

EINHEITENKARTEN

PROTOSS-FRAKTION



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

KAMPFERKMALE:  
BIOLOGISCH, LEICHT, BODEN

PROTOSS



| KAMPFPHASE |    |       |    |         |            |          |     |               |        |
|------------|----|-------|----|---------|------------|----------|-----|---------------|--------|
| NAME       | RW | Ziel  | AR | Treffer | Ansturmtyp | s-Würfel | Sch | Schlüsselwort | SCHLAG |
|            | E  | Boden | 1  | 4+      | -          | -        | 1   | -             |        |

| STURMPHASE |    |      |    |         |            |          |     |                     |              |
|------------|----|------|----|---------|------------|----------|-----|---------------------|--------------|
| NAME       | RW | Ziel | AR | Treffer | Ansturmtyp | s-Würfel | Sch | Schlüsselwort       | GLEVENKANONE |
|            | 8  | Alle | 2  | 3+      | Leicht     | D3+1     | 1   | ANTI-AUSWEICHEN (1) |              |

**BEWEGUNGSPHASE** **PSI-TRANSFERT: AKTIV 1 PE** Setze ein Schatten-Token ganz innerhalb 12" eines Modells dieser Einheit. Am Ende der Runde darf der kontrollierende Spieler alle Modelle der Einheit in Kohärenz aufstellen und das Token als Führungsmodell behandeln. Das Token hat VERDRÄNGUNG.

**BELIEBIGE PHASE** **PSIONISCHE PRÄSENZ: PASSIV** Alle Waffen befundener Einheiten gegen eine gegnerische Einheit innerhalb von 4" des Schatten-Tokens dieser Einheit erhalten PRÄZISION (1).

1

3-4

0

1-2

2

3

5+

5+

5/8

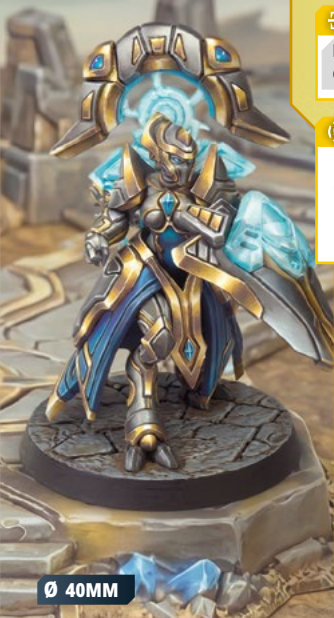
2

ADEPT

ADEPT



KAMPFROLLE: **VERNICHTET** ARMEESLOT: **KERN**



Ø 40MM

**STURMPHASE** **UPGRADE**  
**RESONANZGLEVEN: AKTIV 1 PE** Die Glevenkanone dieser Einheit erhält **STÄRKUNG AR** (1).

**LENKUNG: PASSIV** Die Fernkampfwaffe Glevenkanone dieser Einheit erhält **ANTI-AUSWEICHEN** (2).

**KAMPFPHASE** **UPGRADE**

| NAME                         | RW | Ziel  | AR | Treffer | Ansturmtyp | s-Würfel | Sch | Schlüsselwort          |
|------------------------------|----|-------|----|---------|------------|----------|-----|------------------------|
| GLEVENSCHLAG<br>↑ FÜR SCHLAG | E  | Boden | 1  | 4+      | Leicht     | D3       | 1   | DURCHSCHLAG Leicht (2) |

UPGRADE

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

EINHEITENKARTEN

PROTOSS-FRAKTION



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.  
© 2026 Archon v.1.04/26

| NAME                          | RW | Ziel  | AR | Trifft | Ansturmtyp | S-Wurfel | Sch | Schlusswort |
|-------------------------------|----|-------|----|--------|------------|----------|-----|-------------|
| ZWEIFELCHTLINGEN-SCHLAG       | E  | Boden | 2  | 2+     | Gepanzert  | D3       | 3   | -           |
| ZWEIFELCHTLINGEN-RUNDUMSCHLAG | E  | Boden | 6  | 2+     | Leicht     | D3+1     | 1   | -           |

KAMPPHASE

**STURMPHASE** **BLITZPRINT: REAKTION 1 PE** Nach einer erfolgreichen Sturmangriffssituation dieser Einheit darf sie eine zweite gegen eine andere gegnerische Einheit aussetzen und dabei die Sturmangriffsbegrenzung im Zustand Gebunden ignorieren. Brutaler Sturmangriff löst kein zweites Mal aus.

**BRUTALER STURMANGRIFF: PASSIV** Sofort nach einem erfolgreichen Sturmangriff dieser Einheit handle den Effekt WUCHT (6) 4+ ab.

bis zum Ende der Aktivierung aktiv.

**Ausweichwurf** machen. Diese **Spezialfähigkeit** bleibt Sie darf gegen den umgekehrten Angriff einen gültiges Ziel, lenke den Angriff auf diese Einheit um.

**Fernkampfangriff** bestimt und ist diese Einheit ein andere befreundete Einheit innerhalb 8" als Ziel eines **HIERARCH HÄLT STAND: REAKTION 1 PE** Wird eine

**BEWEGUNGSPHASE** **PHASENPRISMA: PASSIV** Wird Artanis zum Aufstellen aus den Reserven bestimmt, darf er den Effekt **PLATZIEREN (0)** von einer anderen befreundeten Einheit abhandeln. Diese Einheit kehrt vom Schlachtfeld in die Reserven zurück. Artanis' Aktivierung endet.

**BELEBTE PHASE** **KOMMANDANT: PASSIV** Behandle die Versorgung dieser Einheit als um 1 erhöht beim Kontrollieren und Umkämpfen von **Missionsmarken**, Erfüllen von Zielen und Abhandeln von **Löschen-Tests**.



MODELLE / VERSCHÖNERUNG  
1-1

SCHILD 4  
GESCHWINDIGKEIT 7  
GESCHWINDIGKEIT 4+  
AUSWEICH 5+  
TRIFTFÄHIGKEIT 8  
GRÖSSE 2

ARTANIS

ARTANIS

NAHKAMPF FERNKAMPF

KAMPFROLLE: BOLLWERK

ARMEESLOT: HELD



Ø 40MM

UPGRADE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.  
© 2026 Archon v.1.04/26

EINHEITENKARTEN

PROTOSS-FRAKTION



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

KAMPFERKMALE:  
BIOLOGISCH, LEICHT, BODEN

PROTOSS  
KHALAI



EINZIGARTIG

PRÄTORGARDE  
(BERSERKER)

PRÄTORGARDE  
(BERSERKER)



Ø 40MM



UPGRADE



KAMPFROLLE:  
VERNICHTER

ARMEESLOT:  
ELITE

KAMPFPHASE

**TITANENTÖTER: PASSIV** Bei einem Nahkampfangriff dieser Einheit auf ein Ziel der Größe 3 oder größer gilt der Schadenswert der Waffe als 2. alle auf sie zielenden Angriffe einen Ausweichwurf machen.

| NAME        | RW | Ziel  | AR | Treffer | Ansturmtyp | s-Werte | Sch | Schlüsselwort |
|-------------|----|-------|----|---------|------------|---------|-----|---------------|
| PSI-KLINGEN | E  | Boden | 4  | 3+      | Leicht     | D3      | 1   | -             |

STURMPHASE

**STURMANGRIFF: AKTIV** 1 PE Wirft für die Sturmangriffsdistanz dieser Einheit 2D6 statt D6 und addiere das höhere Ergebnis zum Geschwindigkeitswert der Einheit.

BEWEGUNGSPHASE

**BEINVERBESSERUNGEN: AKTIV** 1 PE 2"-Bewegungsaktion aus, die nicht zu ihrem Aktionslimit zählt. Diese Einheit führt eine

**SCHILDÜBERLADUNG: PASSIV** Diese Einheit erhält ZÄH (2) beim ersten Panzerungswurf jeder Runde.

MODELLE / VERSÜGUNG  
1-1  
2-3

SCHILD 3  
GESCHWINDIGKEIT 4/7  
REACH 5+  
AUSWEICHEN 5+  
TREFFER ANWURF 4  
GRÖSSE 2

hier falten

hier falten

EINHEITENKARTEN

PROTOSS-FRAKTION



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

KAMPFERKMALE:  
GEPANZERT, BODEN

PROTOSS  
KHALAI



**➔ BEWEGUNGSPHASE** **WARPVERBINDUNG: PASSIV** Einmal pro Runde darf der kontrollierende Spieler eine Bodeneinheit aus den Reserven aufstellen, mit dem Sockel dieses Pylons als Eintrittskarte. Die Aktivierung dieser Einheit endet.

**GENIALITÄT DER KHALAI: PASSIV** Einmal pro Runde, wenn eine befreundete Einheit innerhalb von 4" um diesen Pylon eine Spezialfähigkeit einsetzt, die Psi-Energie kostet, werden deren PC-Kosten um 1 gesenkt.

**GEBÄUDE: PASSIV** Diese Einheit kann in keiner Phase aktiviert werden und keine Aktionen ausführen. Zudem gilt ihr aktueller Versorgungswert als 0, und sie kann Missionsmarken nicht kontrollieren oder umkämpfen, wobei die übliche Nullversorgungsannahme ignoriert wird. Diese Einheit kann kein Ziel einer Fähigkeit sein, sofern nicht anders angegeben.

MODELLE / VERSÜNGUNG  
1-1  
0

SCHILD 2  
GESCHWINDIGKEIT -  
REICHWEITE 5+  
AUSWEICHEN -  
TREFFERANZAHL 8  
FREIE ANZAHL 3  
GRÖSSE 3

PYLON

PYLON

NAHKAMPF  
FERNKAMPF

KAMPFROLLE:  
TAKTIKER



Ø 80MM

UPGRADE

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

EINHEITENKARTEN

PROTOSS-FRAKTION



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.  
© 2026 Archon v.1.04/26

KAMPFMERKMALE: LEICHT,  
MECHANISCH, PSIONISCH, BODEN

PROTOSS

| NAME   | RW | Ziel  | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort |
|--------|----|-------|----|---------|------------|----------|-----|---------------|
| STRAHL | E  | Boden | 2  | 3+      | -          | -        | 1   | -             |

KAMPFPHASE

| NAME            | RW | Ziel | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort |
|-----------------|----|------|----|---------|------------|----------|-----|---------------|
| DISRUPTORSTRAHL | 8  | Alle | 2  | 2+      | -          | -        | 1   | SOFORT        |

STURMPHASE

**BEWEGUNGSPHASE** **WÄCHTERSCHILD: AKTIV** 1 PE Alle Fernkampfangriffe auf eine befreundete Einheit innerhalb von 4" (Sichtlinie ist nicht nötig) werden mit 1 Würfel weniger im Angriffspool ausgeführt.  
**KRAFTFELD: AKTIV** 1 PE Setze ein Kraftfeld-Token innerhalb von 8" an einer freien Stelle. Einheiten der Größe 2 oder niedriger können Kraftfelder nicht überqueren. Modelle der Größe 3 oder höher können darüber hinwegziehen; danach wird das Kraftfeld entfernt.

**SCHWÄCHUNG ERHÄLT**. Entferne alle ihre SCHWÄCHUNGEN.  
**ERNEUERUNG: REAKTION** 1 PE Einsetzen, wenn eine befreundete Einheit innerhalb von 4" eine BELIEBIGE PHASE



MODELLE / VERSÖHUNG  
1-1 0 2-2 1

SCHILD 2  
GESCHWINDIGKEIT 4/7  
REACH 5+  
AUSWEICHEN 6+  
TREFFER ANZAHL 4  
GRÖSSE 1

PROTEKTOR

PROTEKTOR

NAHKAMPF FERNKAMPF

KAMPFROLLE:  
RETTET

ARMEESLOT:  
UNTERSTÜTZUNG

**BEWEGUNGSPHASE** **UPGRADE**  
**FESTFELDPROJEKTOREN: AKTIV** 1 PE Setze ein Kraftfeld-Token innerhalb von 8" an einer freien Stelle. Einheiten der Größe 2 oder niedriger können Kraftfelder nicht überqueren. Modelle der Größe 3 oder höher können darüber hinwegziehen; danach wird das Kraftfeld entfernt.

**STURMPHASE** **UPGRADE**  
**HALLUZINATION: REAKTION** 0 PE Wenn eine gegnerische Einheit einen Fernkampfangriff gegen eine befreundete Einheit innerhalb von 4" ansagt, darf die Zieleinheit einen Ausweichwurf gegen diesen Angriff ausführen.



Ø 50MM

UPGRADE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.  
© 2026 Archon v.1.04/26

EINHEITENKARTEN

PROTOSS-FRAKTION



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

KAMPFMERKMALE:  
GEPANZERT, MECHANISCH, BODEN

PROTOSS



| NAME  | RW | Ziel  | AR | TR | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort |
|-------|----|-------|----|----|------------|----------|-----|---------------|
| TRITT | E  | Boden | 2  | 5+ | -          | -        | 1   | -             |

KAMPFPHASE

| NAME                | RW | Ziel | AR | TR | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort |
|---------------------|----|------|----|----|------------|----------|-----|---------------|
| PARTIKELDISRUPTOREN | 12 | Alle | 4  | 3+ | Gepanzert  | D3       | 2   | -             |

STURMPHASE

**BEWEGUNGSPHASE** **TRANSIT:** **AKTIV** **1 PE** Handle den Effekt **PLATZIEREN** (6) ab. So gesetzte **Modelle** dürfen nicht innerhalb der Bindungsrreichweite gegnerischer **Einheiten** aufgestellt werden.

**STAFFEL:** **PASSIV** Die horizontale **Kohärenz** dieser **Einheit** ist "4".

BELIEBIGE PHASE



MODELLE / VERSÜGUNG  
1-1  
2-2

SCHILD 3  
GESCHWINDIGKEIT 4/8  
REACH 4+  
AUSWEICHEN 6+  
TREFFERANZAHL 6  
GRÖSSE 3

HETZER

HETZER



KAMPFROLLE:  
**VERNICHTER**

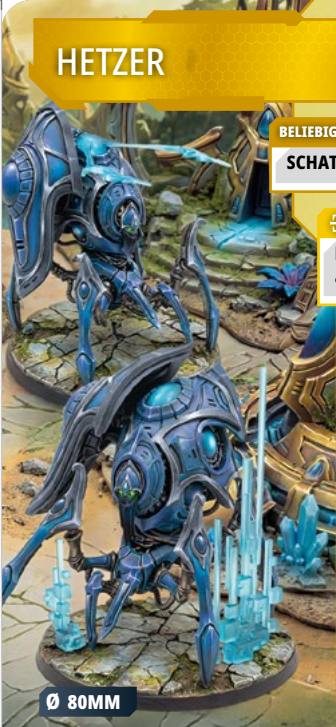
ARMEESLOT:  
**ELITE**

BELIEBIGE PHASE **UPGRADE**

**SCHATTENPFAD:** **AKTIV** **1 PE** Diese **Einheit** erhält den Status **VERSTECKT**, bis sie eine andere **Aktion** ausführt.

**STURMPHASE** **UPGRADE**

**RASEREI DER NERAZIM:** **PASSIV** Greift diese **Einheit** eine in dieser Phase bereits aktivierte gegnerische **Einheit** an, erhalten ihre **Partikeldisruptoren** **SOFORT** für diesen Angriff.



Ø 80MM



UPGRADE

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

EINHEITENKARTEN

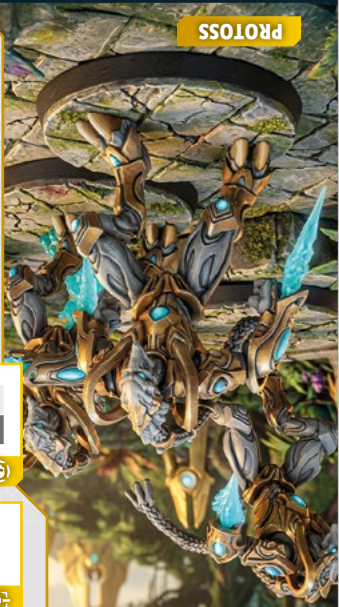
PROTOSS-FRAKTION



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.  
© 2026 Archon v.1.04/26

KAMPFERKMALE:  
BIOLOGISCH, LEICHT, BODEN

PROTOSS



| NAME | PSI-KLINGEN | RW | E       | Boden      | 4        | 3+  | Leicht | D3 | 1 | - | Schlüsselwort |
|------|-------------|----|---------|------------|----------|-----|--------|----|---|---|---------------|
| AR   | Ziel        | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch |        |    |   |   |               |

KAMPFPHASE

**STURMANGRIFF: AKTIV** 1 PE Wirf für die **Sturmangriffsdistanz** dieser Einheit 2D6 statt D6 und addiere das höhere Ergebnis einem erfolgreichen **Sturmangriff** dieser Einheit. **BRUTALER STURMANGRIFF: PASSIV** Sofort nach handeln den Effekt **WUCHT** (3) 4+ ab.

STURMPHASE



MODELLE / VERSÖRUNG  
1-1 2-3

SCHILD 3  
GESCHWINDIGKEIT 4/7  
REANIMIERUNG 5+  
AUSWEICHEN 5+  
TREFFER ANZAHL 4  
GRÖSSE 2

BERSERKER

BERSERKER



KAMPFROLLE:  
VERNICHTER

ARMEESLOT:  
KERN

BELIEBIGE PHASE **UPGRADE**

**MEIN LEBEN FÜR AIUR: PASSIV** Wenn diese Einheit **WUCHT** abhandelt, erzeugt jedes geeignete Modell 1 zusätzlichen **WUCHT**-Würfel.

**BEWEGUNGSPHASE: UPGRADE**

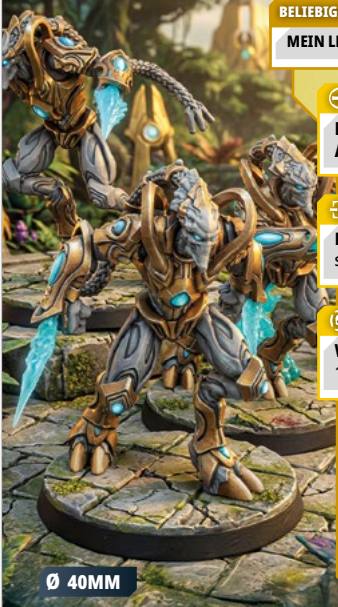
**BEINVERBESSERUNGEN: AKTIV** 1 PE Diese Einheit führt eine 2"-Bewegungsaktion aus, die nicht zu ihrem Aktionslimit zählt.

**STURMPHASE: UPGRADE**

**EIFRIGE RUNDE: REAKTION** 0 PE Ist diese Einheit nicht **Aktiviert** und erhält Schaden, darf der kontrollierende Spieler sie in dieser Phase als **Aktiviert** werten (ihre **Aktivierungsmarke** umdrehen), um den Gesamtschaden um 2 zu senken.

**KAMPFPHASE: UPGRADE**

**WIR STEHEN VEREINT: PASSIV** Wenn diese Einheit einen **Nahkampfangriff** ausführt und das Ziel mit mindestens 1 anderen befreundeten Einheit gebunden ist, erhält ihre Nahkampfwaffe **PRÄZISION** (2).



Ø 40MM

UPGRADE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.  
© 2026 Archon v.1.04/26

## TAKTIKKARTEN

## PROTOSS-FRAKTION



hier falten

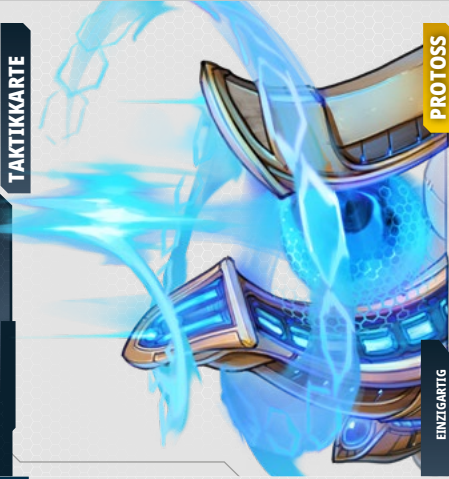
hier falten

hier falten

hier falten

WARPKNOTEN  
MIT ZEITSCHLEIFE

TAKTIKKARTE



EINZIGARTIG

PROTOSS

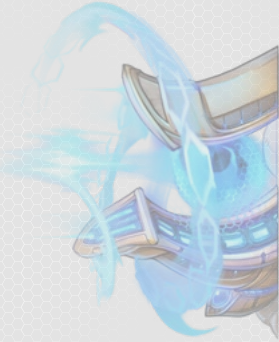
VERSORGUNG: 1 × KERN, 1 × ELITE

WARPKNOTEN  
MIT ZEITSCHLEIFE

PE: 1

➔ **BEWEGUNGSPHASE** **EIFRIGER STURMANGRIFF:** **AKTIV** Die aktive Einheit erhält **STÄRKUNG** Geschwindigkeit (2).

➔ **KAMPFPHASE** **SCHNELLE SCHLÄGE:** **AKTIV** Die erste genutzte Nahkampfwaffe der aktiven Einheit erhält **PRÄZISION** (2).



v1.03/26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon



## WARPKNOTEN

TAKTIKKARTE



PROTOSS

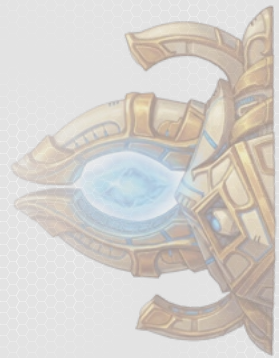
VERSORGUNG: 1 × KERN



## WARPKNOTEN

PE: 1

➔ **KAMPFPHASE** **SCHNELLE SCHLÄGE:** **AKTIV** Die erste genutzte Nahkampfwaffe der aktiven Einheit erhält **PRÄZISION** (2).



v1.04/26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon



## KHALAI

FRAKTIONS-KARTE



PROTOSS

KHALAI

EINZIGARTIG

VERSORGUNG: 3 × KERN, 2 × ELITE, 1 × HELD



## KHALAI

PE: 1

➔ **BEWEGUNGSPHASE** **PYLON-HERANWARPEN:** **AKTIV** Ist kein befreundeter Pylon auf dem Schlachtfeld, setze eine befreundete Pylon-Einheit beliebig auf der BODENEbene des Schlachtfelds, über 10" von gegnerischen Modellen entfernt. In dieser Runde darf der Pylon seine **Spezialfähigkeiten** (außer Gebäude) nicht einsetzen.

➔ **BEWEGUNGSPHASE** **VOM KHALA GEBUNDEN:** **AKTIV** Wähle am Ende der Aktivierung der aktiven Einheit eine andere befreundete Einheit, die in dieser Phase aktiviert werden darf. Aktiviere sie sofort.



v1.04/26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon



## WARPPRISMA

TAKTIKKARTE



PROTOSS

VERSORGUNG: 2 × KERN



## WARPPRISMA

PE: 1

➔ **BEWEGUNGSPHASE** **PHASE:** **AKTIV** Die aktive Einheit handelt den Effekt **PLATZIEREN** (3) ab.

➔ **BEWEGUNGSPHASE** **WARPVERBINDUNG:** **AKTIV** Setze einen **Fraktionsanzeiger** beliebig auf dem Schlachtfeld, mehr als 10" von jedem gegnerischen Modell entfernt. Am Ende der Runde darfst du eine Bodeneinheit aus den Reserven in **Sockel-an-Sockel-Kontakt** mit dem Anzeiger aufstellen.



v1.04/26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

## TAKTIKKARTEN

## PROTOSS-FRAKTION



hier falten

hier falten

hier falten

hier falten

# **ÜBERLADENER NEXUS**



PE: 1

## **BELIEBIGE PHASE**

**PHOTONENÜBERLADUNG:**  
**REAKTION** Einsetzen, wenn eine gegnerische Einheit aus den Reserven anderswo als an ihrer eigenen Eintrittskante das Schlachtfeld betritt. Sie erleidet sofort **AUTOMATISCHE TREFFER 3 (1)**.



**BEWEGUNGSPHASE** **STRATEGISCHER RÜCKRUF:** **AKTIV** Die aktive, ungebundene Bodeneinheit kehrt in die Reserven zurück, statt eine Aktion auszuführen.



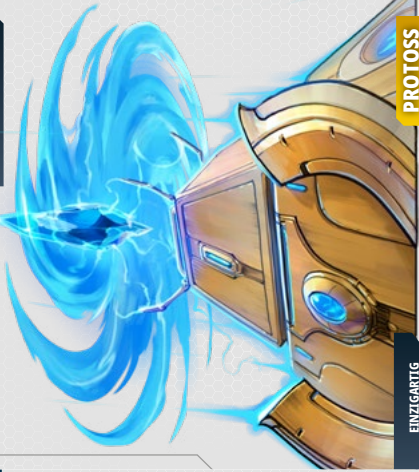
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26

# **ÜBERLADENER NEXUS**



TAKTIKKARTE



EINZIGARTIG

PROTOSS

VERSORGUNG: 1 × KERN, 1 × ELITE

# **ZIRKEL DES ZWIELICHTS**



PE: 1

## **BELIEBIGE PHASE**

**SCHLEIER DER SCHATTEN:** **REAKTION** Einsetzen, nachdem eine befreundete Einheit einen **PLATZIEREN**-Effekt abgehandelt hat. Sie handelt sofort **HEILEN (2)** ab.



**STURMPHASE** **WAFFEN DER ERSTGEBORENEN:** **AKTIV** Die erste genutzte Fernkampf-Waffe der aktiven Bodeneinheit erhält **STÄRKUNG** Reichweite (4).



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.03/26

# **ZIRKEL DES ZWIELICHTS**



TAKTIKKARTE



EINZIGARTIG

PROTOSS

VERSORGUNG: 1 × UNTERSTÜTZUNG, 1 × ELITE

# **WARPTOR**



PE: 1



**BEWEGUNGSPHASE** **HERANWARENEN:** **AKTIV** Die aktive **BODEN-Einheit** stellt sich von jeder Tischkante auf, die keine Eintrittskarte ist. Die Aufstellung muss über 10" von gegnerischen Modellen entfernt enden. Der kontrollierende Spieler darf diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn diese **Runde** bereits eine andere befreundete Bodeneinheit aufgestellt wurde.



**KAMPFPHASE** **SCHNELLE SCHLÄGE:** **AKTIV** Die erste genutzte Nahkampf-Waffe der aktiven Einheit erhält **PRÄZISION (2)**.



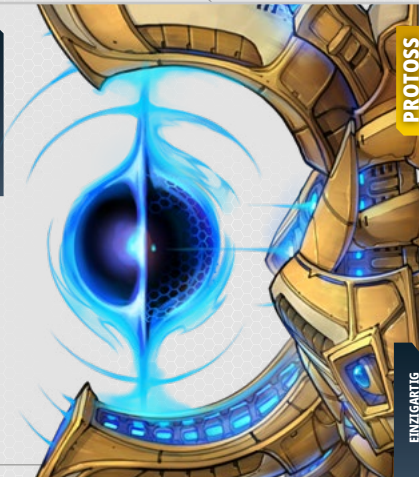
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.03/26

# **WARPTOR**



TAKTIKKARTE



EINZIGARTIG

PROTOSS

VERSORGUNG: 2 × KERN

# **DAELAAM**



PE: 1

## **BELIEBIGE PHASE**

**DAE'UHL:** **REAKTION** Wenn eine befreundete Einheit Schaden erhält, reduziere den Gesamtschaden um 2 (mindestens 1).



**BEWEGUNGSPHASE** **MASSENRÜCKRUF:** **AKTIV** Einmal pro Spiel. Setze einen **Fraktionsanzeiger** beliebig auf dem Schlachtfeld. Alle befreundeten Protoss-Einheiten innerhalb von 6" um ihn kehren vom Schlachtfeld in die Reserven zurück.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26

# **DAELAAM**



FRAKTIONSKARTE



EINZIGARTIG

PROTOSS

VERSORGUNG: 3 × KERN, 1 × ELITE, 1 × UNTERSTÜTZUNG, 1 × LUFT,

## TAKTIKKARTEN

## PROTOSS-FRAKTION



hier falten

hier falten

hier falten

hier falten

## SCHMIEDE



PE: 1

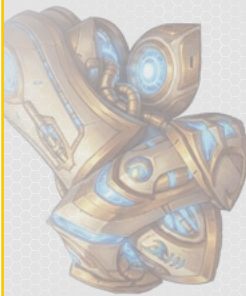
## BELIEBIGE PHASE

**BODENPANZERUNG:**

**[REAKTION]** Einsetzen, bevor eine befreundete Bodeneinheit einen Panzerungswurf ablegt. Sie erhält dafür ZAH (1).

**STURMPHASE****BODENWAFFEN:**

**[AKTIV]** Die erste genutzte Fernkampfwaffe der aktiven Bodeneinheit erhält **KRITISCHER TREFFER** (1).



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04/26

## NEXUS



PE: 1

## BELIEBIGE PHASE

**URALTER STOLZ:**

**[AKTIV]** Die erste genutzte Waffe der aktiven Einheit erhält **SOFORT**.

**BEWEGUNGSPHASE****STRATEGISCHER**

**RÜCKRUF:** **[AKTIV]** Die aktive, ungebundene Bodeneinheit kehrt in die Reserven zurück, statt eine Aktion auszuführen.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04/26

## NEXUS



TAKTIKKARTE



EINZIGARTIG

PROTOSS

VERSORGUNG: 2 × KERN

## ENERGIEFELD

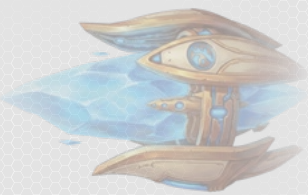


PE: 1

## BELIEBIGE PHASE

**WÄCHTERHÜLLE:**

**[REAKTION]** Einsetzen, bevor eine befreundete Bodeneinheit einen Panzerungswurf ablegt. Sie erhält dafür **ABDÜCKEN** (2).



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04/26

## ENERGIE-FELD



TAKTIKKARTE



EINZIGARTIG

PROTOSS

VERSORGUNG: 1 × KERN, 1 × ELITE, 1 × HELD



## SZENARIOKARTEN - MISSION &amp; AUFSTELLUNG

## PROTOSS-FRAKTION

### VERSORGUNGSABWURF

6

+2

VERSORGUN

PRO RUNDE

SPIELLÄNGE: 5

**MISSIONSPARAMETER:**

Alle **Missionsmarken** sind Deaktiviert.

BEGINN DER RUNDE (1-4): Bestimme zufällig eine Deaktivierte **Missionsmarke** (1-4) und drehe sie auf ihre **Aktiviert** Seite.

BEGINN DER RUNDE 5: **Missionsmarke** 5 wird automatisch **Aktiviert**.

**WERTUNGSBEDINGUNGEN:** Erziele SPs gleich der diese **Runde** zerstörten gegnerischen Versorgung.

AB BEGINN DER ERSTEN RUNDE: Erhalte für jede aktivierte Kontrollierte **Missionsmarke** SPs gleich der Nummer der Spielrunde, in der sie **Aktiviert** wurde, und entferne sie.

**WEITERE BEDINGUNGEN:**

SPEZIELLE SIEGBEDINGUNGEN: Das Spiel endet sofort, wenn ein **Spieler** 12+ SPs Vorsprung hat.

### VERSORGUNGSABWURF

4

+1

VERSORGUN

PRO RUNDE

SPIELLÄNGE: 4

**MISSIONSPARAMETER:**

Alle **Missionsmarken** sind Deaktiviert.

BEGINN DER RUNDE (2-4): Bestimme zufällig eine Deaktivierte **Missionsmarke** (1,2,5) und drehe sie auf die **Aktiviert** Seite.

**WERTUNGSBEDINGUNGEN:** Erziele SPs gleich der diese **Runde** zerstörten gegnerischen Versorgung.

AB BEGINN DER ZWEITEN RUNDE: Erhalte für jede aktivierte Kontrollierte **Missionsmarke** SPs gleich der Nummer der Spielrunde, in der sie **Aktiviert** wurde, und entferne sie.

**WEITERE BEDINGUNGEN:**

SPEZIELLE SIEGBEDINGUNGEN: Das Spiel endet sofort, wenn ein **Spieler** 8+ SPs Vorsprung hat.

STANDARDGEFECHT

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

GEFECHTSSTUFE

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

### POSITION HALTEN

6

+2

VERSORGUN

PRO RUNDE

SPIELLÄNGE: 5

**MISSIONSPARAMETER:**

Alle **Missionsmarken** sind **Aktiviert**.

**WERTUNGSBEDINGUNGEN:**

Erhalte SPs gleich der diese **Runde** zerstörten gegnerischen Versorgung.

AB BEGINN DER ZWEITEN RUNDE:

Erhalte 1 SP für jede kontrollierte **Missionsmarke**, die neutral oder deiner Farbe zugeordnet ist.

Erhalte 2 SPs für jede, die der Farbe des Gegenspielers zugeordnet ist.

**WEITERE BEDINGUNGEN:**

SPEZIELLE SIEGBEDINGUNGEN: Das Spiel endet sofort, wenn ein **Spieler** 10+ SPs Vorsprung hat.

### POSITION HALTEN

3

+1

VERSORGUN

PRO RUNDE

SPIELLÄNGE: 5

**MISSIONSPARAMETER:**

Alle **Missionsmarken** sind **Aktiviert**.

**WERTUNGSBEDINGUNGEN:**

Erhalte SPs gleich der diese **Runde** zerstörten gegnerischen Versorgung.

AB BEGINN DER ZWEITEN RUNDE:

Erhalte 1 SP für jede kontrollierte **Missionsmarke**, die neutral oder deiner Farbe zugeordnet ist.

Erhalte 2 SPs für jede, die der Farbe des Gegenspielers zugeordnet ist.

**WEITERE BEDINGUNGEN:**

SPEZIELLE SIEGBEDINGUNGEN: Das Spiel endet sofort, wenn ein **Spieler** 8+ SPs Vorsprung hat.

STANDARDGEFECHT

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

GEFECHTSSTUFE

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

hier falten

## SZENARIOKARTEN - MISSION &amp; AUFSTELLUNG

## PROTOSS-FRAKTION



## FRONTLINIEN

6

+2

SPIELLÄNGE: 5

## MISSIONSPARAMETER:

Alle **Missionsmarken** sind **Aktiviert**.

## WERTUNGSBEDINGUNGEN:

Erziele SPs gleich der diese **Runde** zerstörten gegnerischen Versorgung.

AB BEGINN DER ZWEITEN RUNDE:

Erhalte 1 SP für jede Kontrollierte **Missionsmarke**.Erhalte 2 zusätzliche SPs für eine **Marke**, deren Kontrolle du diese **Runde** vom **Gegner** übernommen hast.

## WEITERE BEDINGUNGEN:

SPEZIELLE SIEGBEDINGUNGEN: Das Spiel endet sofort, wenn ein **Spieler** 10+ SPs Vorsprung hat.

STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

## FRONTLINIEN

3

+1

SPIELLÄNGE: 5

## MISSIONSPARAMETER:

Alle **Missionsmarken** sind **Aktiviert**.

## WERTUNGSBEDINGUNGEN:

Erziele SPs gleich der diese **Runde** zerstörten gegnerischen Versorgung.

AB BEGINN DER ZWEITEN RUNDE:

Erhalte 1 SP für jede Kontrollierte **Missionsmarke**.Erhalte 2 zusätzliche SPs für eine **Marke**, deren Kontrolle du diese **Runde** vom **Gegner** übernommen hast.

## WEITERE BEDINGUNGEN:

SPEZIELLE SIEGBEDINGUNGEN: Das Spiel endet sofort, wenn ein **Spieler** 8+ SPs Vorsprung hat.

GEFECHTSSTUFE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

## RESSOURCEN SAMMELN

6

+2

SPIELLÄNGE: 5

## MISSIONSPARAMETER:

Alle **Missionsmarken** sind **Aktiviert**.

## WERTUNGSBEDINGUNGEN:

Erziele SPs gleich der diese **Runde** zerstörten gegnerischen Versorgung.

AB BEGINN DER ZWEITEN RUNDE:

Erhalte 2 SPs für jede Kontrollierte **Missionsmarke** in der **Gegnerfarbe**.

## WEITERE BEDINGUNGEN:

**STURMPHASE:** Ist eine ungebundene **Einheit** innerhalb 3" einer kontrollierten neutralen oder dem Gegenspieler zugeordneten **Missionsmarke**, darf diese **Einheit** statt einer Standardaktion die Sammelaktion ausführen.

SAMMELAKTION: Erhalte 1 SP.

SPEZIELLE SIEGBEDINGUNGEN: Das Spiel endet sofort, wenn ein **Spieler** mit 10+ SPs führt.

STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

## RESSOURCEN SAMMELN

3

+1

SPIELLÄNGE: 5

## MISSIONSPARAMETER:

Alle **Missionsmarken** sind **Aktiviert**.

## WERTUNGSBEDINGUNGEN:

Erziele SPs gleich der diese **Runde** zerstörten gegnerischen Versorgung.

AB BEGINN DER ZWEITEN RUNDE:

Erhalte 2 SPs für jede Kontrollierte **Missionsmarke** in der **Gegnerfarbe**.

## WEITERE BEDINGUNGEN:

**STURMPHASE:** Ist eine ungebundene **Einheit** innerhalb 3" einer kontrollierten neutralen oder dem Gegenspieler zugeordneten **Missionsmarke**, darf diese **Einheit** statt einer Standardaktion die Sammelaktion ausführen.

SAMMELAKTION: Erhalte 1 SP.

SPEZIELLE SIEGBEDINGUNGEN: Das Spiel endet sofort, wenn ein **Spieler** mit 8+ SPs führt.

GEFECHTSSTUFE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

## SZENARIOKARTEN - MISSION &amp; AUFSTELLUNG

## PROTOSS-FRAKTION



## TEILE UND HERRSCHE

8

+2

SPIELLÄNGE: 4

## MISSIONSPARAMETER:

Alle **Missionsmarken** sind **Aktiviert**.Teile das **Schlachtfeld** in vier Viertel, wie auf der Aufstellungskarte gezeigt.

## WERTUNGSBEDINGUNGEN:

Erhalte SPs gleich der diese **Runde** zerstörten gegnerischen Versorgung.

AB BEGINN DER ERSTEN RUNDE:

Ermittle die gesamte aktuelle Versorgung in jedem **Schlachtfeldviertel**.

Erhalte 1 SP für jedes Viertel, in dem deine höher ist als die des Gegenspielers.

Nur **Einheiten** ganz innerhalb eines Viertels steuern ihre Versorgung zu dieser Prüfung bei.Kontrolliert eine **Einheit** eine **Missionsmarke**, zählt sie für das Kontrollieren von Vierteln 1 Versorgung mehr.Erhalte 2 SP für das Kontrollieren von **Missionsmarke 5**.

## WEITERE BEDINGUNGEN:

SPEZIELLE SIEGBEDINGUNGEN: Das Spiel endet sofort, wenn ein **Spieler** 10+ SPs Vorsprung hat.

STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

## TEILE UND HERRSCHE

4

+1

SPIELLÄNGE: 4

## MISSIONSPARAMETER:

Alle **Missionsmarken** sind **Aktiviert**.Teile das **Schlachtfeld** in vier Viertel, wie auf der Aufstellungskarte gezeigt.

## WERTUNGSBEDINGUNGEN:

Erhalte SPs gleich der diese **Runde** zerstörten gegnerischen Versorgung.

AB BEGINN DER ERSTEN RUNDE:

Ermittle die gesamte aktuelle Versorgung in jedem **Schlachtfeldviertel**.

Erhalte 1 SP für jedes Viertel, in dem deine höher ist als die des Gegenspielers.

Nur **Einheiten** ganz innerhalb eines Viertels steuern ihre Versorgung zu dieser Prüfung bei.Kontrolliert eine **Einheit** eine **Missionsmarke**, zählt sie für das Kontrollieren von Vierteln 1 Versorgung mehr.Erhalte 2 SP für das Kontrollieren von **Missionsmarke 5**.

## WEITERE BEDINGUNGEN:

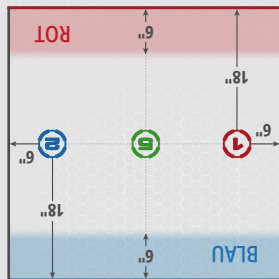
SPEZIELLE SIEGBEDINGUNGEN: Das Spiel endet sofort, wenn ein **Spieler** 8+ SPs Vorsprung hat.

GEFECHTSSTUFE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

GEFECHTSSTUFE

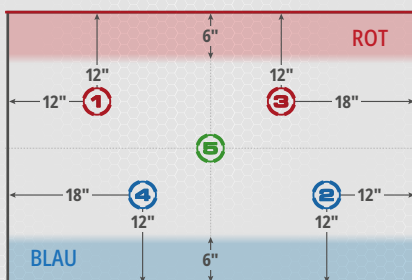


36x36"

VERLASSENES LAGER

HANDSCHUH

54x36"

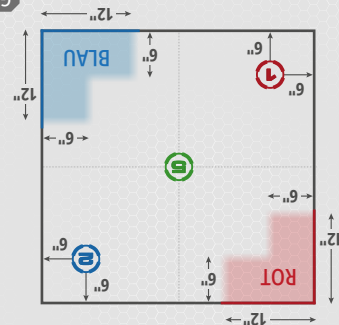


STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.03.26

GEFECHTSSTUFE

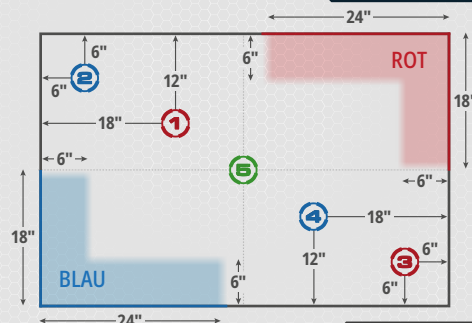


36x36"

AGRIA-TAL

TAIFUN

54x36"



STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.03.26

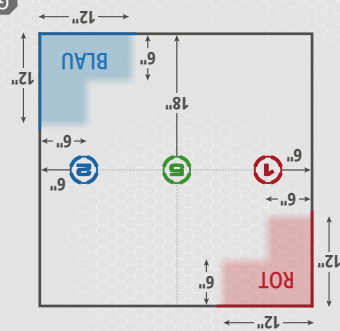
## SZENARIOKARTEN - MISSION &amp; AUFSTELLUNG

## PROTOSS-FRAKTION



hier falten

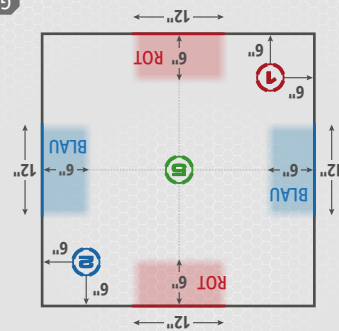
GEFECHTSSTUFE



36×36"

STAUBWELT

GEFECHTSSTUFE



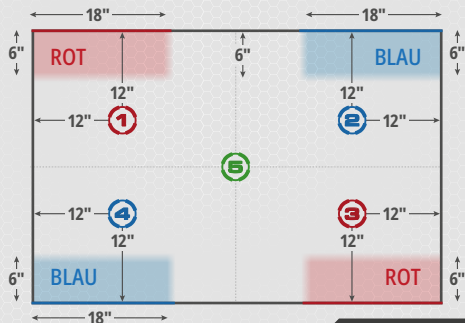
36×36"

GRENZLAND

hier falten

AKROPOLIS

54×36"



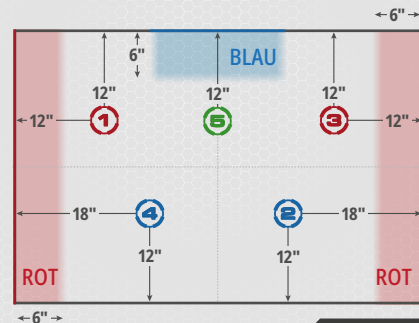
STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.03.26

ÜBUNGSGELÄNDE

54×36"

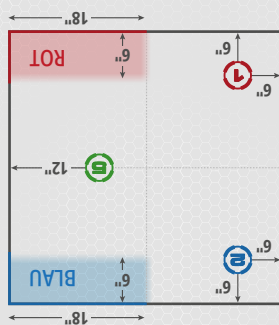


STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.03.26

GEFECHTSSTUFE



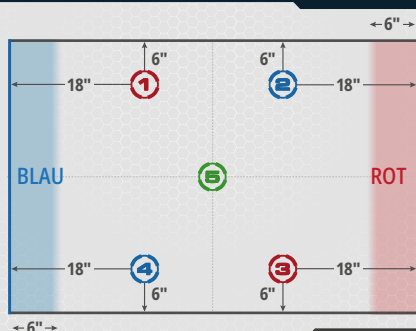
36×36"

CHAR-EBENEN

hier falten

BRESCH

54×36"



STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.03.26

hier falten