plier ici

plier ici



SACCAGEUR

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

TOUTE PHASE — AMÉLIORATION

VOIES BILIAIRES DILATÉES : PASSIF Augmentez à 2" la zone d'effet de **Bile corrosive** de cette **Unité**.

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 D'ASSAUT — AMÉLIORATION

BILE CONCENTRÉE: PASSIF Avant le Jet d'armure d'une **Unité Ennemie** contre l'effet **TOUCHES** de la capacité **Bile corrosive** de cette **Unité**, l'**Unité Ennemie** subit **MALUS** Armure (1).

RÔLE DE COMBAT: TACTICIEN

EMPLACEMENT D'ARMÉE: BASE

AMÉLIORATION

COÛT: 1 figurine: 160 / 2 figurines: 270

VOIES BILIAIRES DILATÉES +20 / +40

BILE CONCENTRÉE +20 / +40

EMBUSCADE ENFOUIE +20 / +40

Ø 80MM

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.06.26

SACCAGEUR

4/8 VITESSE	5+ ARMURE	5+ ESQUIVE	9 POINTS DE VIE	3 TAILLE

1-1 (1) / 2-2 (2) FIGURINES / RAVIT.

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

PHASE DE MOUVEMENT **TUNNEL PROFOND:** ACTIF 1 BM Placez un jeton **Enfouissement du saccageur Entièrement dans un rayon de** 12" d'une **Figurine** de cette **Unité**. À la **Fin de la manche**, le **joueur qui contrôle** peut placer ses **Figurines** en **Cohésion**, avec ce jeton comme **Figurine meneuse**. Ce jeton a **DÉPLACEMENT**.

BILE CORROSIVE : ACTIF 1 BM Pour chaque **Figurine** de cette **Unité**, placez un jeton **Bile corrosive Dans un rayon de** 14" de cette **Figurine**. Ces jetons restent si cette **Unité** est Détruite. À la Fin de la **Phase d'assaut**, chaque **Unité** subit **TOUCHES** 5 (1) pour chaque jeton **Bile corrosive** de cette **Unité** situé **Dans un rayon de** 1" d'elle. Retirez ensuite du **champ de bataille** tous les jetons **Bile corrosive** de cette **Unité**. Si plusieurs effets se déclenchent à la Fin de la **Phase d'assaut**, résolvez-les dans l'ordre de la Partie 8.9.4.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Toucher	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
DÉCHARGE DE PLASMA	12	Terrestre	4	3+	Léger	D3+1	1	-

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	-

ZERG

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BLINDÉ, BIOLOGIQUE, TERRESTRE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.06.26

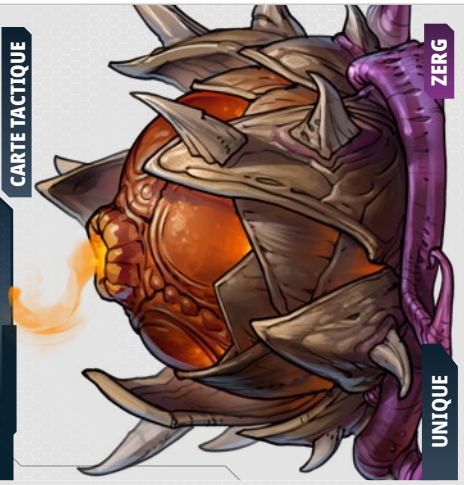
CARTES TACTIQUES

FACTION ZERG

plier ici

COCON

CARTE TACTIQUE



UNIQUE

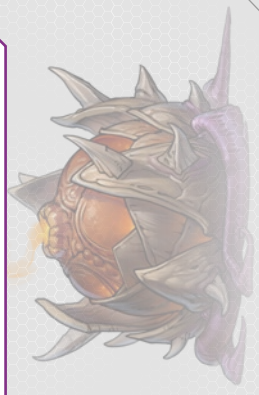
ZERG

RAVITAILLEMENT: 1 × *ÉLITE*

COCON

PHASE DE MOUVEMENT **GÉNÉRER DES LARVES:** ACTIF L'**Unité Biologique** Amie active non-**Unique** de Taille 1 résout l'effet **RÉAPPARAÎTRE** (2).

PHASE DE MOUVEMENT **TRANSFORMER EN SACCAGEUR :** ACTIF Une fois par partie, L'**Unité** Amie de Cafards active résout TRANSFORMER (**Saccageur**) 1.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 30 *v.1.06.26*

©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon *September 2026, v.1.0*