plier ici

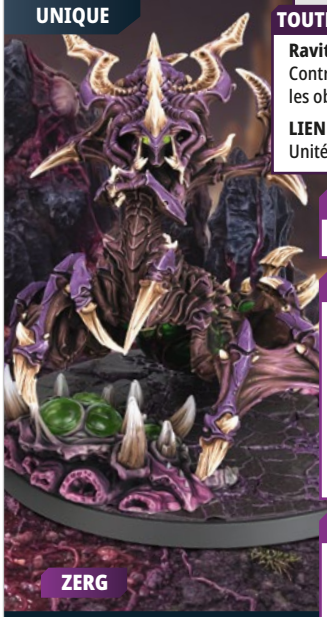
plier ici

ZAGARA

7	4+	6+	10	3
VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE

1-1 (1) FIGURINES / RAVIT.

UNIQUE



ZERG

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BIOLOGIQUE, PSIONIQUE, TERRESTRE

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**.

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.

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 DE MOUVEMENT

LARGAGE CONTAMINÉ: PASSIF Le socle de **Zagara** compte comme **Bord d'entrée**. À chaque Manche, des Unités **Amies** au coût total de **Ravitaillement** de **1** peuvent être **Déployées** via ce **Bord d'entrée**.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Toucher	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
SERRES DE ZAGARA	8	Terrestre	4	3+	Léger, Blindé	D3	2	-
AIGUILLONS ACIDES DE ZAGARA	14	Volante	8	3+	Léger, Blindé	D3	1	-

INDOMPTABLE: PASSIF **Engagée**, cette Unité peut cibler et être ciblée par des Unités **Ennemies Non engagées**. Dans les deux cas, l'Unité en défense gagne un **Jet d'esquive** contre ces attaques.

CHARGE DÉVASTATRICE : PASSIF Juste après une **Charge** réussie de cette Unité, résolvez l'effet **IMPACT (6) 3+**.

PHASE DE COMBAT

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

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.09.26

AMÉLIORATION

COÛT: 250



ZAGARA

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: TACTICIEN

EMPLACEMENT D'UNITÉ: HÉROS

PHASE DE MOUVEMENT AMÉLIORATION **MÈRE DES COUVÉES:** ACTIF 1 BM Appliquez un des effets suivants à toutes les Unités **Amies** (**Ligne de vue** non requise). Vous ne pouvez choisir l'effet de la **Manche** précédente : ▸ Les Unités de Taille **1** gagnent un **Modificateur de +1** à tous les **Jets d'IMPACT**. ▸ Toutes les armes des Unités de Taille **2** gagnent **COUP CRITIQUE (1)**. ▸ Les Unités de Taille **3** ou plus gagnent **CORIACE (1)**.

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.09.26

plier ici

plier ici

PROFANATEUR

7 VITESSE | 5+ ARMURE | 5+ ESQUIVE | 8 POINTS DE VIE | 2 TAILLE

1-1 / 1 FIGURINES / RAVIT.

TOUTE PHASE **PONCTION:** PASSIF Quand cette Unité résout une **Capacité spéciale** coûtant des **BM**, elle peut retirer une Figurine d'une Unité **Amie Dans un rayon de 4"** pour générer **1 BM** à consacrer au coût de cette capacité.

PHASE DE MOUVEMENT **ENGENDRER L'ESSAIM NOIR:** ACTIF 0 BM Placez un jeton **Essaim noir** dans un espace libre **Dans un rayon de 4"** et en **Ligne de vue** de cette Unité. Le jeton **Essaim noir** a **DÉPLACEMENT**.

PHASE D'ASSAUT **ESSAIM NOIR:** RÉACTION 1 BM **RÉPÉTABLE**. Utilisez quand une Unité **Amie Dans un rayon de 4"** d'un jeton **Essaim noir Ami** est choisie comme cible d'une attaque. Si cette Unité est **Dans un rayon de 4"** du même jeton, l'Unité **Amie ciblée** peut faire un **Jet d'esquive** contre cette attaque. Si la cible est de **Taille 1**, elle gagne un **Modificateur de +1** à ce **Jet d'esquive**.

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

PHASE DE COMBAT

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

ZERG

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BIOLOGIQUE, LÉGER, PSIONIQUE, TERRESTRE

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.09.26



PROFANATEUR

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: SAUVEUR

EMPLACEMENT D'ARMÉE: SOUTIEN

PHASE DE MOUVEMENT AMÉLIORATION **EMBUSCADE ENFOUIE :** PASSIF Quand cette Unité est désignée pour se Déployer depuis les **Réserves**, elle peut résoudre **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 **PESTE:** ACTIF X BM Vous pouvez dépenser **1** à **3 BM** pour activer cette capacité. Placez un **Gabarit d'explosion de Peste Entièrement dans un rayon de 10"** et en **Ligne de vue** de cette Unité. Pour chaque Unité dont au moins une Figurine a le socle partiellement couvert par le gabarit, lancez **2** dés, plus **1** dé par Figurine de cette Unité au socle partiellement couvert. Cette Unité perd le **Statut CACHÉ** et, selon les **BM** dépensés, subit **DÉGÂTS NON LÉTAUX (1)** pour :

- **1 BM** : chaque résultat de **5+**.
- **2 BM** : chaque résultat de **4+**.
- **3 BM** : chaque résultat de **3+**.

PHASE DE COMBAT AMÉLIORATION

NOM	POR	Cible	CdA	Toucher	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
MORSURE CANCÉREUSE	E	Terrestre	2	3+	-	-	2	COUP CRITIQUE (1), ARME D'APPOINT

AMÉLIORATION

COÛT: 130
EMBUSCADE ENFOUIE +20
MORSURE CANCÉREUSE +20
PESTE +20

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.09.26

plier ici

AMÉLIORATION COÛT: 180

ZERGLING FÉTIDE (ZERGLING)

CORPS À CORPS

COMBAT À DISTANCE

ATTAQUANT

BASE

RÔLE DE COMBAT:

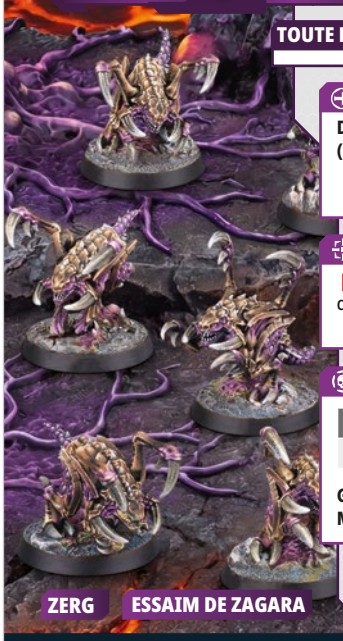
Ø 32MM

ZERGLING FÉTIDE (ZERGLING)

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

1-6	7-18
1	2

FIGURINES / RAVIT.



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**.

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

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	Toucher	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
GRIFFES	E	Terrestre	2	5+	-	-	1	-

GRIFFES AFFAIBLISSANTES: PASSIF Après qu'une Unité **Ennemie** a subi des Dégâts de cette Unité, appliquez **MALUS Toucher (1)** à chacune de ses **Armes**.

ZERG **ESSAIM DE ZAGARA**

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BIOLOGIQUE, LÉGER, TERRESTRE

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.09.26

plier ici

plier ici

AMÉLIORATION COÛT: 150

Ø 100MM

LANCEUR DE BILE

CORPS À CORPS

COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: ATTAQUANT

EMPLACEMENT D'ARMÉE: SOUTIEN

@/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v.1.09.26

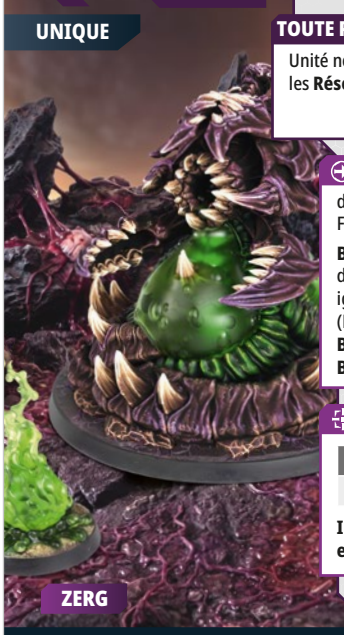
plier ici

LANCEUR DE BILE

VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
-	4+	-	10	3

1-1 (1) FIGURINES / RAVIT.

UNIQUE



ZERG

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BLINDÉ, BIOLOGIQUE, TERRESTRE

TOUTE PHASE

BÂTIMENT BIOLOGIQUE: PASSIF Cette Unité ne peut gagner le **Statut ENFOUI** ni retourner dans les **Réserves**, et elle est immunisée au mot-clé **IMPACT**.

DÉTECTION: PASSIF Les Unités **Ennemies Dans un rayon de 6"** de cette Unité 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**.

PHASE DE MOUVEMENT

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.

BOMBARDEMENT: ACTIF 1 BM Placez un jeton **Bombe de bile** sur le champ de bataille **Dans un rayon de 24"** de cette Unité. Quand elle résout une **Attaque à distance** avec le profil **Bombe de bile** cette **Manche**, elle peut ignorer la **Portée** normale de l'arme. Elle peut alors cibler une Unité **Ennemie Dans un rayon de 3"** du jeton (**Ligne de vue** non requise), en ignorant le **Statut CACHÉ**. Après résolution complète de l'attaque, retirez le jeton **Bombe de bile**. Juste avant **son retrait**, placez un jeton **Tumeur muqueuse** socle à socle avec lui. Le jeton **Bombe de bile** a **DÉPLACEMENT**.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Toucher	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
BOMBE DE BILE	12	Terrestre	6	3+	Léger, Blindé	D3	1	**PERFORATION Blindé (2), TIR PRÉCIS**

INDOMPTABLE: PASSIF **Engagée**, cette Unité peut cibler et être ciblée par des Unités **Ennemies Non engagées**. Dans les deux cas, l'Unité en défense gagne un **Jet d'esquive** contre ces attaques.

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.09.26

plier ici

TERTRE DES PROFANATEURS

BM: 1

PHASE DE MOUVEMENT **ESSENCE TOXIQUE:** ACTIF Placez un **Indicateur de faction** sur l'Unité **Amie** active. À la Fin de la **Phase d'assaut**, toutes les Unités **Biologiques Ennemies Engagées** avec l'Unité marquée subissent **DÉGÂTS NON LÉTAUX (2)**.

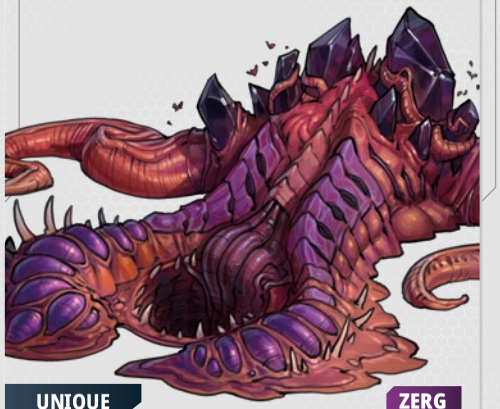
PHASE DE MOUVEMENT **RÉSEAU DE TUNNELS:** ACTIF L'Unité **Terrestre** active, **Non engagée**, est remise en **Réserves** au lieu d'effectuer une action.



©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon coût: 35 v 1.09.26

TERTRE DES PROFANATEURS

CARTE TACTIQUE



UNIQUE ZERG

RAVITAILLEMENT: 1 × *ÉLITE*, 1 × *SOUTIEN*

plier ici

MUCUS RÉACTIF

TOUTE PHASE **TISSU RÉACTIF:** PASSIF Tant qu'une Unité **Zerg Amie** est **SUR LE MUCUS**, elle gagne **PARADE (1)** contre toute attaque la ciblant.

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.

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon coût: 10 v 1.09.26

MUCUS RÉACTIF

CARTE DE MUCUS



ZERG

UNIQUE ESSAIM DE ZAGARA

RAVITAILLEMENT –

ESSAIM DE ZAGARA

BM: 1

TOUTE PHASE **RÉACTION INSTINCTIVE:** RÉACTION Utilisez quand une Unité **Ennemie** déclare une **Attaque au corps à corps** contre une Unité **Amie**. L'Unité **Amie** peut faire un **Jet d'esquive** contre cette attaque.

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 COMBAT **REINE DES FLÉAUX:** ACTIF Si l'Unité active contient plus de Figurines que toutes les Unités **Ennemies Engagées** réunies, ses **Armes de corps à corps** gagnent **INSTANTANÉ** et **PRÉCISION (4)**.

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v 1.09.26

ESSAIM DE ZAGARA

CARTE DE FACTION



ZERG

UNIQUE ESSAIM DE ZAGARA

RAVITAILLEMENT: 4 × *BASE*, 1 × *SOUTIEN*, 1 × *HÉROS*

plier ici

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon September 2026, v1.0

CARTES TACTIQUES

FACTION ZERG

Référence non officielle créée par des fans

Version 1.02

CARTES DE SCÉNARIO - MISSION & DÉPLOIEMENT

FACTION ZERG

plier ici

LE FEU DANS LE CIEL

5 RAVITAILLEMENT | +3 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

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

Lors de la mise en place du champ de bataille, placez un D6 près de chaque **Marqueur de mission** pour suivre son **Niveau de sabotage**. Fixez le **Niveau de sabotage** initial de chaque **Marqueur de mission** à **1**.

RÈGLES DE SCORE :

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

DÈS LE DÉBUT DE LA DEUXIÈME MANCHE : Gagnez des **PtV** pour chaque **Marqueur de mission Contrôlé** qui est **Neutre** ou associé à la couleur de l'**Adversaire**. Les **PtV** gagnés égalent le **Niveau de sabotage** du marqueur.

- **Niveau de sabotage 3** = **3 PtV**
- **Niveau de sabotage 2** = **2 PtV**
- **Niveau de sabotage 1** = **1 PtV**

AUTRES CONDITIONS:

PHASE D'ASSAUT : Si une Unité **Non engagée** est **Dans un rayon de 3"** d'un **Marqueur de mission** Contrôlé, elle peut effectuer une **Action de sabotage** au lieu d'une action standard.

Action de sabotage : **Diminuez** ou **augmentez de 1** le **Niveau de sabotage** de ce **Marqueur de mission** (**minimum 1**, **maximum 3**).

CONDITIONS DE VICTOIRE SPÉCIALES : La partie se termine immédiatement si un **Joueur mène de 10+ PtV**.

ENGAGEMENT STANDARD

©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v 1.09.26

LE FEU DANS LE CIEL

3 RAVITAILLEMENT | +2 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

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

Lors de la mise en place du champ de bataille, placez un D6 près de chaque **Marqueur de mission** pour suivre son **Niveau de sabotage**. Fixez le **Niveau de sabotage** initial de chaque **Marqueur de mission** à **1**.

RÈGLES DE SCORE :

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

DÈS LE DÉBUT DE LA DEUXIÈME MANCHE : Gagnez des **PtV** pour chaque **Marqueur de mission Contrôlé** qui est **Neutre** ou associé à la couleur de l'**Adversaire**. Les **PtV** gagnés égalent le **Niveau de sabotage** du marqueur.

- **Niveau de sabotage 3** = **3 PtV**
- **Niveau de sabotage 2** = **2 PtV**
- **Niveau de sabotage 1** = **1 PtV**

AUTRES CONDITIONS:

PHASE D'ASSAUT : Si une Unité **Non engagée** est **Dans un rayon de 3"** d'un **Marqueur de mission** Contrôlé, elle peut effectuer une **Action de sabotage** au lieu d'une action standard.

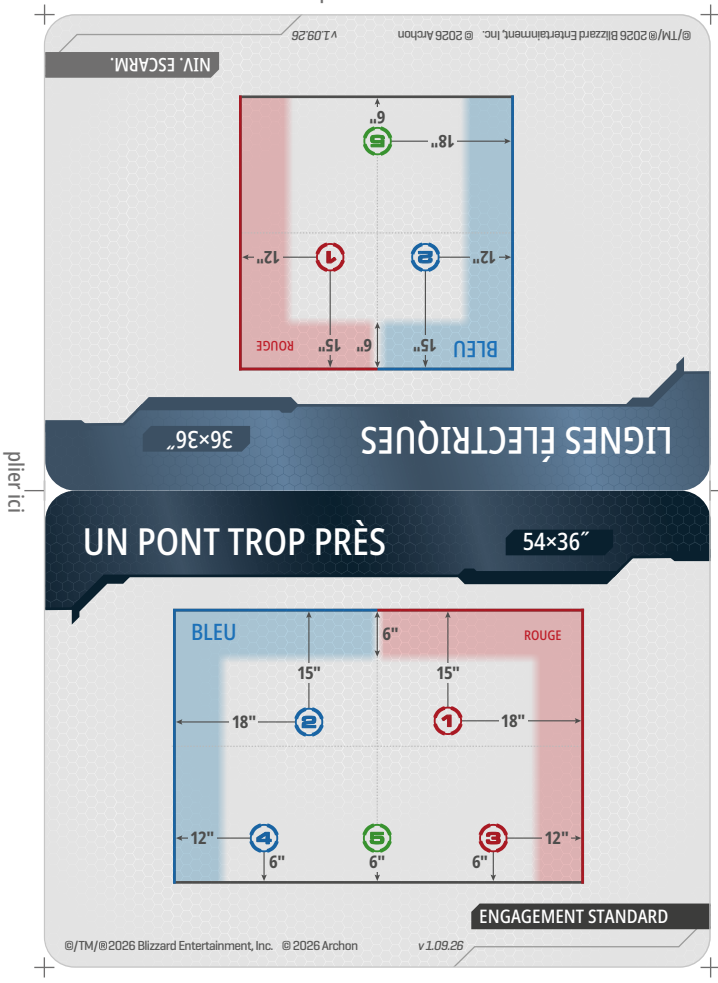
Action de sabotage : **Diminuez** ou **augmentez de 1** le **Niveau de sabotage** de ce **Marqueur de mission** (**minimum 1**, **maximum 3**).

CONDITIONS DE VICTOIRE SPÉCIALES : La partie se termine immédiatement si un **Joueur mène de 8+ PtV**.

NIV. ESCARM.

©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v 1.09.26

plier ici



plier ici

plier ici

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