

plier ici

HYDRALISK

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **ATTAQUANT**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **ÉLITE**



40×100MM

TOUTE PHASE — AMÉLIORATION

CARAPACE AUXILIAIRE : PASSIF Cette **Unité** gagne **CORIACE** (1) au premier Jet d'armure de chaque **Activation**.

À L'AFFÛT: PASSIF Si cette **Unité** a le Statut Immobile, elle peut faire un **Jet d'esquive** contre la première **Attaque à distance** la ciblant cette **Manche**. Si elle est **SUR LE MUCUS**, elle bénéficie d'un Modificateur de +1 à ce **Jet d'esquive**.

PHASE DE MOUVEMENT — AMÉLIORATION

EMBUSCADE ENFOUIE : PASSIF Quand l'**Unité** est désignée pour se **Déployer** depuis les **Réserves**, elle peut résoudre l'effet **PLACER** (18) depuis le Bord d'entrée du **joueur qui contrôle**. Aucune **Figurine** ne peut être placée **Dans un rayon de** 10" d'une **Figurine Ennemi**e. Son **Activation** prend fin.

PHASE D'ASSAUT — AMÉLIORATION

AIGUILLONS FUSELÉS : PASSIF Son Arme à dist. **Aiguillons perforants** gagne **LONGUE PORTÉE** (16").

AMÉLIORATION

COÛT:	2 figurines: 140 / 4 figurines: 260		
CARAPACE AUXILIAIRE	+20 / +30	À L'AFFÛT	+10
EMBUSCADE ENFOUIE	+20 / +40	AIGUILLONS FUSELÉS	+20 / +30

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.03.26

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BIOLOGIQUE, LÉGER, TERRESTRE

ZERG



VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
4/8	5+	5+	4	2

1-1	2-2	3-4
1	2	3

FIGURINES / RANG

TOUTE PHASE — **ESCADRON:** PASSIF **Cohésion** horizontale de l'**Unité** : 4".

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Toucher	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
AIGUILLONS PERFORANTS	12	Tous	3	3+	Léger, Blinde	D3+1	2	-

RUÉE: RÉACTION 1 BM Quand une autre **Unité** Amie **Dans un rayon de** 10" est la cible d'une **Attaque à distance**, après sa résolution complète, cette **Unité**, si Non engagée, peut effectuer une **Action** de Mouvement Directement vers l'**Unité** attaquante.

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Toucher	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
FAUX	E	Terrestre	2	4+	-	-	1	-

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.03.26

plier ici

plier ici

plier ici

KERRIGAN

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: ATTAQUANT

EMPLACEMENT D'ARMÉE: HÉROS

AMÉLIORATION COÛT: 250

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

UNIQUE

ZERG

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BIOLOGIQUE, PSIONIQUE, TERRESTRE

KERRIGAN

VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
7	5+	6+	9	2

FIGURINES / RAVIT. 1-1 (1)

TOUTE PHASE

COMMANDANT: PASSIF Traitez le Ravitaillement de cette **Unité** comme accru de 1 pour **Contrôler/Contester** les **Marqueurs de mission**, remplir les **objectifs** et résoudre les tests de Désengagement.

PHASE DE MOUVEMENT

POIGNE BROYEUSE : ACTIF 1 BM Choisissez une **Unité Ennemie** dans un rayon de 12". Elle compte comme **Activée** pendant cette Phase (placez un Marqueur d'activation à côté).

CARAPACE MUTANTE : ACTIF 1 BM Choisissez une **Unité Ennemie Dans un rayon de** 18". Cette **Unité** peut effectuer un **Jet d'esquive** contre chaque attaque de l'**Ennemi** choisi, avec un Modificateur de +2.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CàA	Touche/ Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
EXPLOSION D'ÉNERGIE	8	Tous	5	3+ Léger, Blindé	D3	1	-

ATTAQUE BONDISSANTE : ACTIF 1 BM Si Non engagée, résolvez l'effet **PLACER** (6).

CHARGE DÉVASTATRICE : PASSIF Immédiatement après une **Charge** réussie de cette **Unité**, résolvez l'effet **IMPACT** (4) 4+.

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CàA	Touche/ Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
LAMES	E	Terrestre	6	4+ -	-	2	COUP CRITIQUE (2)

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

plier ici

plier ici

VER OMÉGA

CORPS À CORPS

COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT:

TACTICIEN



Ø 80MM

AMÉLIORATION

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

VER OMÉGA

VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
-	5+	-	10	3

FIGURINES / RAVIT.

1-1

0

TOUTE PHASE

DÉTECTION: **PASSIF** **Dans un rayon de** 6" de cette **Unité**, les **Unités Ennemies** perdent le Statut CACHÉ.

SOURCE DE MUCUS : **PASSIF** Une **Unité** Zerg **Terrestre** Amie ou **Ennemie** **Dans un rayon de** 6" de cette **Unité** compte comme étant **SUR LE MUCUS**.

BÂTIMENT: **PASSIF** Cette **Unité** ne peut être **Activée** durant aucune Phase ni effectuer d'action. Sa Valeur de ravitaillement actuelle vaut 0 ; elle ne peut jamais **Contrôler** ni **Contester** des **Marqueurs de mission**, malgré l'exception standard de Ravitaillement nul. Cette **Unité** ne peut être ciblée par une capacité, sauf indication contraire.

RÉSEAU OMÉGA : **PASSIF** Le socle du **Ver oméga** compte comme Bord d'entrée. À chaque **Manche**, des **Unités** Amies au coût total de Ravitaillement de 2 ou moins peuvent être Déployées via ce Bord d'entrée. Si une **Figurine meneuse** Amie termine une action de Mouvement, **Se désengager** ou Course **socle à socle** avec le **Ver oméga**, le **joueur qui contrôle** peut retirer cette **Unité** du **champ de bataille** et la renvoyer dans les **Réserves**.

ZERG ESSAIM DE KERRIGAN

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BLINDÉ, BIOLOGIQUE, TERRESTRE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

plier ici

plier ici

RAPTOR DE L'ESSAIM DE KERRIGAN (ZERGLING)

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: ATTAQUANT

EMPLACEMENT D'ARMÉE: ÉLITE



AMÉLIORATION

COÛT: 230

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

RAPTOR DE L'ESSAIM DE KERRIGAN (ZERGLING)

VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
5/9	5+	4+	2	1

1-3	4-6
0	1

FIGURINES / RAVIT.

TOUTE PHASE

ESCADRON: PASSIF **Cohésion**
horizontale de l'**Unité** : 4".

SOUCHE RAPTOR : PASSIF Cette **Unité** peut traverser du TERRAIN INFRANCHISSABLE de Taille 4 ou moins et changer d'altitude sans utiliser de POINTS D'ACCÈS.

PHASE D'ASSAUT

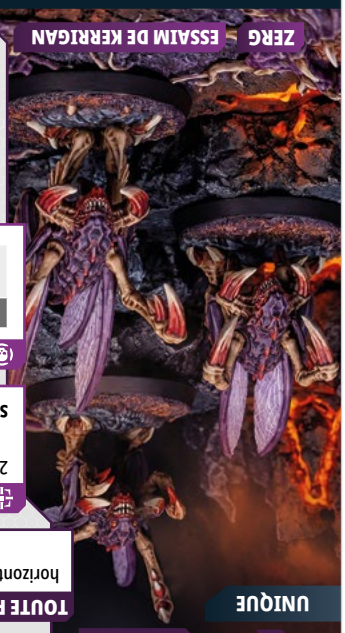
BOND: ACTIF 1 BM Ajoutez 2 à la Distance de charge de cette **Unité**.

CHARGE DÉVASTATRICE : PASSIF Immédiatement après une **Charge** réussie de cette **Unité**, résolvez l'effet **IMPACT** (2) 5+.

SURCHARGE D'ADRÉNALINE : ACTIF 1 BM Cette **Unité** a un Modificateur de +1 à tous ses Jets de touche d'**IMPACT**.

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CàA	Touche!	Type de défilement	DE déf.	DGT	Mot-clé
GRIFFES	E	Terrestre	2	3+	Léger, Blindé	D6	1	INSTANTANÉ



UNIQUE

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BIOLOGIQUE, LÉGER, TERRESTRE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26


REINE
4 VITESSE
4+ ARMURE
- ESQUIVE
9 POINTS DE VIE
3 TAILLE
1-1 1 FIGURINES / RAVIT.
TOUTE PHASE
GÉNÉRER UNE TUMEUR MUQUEUSE : ACTIF 1 BM Placez un jeton Tumeur muqueuse socle à socle avec cette Unité.
TRANSFUSION: RÉACTION 1 BM Utilisez quand une autre Unité Biologique Amie (Bâtiment inclus) subit des Dégâts Dans un rayon de 4". Réduisez de 2 le Total des dégâts avant attribution.
RESTAURATION: RÉACTION 1 BM Utilisez quand une Unité Amie Dans un rayon de 4" reçoit un MALUS. Retirez-lui tous ses MALUS.
LIEN PSIONIQUE: PASSIF Une fois par Manche, s'il y a au moins 7 figurines Amies Dans un rayon de 6" de cette Unité, elle peut résoudre sa Capacité spéciale avec un coût en BM réduit de 1.
PHASE D'ASSAUT
NOM | POR | Cible | CdA | Touche | Type de déferlement | Dé déf. | DGT | Mot-clé
SERRES | 6 | Terrestre | 4 | 4+ | Léger | D3 | 2 | -
AIGUILLONS ACIDES | 12 | Volante | 4 | 4+ | Léger, Blindé | D3 | 2 | -
CHARGE DÉVASTATRICE : PASSIF Immédiatement après une Charge réussie de cette Unité, résolvez l'effet IMPACT (4) 3+.
PHASE DE COMBAT
NOM | POR | Cible | CdA | Touche | Type de déferlement | Dé déf. | DGT | Mot-clé
SERRES | E | Terrestre | 3 | 4+ | - | - | 1 | -
ZERG
ATTRIBUTS DE COMBAT: BLINDÉ, BIOLOGIQUE, PSIONIQUE, TERRESTRE
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26
plier ici
plier ici
REINE
CORPS À CORPS
COMBAT À DISTANCE
RÔLE DE COMBAT: SAUVEUR
EMPLACEMENT D'ARMÉE: SOUTIEN
TOUTE PHASE AMÉLIORATION
VITESSE SUR LE MUCUS: PASSIF Tant que cette Unité est SUR LE MUCUS, augmentez sa Vitesse de 2.
PHASE DE MOUVEMENT AMÉLIORATION
PRÉSENCE IMPÉRIEUSE: ACTIF 1 BM Choisissez une autre Unité Amie Dans un rayon de 6" (Ligne de vue non requise). Son Ravitaillement augmente de 1 pour Contrôler ou Contester les Marqueurs de mission et accomplir les objectifs.
Ø 80MM
AMÉLIORATION
COÛT: 140
VITESSE SUR LE MUCUS +10
PRÉSENCE IMPÉRIEUSE +10
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

plier ici

plier ici

CAFARD

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **TANK**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **BASE**



Ø 50MM

TOUTE PHASE — AMÉLIORATION

GRIFFES FOUISSEUSES : PASSIF Tant qu'elle a le Statut ENFOUI, cette **Unité** peut effectuer les actions Mouvement et Course sans le perdre. Elle peut traverser les socles d'autres **Unités**.

PHASE DE MOUVEMENT — AMÉLIORATION

RECONSTRUCTION GLIALE: ACTIF 1 PC Cette **Unité** gagne **BONUS** VITESSE (1), ou **BONUS** VITESSE (2) si elle est **SUR LE MUCUS**.

EMBUSCADE ENFOUIE : PASSIF Quand l'**Unité** est désignée pour se **Déployer** depuis les **Réserves**, elle peut résoudre l'effet **PLACER** (18) depuis le Bord d'entrée du **joueur qui contrôle**. Aucune **Figurine** ne peut être placée **Dans un rayon de** 10" d'une **Figurine Ennemi**e. Son **Activation** prend fin.

PHASE D'ASSAUT — AMÉLIORATION

BILE HYDRIOTIQUE : PASSIF Sa **Salive acide** gagne Type de déferlement : **Léger** et Dé de déferlement : D3+1.

AMÉLIORATION

	COÛT: 170		
GRIFFES FOUISSEUSES	+10	RECONSTRUCTION GLIALE	+10
EMBUSCADE ENFOUIE	+20	BILE HYDRIOTIQUE	+10

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26



ZERG

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BLINDÉ, BIOLOGIQUE, TERRESTRE

VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
4/7	3+	5+	4	2

FIGURINES / RAVIT.	
1-1	0
2-3	1

TOUTE PHASE

ENFOUIR: ACTIF 2 BM Si cette **Unité** est Non engagée, elle gagne ou perd le Statut ENFOUI.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Toucher	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
SALIVE ACIDE	8	Terrestre	3	3+	-	-	1	-

RÉCUPÉRATION: PASSIF Quand cette **Unité** devient **Activée** avec le Statut ENFOUI, résolvez l'effet SOIGNER (2).

CHARGE DÉVASTATRICE : PASSIF Immédiatement après une **Charge** réussie de cette **Unité**, résolvez l'effet **IMPACT** (2) 4+.

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Toucher	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
GRIFFES	E	Terrestre	2	4+	-	-	1	-

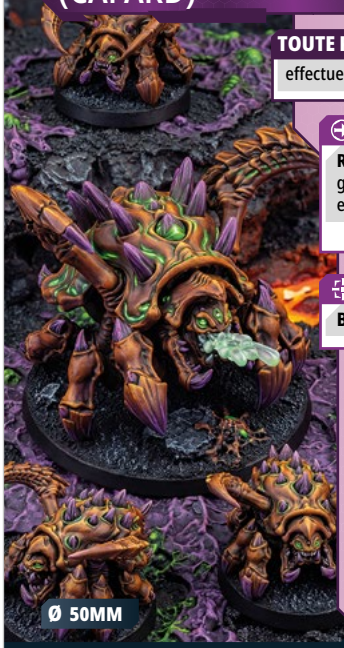
plier ici

NÉCROPARE (CAFARD)

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **TANK**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **BASE**



Ø 50MM

TOUTE PHASE — AMÉLIORATION

GRIFFES FOUISSEUSES : PASSIF Tant qu'elle a le Statut ENFOUI, cette **Unité** peut effectuer les actions Mouvement et Course sans le perdre. Elle peut traverser les socles d'autres **Unités**.

PHASE DE MOUVEMENT — AMÉLIORATION

RECONSTRUCTION GLIALE: ACTIF 1 PC Cette **Unité** gagne **BONUS** VITESSE (1), ou **BONUS** VITESSE (2) si elle est **SUR LE MUCUS**.

EMBUSCADE ENFOUIE : PASSIF Quand l'**Unité** est désignée pour se **Déployer** depuis les **Réserves**, elle peut résoudre l'effet **PLACER** (18) depuis le Bord d'entrée du **joueur qui contrôle**. Aucune **Figurine** ne peut être placée **Dans un rayon de** 10" d'une **Figurine Ennemie**. Son **Activation** prend fin.

PHASE D'ASSAUT — AMÉLIORATION

BILE HYDRIOTIQUE : PASSIF Sa **Salive acide** gagne Type de déferlement : **Léger** et Dé de déferlement : D3+1.

AMÉLIORATION

	COÛT: 220		
GRIFFES FOUISSEUSES	+10	RECONSTRUCTION GLIALE	+10
EMBUSCADE ENFOUIE	+20	BILE HYDRIOTIQUE	+10

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

plier ici

NÉCROPARE (CAFARD)

VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
4/7	3+	5+	4	2

1-1	2-3
0	1

FIGURINES / RAVIT.

ATTRIBUTS DE COMBAT: **BLINDÉ, BIOLOGIQUE, TERRESTRE**

ZERG

TOUTE PHASE

ENFOUIR: ACTIF 2 BM Si cette **Unité** est Non engagée, elle gagne ou perd le Statut ENFOUI.

PHASE DE MOUVEMENT

CONTAMINATION DE CANCRELATS: ACTIF 2 BM Une fois/partie, résolvez **INVOQUER** (Cancrelat).

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Toucher	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
SALIVE ACIDE	8	Terrestre	2	3+	-	-	1	-

RÉCUPÉRATION: PASSIF Quand cette **Unité** devient **Activée** avec le Statut ENFOUI, résolvez l'effet SOIGNER (2).

CHARGE DÉVASTATRICE : PASSIF Immédiatement après une **Charge** réussie de cette **Unité**, résolvez l'effet **IMPACT** (3) 4+.

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Toucher	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
GRIFFES	E	Terrestre	3	4+	Léger	D3+1	1	-

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

plier ici

plier ici



plier ici

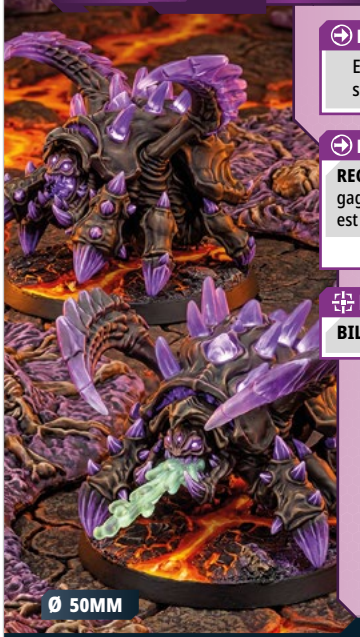
plier ici

CAFARD FÉTIDE

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **TANK**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **BASE**



Ø 50MM

PHASE DE MOUVEMENT — AMÉLIORATION

GRIFFES FOUISSEUSES : PASSIF Tant qu'elle a le Statut ENFOUI, cette **Unité** peut effectuer les actions Mouvement et Course sans le perdre. Elle peut traverser les socles d'autres **Unités**.

PHASE DE MOUVEMENT — AMÉLIORATION

RECONSTRUCTION GLIALE: ACTIF 1 BM Cette **Unité** gagne **BONUS** VITESSE (1), ou **BONUS** VITESSE (2) si elle est **SUR LE MUCUS**.

EMBUSCADE ENFOUIE : PASSIF Quand l'**Unité** est désignée pour se **Déployer** depuis les **Réserves**, elle peut résoudre l'effet **PLACER** (18) depuis le Bord d'entrée du **joueur qui contrôle**. Aucune **Figurine** ne peut être placée **Dans un rayon de** 10" d'une **Figurine Ennemie**. Son **Activation** prend fin.

PHASE D'ASSAUT — AMÉLIORATION

BILE HYDRIOTIQUE : PASSIF Sa **Salive acide** gagne Type de déferlement : **Léger** et Dé de déferlement : D3+1.

AMÉLIORATION

COÛT: 190

GRIFFES FOUISSEUSES	+10	RECONSTRUCTION GLIALE	+10
EMBUSCADE ENFOUIE	+20	BILE HYDRIOTIQUE	+10

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

ZERG

ATTRIBUTS DE COMBAT: BLINDÉ, BIOLOGIQUE, TERRESTRE

CAFARD FÉTIDE

VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
4/7	3+	5+	4	2

1-1	2-3
0	1

FIGURINES / RAVIT.

TOUTE PHASE

ENFOUIR: ACTIF 2 BM Si cette **Unité** n'est pas **Engagée**, elle gagne ou perd le Statut ENFOUI.

SALIVE DÉBILITANTE : RÉACTION 1 BM Utilisez lorsqu'une **Unité Ennemie Dans un rayon de** 8" de cette **Unité** déclare une **Attaque à distance**. Appliquez **MALUS** Toucher (1) à chacune de ses Armes à distance.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
SALIVE ACIDE	8	Terrestre	4	3+	-	-	1	-

CHARGE DÉVASTATRICE : PASSIF Immédiatement après une **Charge** réussie de cette **Unité**, résolvez l'effet **IMPACT** (1) 4+.

RÉCUPÉRATION: PASSIF Quand cette **Unité** devient **Activée** avec le Statut ENFOUI, résolvez l'effet SOIGNER (2).

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
GRIFFES FÉTIDES	E	Terrestre	2	4+	-	-	1	-

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

plier ici

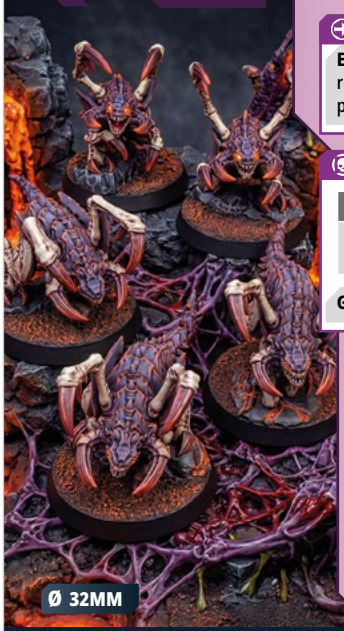
plier ici

ZERGLING

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **ATTAQUANT**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **BASE**



Ø 32MM

PHASE DE MOUVEMENT — AMÉLIORATION

EMBUSCADE ENFOUIE : PASSIF Quand l'**Unité** est désignée pour se **Déployer** depuis les **Réserves**, elle peut résoudre l'effet **PLACER** (18) depuis le Bord d'entrée du **joueur qui contrôle**. Aucune **Figurine** ne peut être placée **Dans un rayon de** 10" d'une **Figurine Ennemi**e. Son **Activation** prend fin.

PHASE DE COMBAT — AMÉLIORATION

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
GRIFFES ACÉRÉES ⬆ *POUR* **LES GRIFFES**	E	Terrestre	2	4+	Léger, Blindé	D3	1	-

GLANDES SURRÉNALES : PASSIF Ses Armes **Griffes** et **Griffes** acérées gagnent **PRÉCISION** (2).

AMÉLIORATION

COÛT: 12 figurines: 150 / 18 figurines: 210

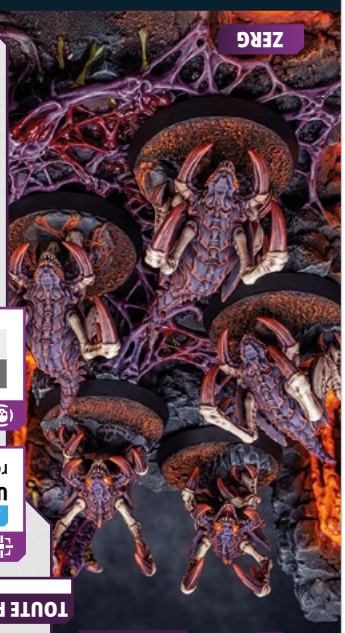
EMBUSCADE ENFOUIE +20 / +30

GLANDES SURRÉNALES +20

GRIFFES ACÉRÉES +10

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

ATTRIBUTS DE COMBAT: *BIOLOGIQUE, LÉGER, TERRESTRE*



ZERG

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
GRIFFES	E	Terrestre	2	4+	Léger	D3	1	-

PHASE DE COMBAT

BOOST MÉTABOLIQUE : ACTIF 1 BM Pour la Distance de charge de cette **Unité**, lancez 2D6 au lieu de D6 et ajoutez le meilleur résultat à sa Vitesse.

CHARGE DÉVASTATRICE : PASSIF Immédiatement après une **Charge** réussie de cette **Unité**, résolvez l'effet **IMPACT** (1) 5+.

PHASE D'ASSAUT

ESCADRON: PASSIF **Cohésion** horizontale de l'**Unité** : 4".

TOUTE PHASE

ZERGLING

VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
4/8	6+	4+	1	1

1-6	7-12	13-18
0	1	2

FIGURINES / RAVIT.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

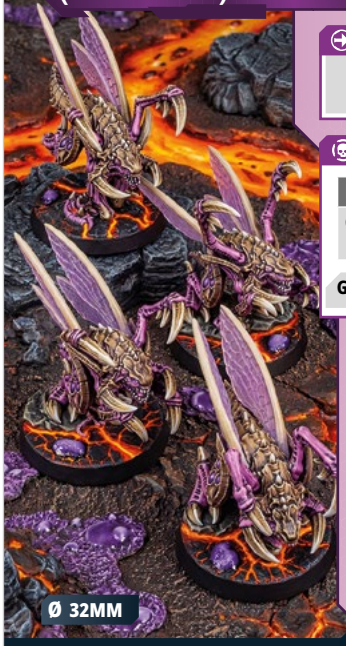
plier ici

RAPTOR (ZERGLING)

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **ATTAQUANT**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **ÉLITE**



Ø 32MM

PHASE DE MOUVEMENT — AMÉLIORATION

EMBUSCADE ENFOUIE : PASSIF Quand l'**Unité** est désignée pour se **Déployer** depuis les **Réserves**, elle peut résoudre l'effet **PLACER** (18) depuis le Bord d'entrée du **joueur qui contrôle**. Aucune **Figurine** ne peut être placée **Dans un rayon de** 10" d'une **Figurine Ennemie**. Son **Activation** prend fin.

PHASE DE COMBAT — AMÉLIORATION

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
GRIFFES ACÉRÉES *POUR LES GRIFFES*	E	Terrestre	2	4+	Léger, Blindé	D3	1	-

GLANDES SURRÉNALES : PASSIF Ses Armes **Griffes** et **Griffes** acérées gagnent **PRÉCISION** (2).

AMÉLIORATION

COÛT: 12 figurines: 210 / 18 figurines: 260

EMBUSCADE ENFOUIE +20 / +30

GLANDES SURRÉNALES +20

GRIFFES ACÉRÉES +10

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.03.26

plier ici

RAPTOR (ZERGLING)

VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
5/9	6+	4+	1	1

1-6	7-12	13-18
0	1	2

FIGURINES / RAVIT.

TOUTE PHASE

ESCADRON: PASSIF Cohésion horizontale de l'**Unité** : 4".

SOUCHE RAPTOR : PASSIF Cette **Unité** peut traverser du TERRAIN INFRANCHISSABLE de Taille 4 ou moins et changer d'altitude sans utiliser de POINTS D'ACCÈS.

PHASE D'ASSAUT

SURCHARGE D'ADRÉNALINE : ACTIF 1 BM Cette **Unité** a un Modificateur de +1 à tous ses Jets de touche d'IMPACT.

CHARGE DÉVASTATRICE : PASSIF Immédiatement après une **Charge** réussie de cette **Unité**, résolvez l'effet **IMPACT** (1) 5+.

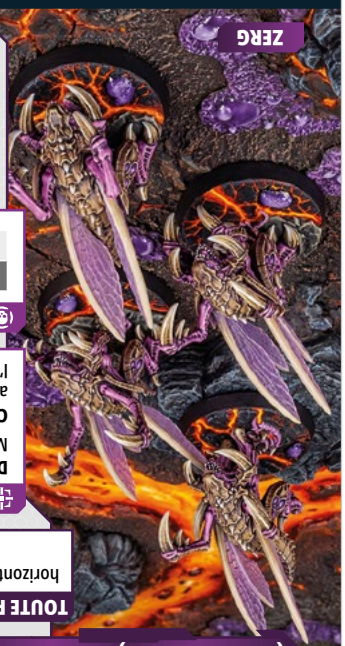
BOOST MÉTABOLIQUE : ACTIF 1 BM Pour la Distance de charge de cette **Unité**, lancez 2D6 au lieu de D6 et ajoutez le meilleur résultat à sa Vitesse.

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
GRIFFES	E	Terrestre	2	4+	Léger	D3	1	-

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BIOLOGIQUE, LÉGER, TERRESTRE

ZERG



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.03.26

plier ici

TEIGNE (ZERGLING)

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: ATTAQUANT

EMPLACEMENT D'ARMÉE: BASE



PHASE DE MOUVEMENT — **AMÉLIORATION** — **EMBUSCADE ENFOUIE : PASSIF** Quand l'**Unité** est désignée pour se **Déployer** depuis les **Réserves**, elle peut résoudre l'effet **PLACER** (18) depuis le Bord d'entrée du **joueur qui contrôle**. Aucune **Figurine** ne peut être placée **Dans un rayon de** 10" d'une **Figurine Ennemie**. Son **Activation** prend fin.

AMÉLIORATION

COÛT: 210
EMBUSCADE ENFOUIE +20

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.03.26

TEIGNE (ZERGLING)

VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
4/8	6+	5+	1	1

FIGURINES / RAVIT.

1-6	7-18
0	1

TOUTE PHASE

ESCADRON: PASSIF **Cohésion** horizontale de l'**Unité** : 4".

PHASE DE MOUVEMENT — **RECOMPOSITION DE ZERGLING: ACTIF** **1 BM** Résolvez **RÉAPPARAÎTRE** (2) ou **RÉAPPARAÎTRE** (3) si l'**Unité** est **SUR LE MUCUS**.

PHASE D'ASSAUT

CHARGE DÉVASTATRICE : PASSIF Immédiatement après une **Charge** réussie de cette **Unité**, résolvez l'effet **IMPACT** (1) 5+.

BOOST MÉTABOLIQUE : ACTIF **1 BM** Pour la Distance de charge de cette **Unité**, lancez 2D6 au lieu de D6 et ajoutez le meilleur résultat à sa Vitesse.

PHASE DE COMBAT

NOM	PDR	Cible	CdA	Toucher	Type de déplacement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
GRIFFES	E	Terrestre	2	5+	-	-	1	-



ATTRIBUTS DE COMBAT:
BIOLOGIQUE, LÉGER, TERRESTRE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.03.26

plier ici

plier ici

CHAMBRE D'ÉVOLUTION

BM: 1

TOUTE PHASE **CARAPACE:** RÉACTION Utilisez avant le Jet d'armure d'une **Unité** Amie. Cette **Unité** gagne **CORIACE** (1) pour ce jet.

PHASE D'ASSAUT **GRIFFES ALLONGÉES :** ACTIF L'**Unité** active bénéficie d'un Modificateur de +1 à tous ses Jets de touche d'**IMPACT**.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 25 v 1.04.26

CHAMBRE D'ÉVOLUTION

CARTE TACTIQUE



ZERG

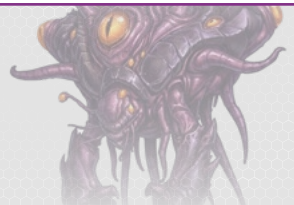
RAVITAILLEMENT: 1 × *BASE*

VIGILANT

BM: 1

PHASE DE MOUVEMENT **MODE VIGILANT :** ACTIF Placez un **Indicateur de faction** n'importe où sur le **champ de bataille**. Les **Unités Ennemies Dans un rayon de** 6" de cet Indicateur perdent le Statut CACHÉ.

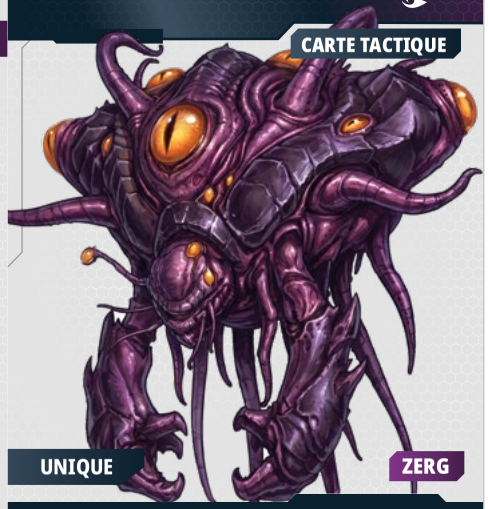
PHASE D'ASSAUT **CARAPACE PNEUMATIQUE:** RÉACTION Utilisez après le D6 de Distance de charge d'une **Unité** Amie. Lancez un D6 de plus et retenez le meilleur pour calculer la Distance de charge totale.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 25 v 1.04.26

VIGILANT

CARTE TACTIQUE



UNIQUE ZERG

RAVITAILLEMENT: 1 × *SOUTIEN*

ESSAIM ZERG

BM: 1

TOUTE PHASE **INSTINCT DE COUVÉE :** RÉACTION Utilisez avant le **Jet d'esquive** d'une **Unité** Amie. Appliquez un Modificateur de +1 à ce jet.

TOUTE PHASE **MUCUS ZERG:** PASSIF À la création d'Armée, choisissez une seule Carte de mucus, ajoutez-la à sa Liste d'armée et payez le coût indiqué (le cas échéant).

PHASE DE MOUVEMENT **ENFOUISSEMENT RAPIDE :** ACTIF Choisissez une **Unité** Zerg **Terrestre** Amie et Non engagée sur le **champ de bataille**. Elle gagne le Statut ENFOUI, même si elle a déjà été **Activée** cette **Manche**.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v 1.04.26

ESSAIM ZERG

CARTE DE FACTION



UNIQUE ZERG

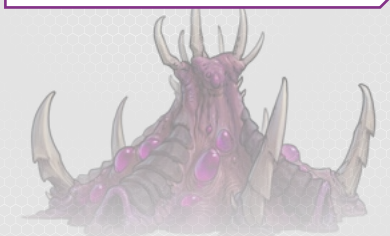
RAVITAILLEMENT: 3 × *BASE*, 1 × *ÉLITE*, 1 × *SOUTIEN*, 1 × *AÉRIEN*

COUVEUSE

BM: 1

PHASE DE MOUVEMENT **EMBUSCADE:** ACTIF L'**Unité Terrestre** active, Non engagée, gagne le Statut ENFOUI.

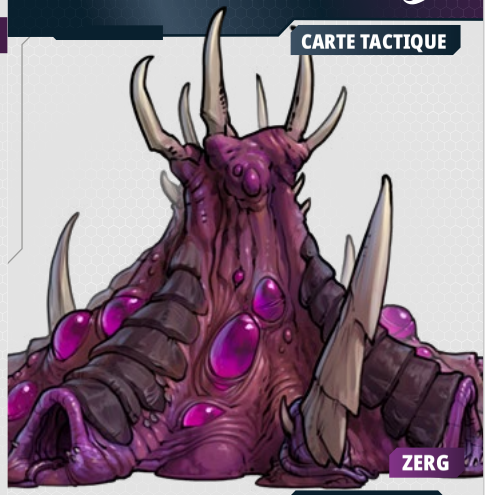
PHASE DE MOUVEMENT **PROPAGATION DU MUCUS:** ACTIF Placez un jeton **Tumeur muqueuse** sur le **champ de bataille Dans un rayon de** 6" (Ligne de vue non requise) d'un Bord d'entrée Ami ou d'un jeton Ami de **Tumeur muqueuse** existant.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 30 v 1.04.26

COUVEUSE

CARTE TACTIQUE



ZERG

RAVITAILLEMENT: 1 × *SOUTIEN*

plier ici

plier ici

CARTES TACTIQUES

FACTION ZERG

Référence non officielle créée par des fans

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

May 2026, v1.0

Version 1.08

plier ici

plier ici

MUCUS MALIN

TOUTE PHASE **RETRAIT DU MUCUS :** **PASSIF** Si une **Unité Ennemi**e finit une action Mouvement, **Déployer**, Course, **Charge** ou **Se désengager Dans un rayon de** 1" d'un jeton Ami de **Tumeur muqueuse**, retirez-le.

TOUTE PHASE **MASSE VIVANTE:** **PASSIF** Les jetons **Tumeur muqueuse** ont **RESTE EN JEU**, **DÉPLACEMENT**.

PHASE D'ASSAUT **MATRIARCHE**
MALÉFIQUE: **PASSIF** Si l'**Unité** Zerg Amie active déclare une **Action** de **Charge SUR LE MUCUS**, elle gagne un Modificateur de +1 aux Jets de touche d'**IMPACT**.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 10 *v 1.04.26*

MUCUS MALIN

CARTE DE MUCUS



ZERG

UNIQUE

ESSAIM DE KERRIGAN

RAVITAILLEMENT –

TANIÈRE D'HYDRALISKS

BM: 1

PHASE D'ASSAUT **ATTAQUES À PROJECTILES :** **ACTIF** La 1re Arme à distance qu'utilise l'**Unité** active gagne **PRÉCISION** (1).



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 30 *v 1.03.26*

TANIÈRE D'HYDRALISKS

CARTE TACTIQUE



ZERG

RAVITAILLEMENT: 2 × *ÉLITE*

ESSAIM DE KERRIGAN

BM: 1

TOUTE PHASE **MUTATION SAUVAGE :** **ACTIF** Si l'unité active est **SUR LE MUCUS**, elle gagne **BONUS** Vitesse (1) et sa première Arme utilisée gagne **PRÉCISION** (1).

TOUTE PHASE **MUCUS ZERG:** **PASSIF** À la création d'Armée, vous devez choisir une seule Carte de mucus, l'ajouter à votre Liste d'armée et payer le coût indiqué (s'il y en a).

PHASE DE MOUVEMENT **RÉSEAU OMÉGA :** **ACTIF** S'il n'y a aucun **Ver oméga** Ami sur le **champ de bataille**, placez une **Unité Ver oméga** Amie n'importe où au NIVEAU DU SOL, à plus de 10" de toute **Figurine Ennemi**e. Pendant cette **Manche**, le **Ver oméga** ne peut pas utiliser ses **Capacités spéciales** (sauf **Bâtiment**).

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon *v 1.04.26*

ESSAIM DE KERRIGAN

CARTE DE FACTION



ZERG

UNIQUE

ESSAIM DE KERRIGAN

RAVITAILLEMENT: 3 × *BASE*, 2 × *ÉLITE*, 1 × *HÉROS*

DOMINANT

BM: 1

PHASE DE MOUVEMENT **POCHES VENTRALES:** **ACTIF** Placez un **Indicateur de faction** où vous voulez sur le **champ de bataille**, à plus de 10" de toute **Figurine Ennemi**e. À la **Fin de la manche**, le **joueur qui contrôle** peut **Déployer** une **Unité Terrestre** des **Réserves socle à socle** avec lui.

PHASE D'ASSAUT **SÉCRÉTER DU MUCUS :** **ACTIF** Placez un jeton **Tumeur muqueuse** sur le **champ de bataille Dans un rayon de** 6" (Ligne de vue non requise) d'un Bord d'entrée Ami ou d'un jeton Ami de **Tumeur muqueuse** existant.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 35 *v 1.04.26*

DOMINANT

CARTE TACTIQUE



UNIQUE

ZERG

RAVITAILLEMENT: 1 × *BASE*, 1 × *ÉLITE*, 1 × *HÉROS*

plier ici

plier ici

CARTES TACTIQUES

FACTION ZERG

Référence non officielle créée par des fans

Version 1.08

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

May 2026, v1.0

plier ici

TERRIER DE CAFARDS

BM: 1

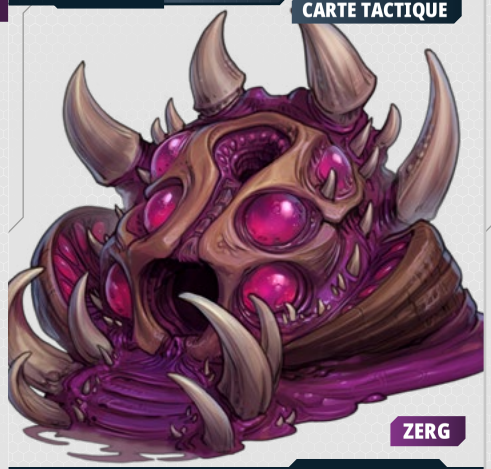
PHASE D'ASSAUT **SALE SURPRISE :** ACTIF
L'**Unité Terrestre** active perd le Statut ENFOUI.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 25 v 1.04.26

TERRIER DE CAFARDS

CARTE TACTIQUE



ZERG

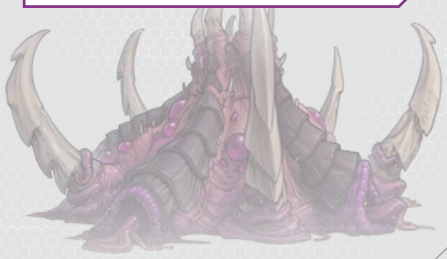
RAVITAILLEMENT: 1 × *BASE*

TERRIER

BM: 1

TOUTE PHASE **PRÉDATION:** ACTIF Armes de Corps à corps de l'**Unité** active : **INSTANTANÉ**.

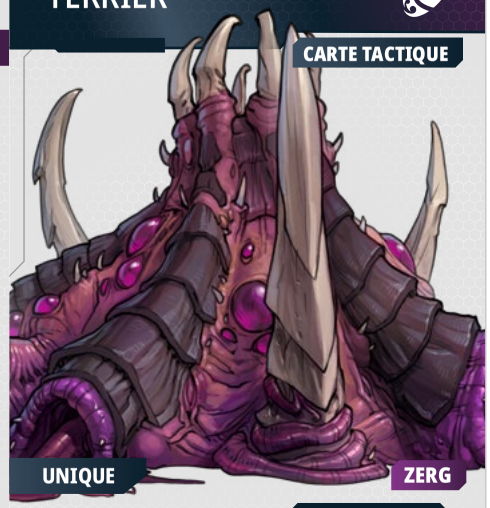
PHASE DE MOUVEMENT **PROPAGATION DU MUCUS:** ACTIF Placez un jeton **Tumeur muqueuse** sur le **champ de bataille Dans un rayon de** 6" (Ligne de vue non requise) d'un Bord d'entrée Ami ou d'un jeton Ami de **Tumeur muqueuse** existant.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 35 v 1.04.26

TERRIER

CARTE TACTIQUE



UNIQUE

ZERG

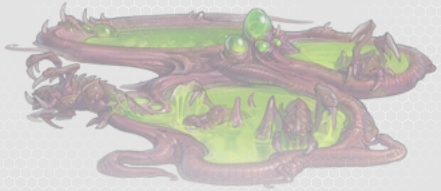
RAVITAILLEMENT: 1 × *BASE*, 1 × *ÉLITE*

BASSIN GÉNÉTIQUE (6 POOL)

BM: 2

PHASE DE MOUVEMENT **ATTAQUE MINUTÉE :** ACTIF L'**Unité** de Zerglings active se Déploie depuis tout bord de table autre qu'un Bord d'entrée de **Joueur**. Cette action doit se terminer à plus de 10" de toute figurine **Ennemie**.

PHASE DE COMBAT **RAGE FÉRALE:** ACTIF La 1re Arme de Corps à corps qu'utilise l'**Unité** active gagne **PRÉCISION** (2).



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 35 v 1.03.26

BASSIN GÉNÉTIQUE (6 POOL)

CARTE TACTIQUE



UNIQUE

ZERG

RAVITAILLEMENT: 2 × *BASE*

MUCUS ACCÉLÉRATEUR

TOUTE PHASE **VITESSE SUR LE MUCUS :** PASSIF Si l'**Unité** Zerg Amie active est **SUR LE MUCUS**, augmentez sa Vitesse de 1.

TOUTE PHASE **MASSE VIVANTE:** PASSIF Les jetons **Tumeur muqueuse** ont **RESTE EN JEU, DÉPLACEMENT**.

TOUTE PHASE **RETRAIT DU MUCUS :** PASSIF Si une **Unité Ennemie** finit une action Mouvement, **Déployer**, Course, **Charge** ou **Se désengager Dans un rayon de** 1" d'un jeton Ami de **Tumeur muqueuse**, retirez-le.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v 1.04.26

MUCUS ACCÉLÉRATEUR

CARTE DE MUCUS



UNIQUE

ZERG

RAVITAILLEMENT –

plier ici

plier ici

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

May 2026, v1.0

CARTES TACTIQUES

Référence non officielle créée par des fans

FACTION ZERG

Version 1.08

CARTES TACTIQUES

FACTION ZERG

plier ici

BASSIN GÉNÉTIQUE

CARTE TACTIQUE

ZERG

RAVITAILLEMENT: 1 × *BASE*

BASSIN GÉNÉTIQUE

BM: 1

PHASE DE COMBAT **RAGE FÉRALE:** ACTIF La 1re Arme de Corps à corps qu'utilise l'**Unité** active gagne **PRÉCISION** (2).

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 25 *v.1.04.26*

plier ici

CARTES DE SCÉNARIO - MISSION & DÉPLOIEMENT

FACTION ZERG



plier ici

LARGAGE DE RAVITAILLEMENT

6 RAVITAILLEMENT +2 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

Marqueurs de mission : tous Désactivés.

DÉBUT DE LA MANCHE (1-4) : tirez au sort un **Marqueur de mission** Désactivé (1-4) et retournez-le face **Activée**.

DÉBUT DE LA MANCHE 5 : le **Marqueur de mission** 5 est Activé d'office.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche** en PtV.

DÈS LA PREMIÈRE MANCHE : pour chaque **Marqueur de mission** Contrôlé activé, gagnez autant de PtV que le numéro de la **Manche** où il a été Activé, puis retirez-le.

AUTRES CONDITIONS:

CONDITIONS SPÉCIALES DE VICTOIRE : Fin immédiate si un **Joueur** mène de 12+ PtV.

ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04.26

LARGAGE DE RAVITAILLEMENT

4 RAVITAILLEMENT +1 PAR MANCHE

DURÉE : 4

PARAM. MISSION :

Tous les **Marqueurs de mission** : Désactivés.

DÉBUT DE LA MANCHE (2-4) : tirez au sort un **Marqueur de mission** Désactivé (1,2,5) et retournez-le face **Activée**.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche** en PtV.

DÈS LA DEUXIÈME MANCHE : pour chaque **Marqueur de mission** Contrôlé activé, gagnez autant de PtV que le numéro de la **Manche** où il a été Activé, puis retirez-le.

AUTRES CONDITIONS:

CONDITIONS SPÉCIALES DE VICTOIRE : Fin immédiate si un **Joueur** mène de 8+ PtV.

NIV. ESCARM.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04.26

TENIR LA POSITION

6 RAVITAILLEMENT +2 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

Tous les **Marqueurs de mission** sont Activés.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche** en PtV.

DÈS LE DÉBUT DE LA DEUXIÈME MANCHE :

Gagnez 1 PtV par **Marqueur de mission** Contrôlé qui est Neutre ou associé à votre couleur.

Gagnez 2 PtV par **Marqueur de mission** Contrôlé associé à la couleur de l'Adversaire.

AUTRES CONDITIONS:

CONDITIONS SPÉCIALES DE VICTOIRE : Fin immédiate si un **Joueur** mène de 10+ PtV.

ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04.26

TENIR LA POSITION

3 RAVITAILLEMENT +1 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

Tous les **Marqueurs de mission** sont Activés.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche** en PtV.

DÈS LE DÉBUT DE LA DEUXIÈME MANCHE :

Gagnez 1 PtV par **Marqueur de mission** Contrôlé qui est Neutre ou associé à votre couleur.

Gagnez 2 PtV par **Marqueur de mission** Contrôlé associé à la couleur de l'Adversaire.

AUTRES CONDITIONS:

CONDITIONS SPÉCIALES DE VICTOIRE : Fin immédiate si un **Joueur** mène de 8+ PtV.

NIV. ESCARM.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04.26

plier ici

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon *May 2026, v.1.0*

plier ici

LE FRONT

6 RAVITAILLEMENT +2 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

Tous les **Marqueurs de mission** sont Activés.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez en PtV le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche**.
DÈS LE DÉBUT DE LA DEUXIÈME MANCHE :
Gagnez 1 PtV par **Marqueur de mission** Contrôlé.
Gagnez 2 PtV de plus par Marqueur dont vous avez pris le Contrôle à l'Adversaire cette **Manche**.

AUTRES CONDITIONS:

CONDITIONS SPÉCIALES DE VICTOIRE : Fin immédiate si un **Joueur** mène de 10+ PtV.

ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04.26

LE FRONT

3 RAVITAILLEMENT +1 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

Tous les **Marqueurs de mission** sont Activés.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez en PtV le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche**.
DÈS LE DÉBUT DE LA DEUXIÈME MANCHE :
Gagnez 1 PtV par **Marqueur de mission** Contrôlé.
Gagnez 2 PtV de plus par Marqueur dont vous avez pris le Contrôle à l'Adversaire cette **Manche**.

AUTRES CONDITIONS:

CONDITIONS SPÉCIALES DE VICTOIRE : Fin immédiate si un **Joueur** mène de 8+ PtV.

NIV. ESCARM.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04.26

RÉCOLTE DE RESSOURCES

6 RAVITAILLEMENT +2 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

Tous les **Marqueurs de mission** sont Activés.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche** en PtV.
DÈS LE DÉBUT DE LA DEUXIÈME MANCHE :
Gagnez 2 PtV par **Marqueur de mission** Contrôlé de la couleur adverse.

AUTRES CONDITIONS:

PHASE D'ASSAUT: Si une **Unité** Non engagée est **Dans un rayon de** 3" d'un **Marqueur de mission** Neutre Contrôlé ou associé à l'Adversaire, elle peut faire l'**Action** de récolte au lieu d'une action standard.

ACTION DE RÉCOLTE : Gagnez 1 PtV.

CONDITIONS DE VICTOIRE SPÉCIALES : la partie s'achève immédiatement si un **Joueur** a 10+ PtV d'avance.

ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04.26

RÉCOLTE DE RESSOURCES

3 RAVITAILLEMENT +1 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

Tous les **Marqueurs de mission** sont Activés.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche** en PtV.
DÈS LE DÉBUT DE LA DEUXIÈME MANCHE :
Gagnez 2 PtV par **Marqueur de mission** Contrôlé de la couleur adverse.

AUTRES CONDITIONS:

PHASE D'ASSAUT: Si une **Unité** Non engagée est **Dans un rayon de** 3" d'un **Marqueur de mission** Neutre Contrôlé ou associé à l'Adversaire, elle peut faire l'**Action** de récolte au lieu d'une action standard.

ACTION DE RÉCOLTE : Gagnez 1 PtV.

CONDITIONS DE VICTOIRE SPÉCIALES : la partie s'achève immédiatement si un **Joueur** a 8+ PtV d'avance.

NIV. ESCARM.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04.26

plier ici

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon May 2026, v.1.0

CARTES DE SCÉNARIO - MISSION & DÉPLOIEMENT

FACTION ZERG

plier ici

DIVISEZ ET CONQUÉREZ

8 RAVITAILLEMENT | +2 PAR MANCHE

DURÉE : 4

PARAM. MISSION :

Marqueurs de mission : tous Activés.

Divisez le **champ de bataille** en quatre quarts, comme sur la Carte de déploiement.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez autant de PtV que le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche**.

DÈS LE DÉBUT DE LA PREMIÈRE MANCHE :

Calculez le Ravitaillement actuel total dans chaque quart du **champ de bataille**.

Gagnez 1 PtV pour chaque quart où votre Ravitaillement actuel total dépasse celui de l'Adversaire.

Seules les **Unités** Entièrement dans un quart comptent leur Ravitaillement.

Une **Unité** qui contrôle un **Marqueur de mission** vaut 1 Ravitaillement de plus pour le contrôle des quarts.

Gagnez 2 PtV si vous Contrôlez le **Marqueur de mission** 5.

AUTRES CONDITIONS:

CONDITIONS SPÉCIALES DE VICTOIRE : Fin immédiate si un **Joueur** mène de 10+ PtV.

ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.04.26

DIVISEZ ET CONQUÉREZ

4 RAVITAILLEMENT | +1 PAR MANCHE

DURÉE : 4

PARAM. MISSION :

Marqueurs de mission : tous Activés.

Divisez le **champ de bataille** en quatre quarts, comme sur la Carte de déploiement.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez autant de PtV que le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche**.

DÈS LE DÉBUT DE LA PREMIÈRE MANCHE :

Calculez le Ravitaillement actuel total dans chaque quart du **champ de bataille**.

Gagnez 1 PtV pour chaque quart où votre Ravitaillement actuel total dépasse celui de l'Adversaire.

Seules les **Unités** Entièrement dans un quart comptent leur Ravitaillement.

Une **Unité** qui contrôle un **Marqueur de mission** vaut 1 Ravitaillement de plus pour le contrôle des quarts.

Gagnez 2 PtV si vous Contrôlez le **Marqueur de mission** 5.

AUTRES CONDITIONS:

CONDITIONS SPÉCIALES DE VICTOIRE : Fin immédiate si un **Joueur** mène de 8+ PtV.

NIV. ESCARM.

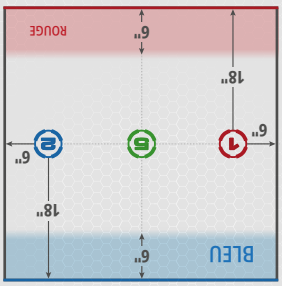
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.04.26

plier ici

plier ici

CAMP ABANDONNÉ

36×36″

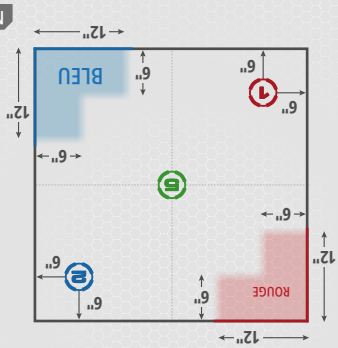


NIV. ESCARM.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

VAL D'AGRIA

36×36″



NIV. ESCARM.

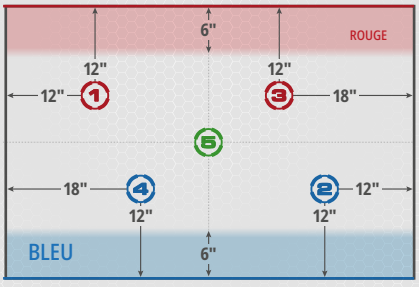
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

plier ici

plier ici

GANTELET

54×36″

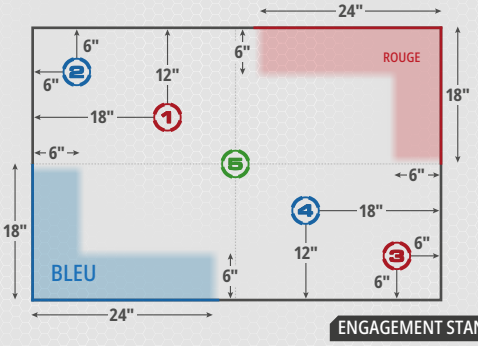


ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

TYPHON

54×36″



ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon *May 2026, v.1.0*

CARTES DE SCÉNARIO - MISSION & DÉPLOIEMENT

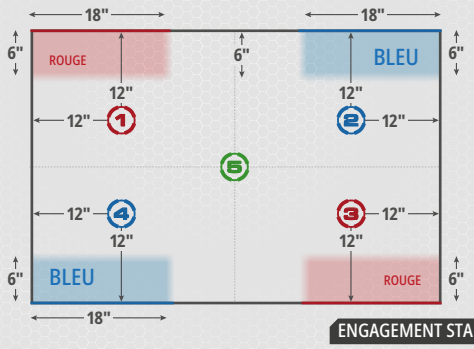
FACTION ZERG

plier ici

plier ici

ACROPOLE

54×36″

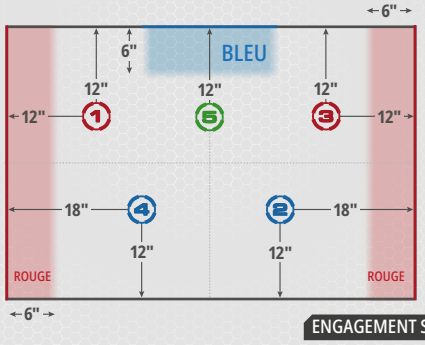


ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

CHAMP D'ESSAI

54×36″



ENGAGEMENT STANDARD

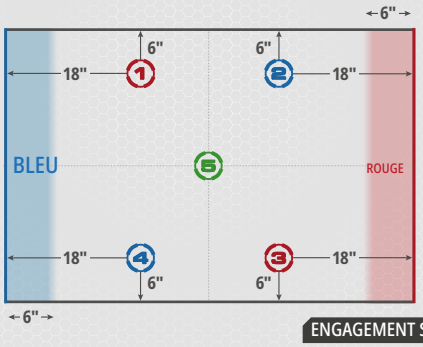
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

plier ici

plier ici

BRÈCHE

54×36″



ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon *May 2026, v.1.0*