

EINHEITENKARTEN

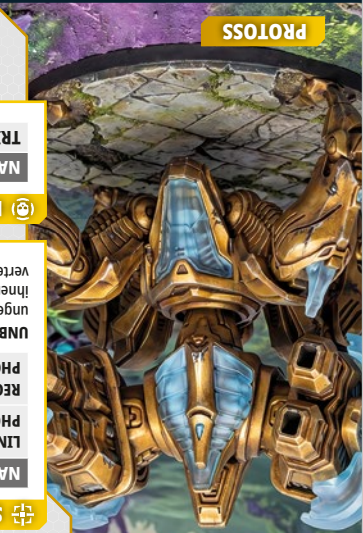
PROTOSS-FRAKTION



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.  
v 1.06.26

KAMPFMERKMALE:  
GEPANZERT, MECHANISCH, BODEN

PROTOSS



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

KAMPFPHASE

| NAME                      | RW | Ziel  | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort                               |
|---------------------------|----|-------|----|---------|------------|----------|-----|---------------------------------------------|
| LINKER PHOTONENDISRUPTOR  | 12 | Boden | 4  | 3+      | Gepanzert  | D3       | 2   | KONZENTRIERTES FEUER (1), WEITREICHEND (16) |
| RECHTER PHOTONENDISRUPTOR | 12 | Boden | 4  | 3+      | Gepanzert  | D3       | 2   | KONZENTRIERTES FEUER (1), WEITREICHEND (16) |

STURMPHASE

**BELIEBIGE PHASE** **VERBESSERTE BARRIERE: REAKTION 0 PE** Einsetzen, wenn diese Einheit als Ziel eines Angriffs bestimmt wird. Hat sie den Status **Abgeschirmt**, gilt der Schadenswert der angreifenden Waffe für diesen Angriff als höchstens 1.



MODELLE / VERSIONEN  
1-1  
2

UNSTERBLICHER  
6  
7  
4+  
-  
8  
3  
SCHILD  
GESCHW. / BEWÄHRUNG  
GESCHW. / BEWÄHRUNG  
TREFFER / ANWURF  
GRÖSSE

UNSTERBLICHER



KAMPFROLLE:  
BOLLWERK

ARMESLOT:  
ELITE

**BELIEBIGE PHASE** **UPGRADE** **SCHILDÜBERLADUNG: REAKTION 1 PE** Einsetzen, bevor diese Einheit einen Panzerungswurf ablegt. Hat sie den Status **Abgeschirmt**, erhält sie dafür **ZÄH (2)**.

STURMPHASE **UPGRADE**

| NAME                                                       | RW | Ziel  | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort                         |
|------------------------------------------------------------|----|-------|----|---------|------------|----------|-----|---------------------------------------|
| LINKER PHASENDISRUPTOR<br>↑ FÜR LINKEN PHOTONENDISRUPTOR   | 12 | Boden | 4  | 3+      | Gepanzert  | D3       | 1   | DURCHSCHLAG Gepanzert (3)             |
| RECHTER PHASENDISRUPTOR<br>↑ FÜR RECHTEN PHOTONENDISRUPTOR | 12 | Boden | 4  | 3+      | Gepanzert  | D3       | 1   | DURCHSCHLAG Gepanzert (3), ZWEITWAFFE |

**GRENZENLOSER ZORN: PASSIV** Solange diese Einheit innerhalb von 3" einer Missionsmarke ist, erhalten ihre Fernkampfwaffen **KRITISCHER TREFFER (1)**, wenn sie eine gegnerische Einheit ins Ziel nehmen, die ebenfalls innerhalb von 3" derselben Missionsmarke ist.

**FÜR DIE AHNEN: PASSIV** Führt diese Einheit einen Fernkampfangriff aus und ist die Zieleinheit mehr als 8" entfernt, erhalten die angreifenden Waffen **PRÄZISION (1)**.

Ø 100MM

UPGRADE

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

EINHEITENKARTEN

PROTOSS-FRAKTION



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

KAMPFMERKMALE:  
BIOLOGISCH, PSIONISCH, BODEN

PROTOSS



EINZIGARTIG

ZERATUL

1-1

SCHILD 3  
GESCHW. 7  
REANIMIERUNG 5+  
AUSWEICHEN 5+  
TREFFERANZAHL 5  
GRÖSSE 2

ZERATUL

NAHKAMPF  
FERNKAMPF

KAMPFROLLE:  
VERNICHTER

ARMEESLOT:  
HELD



Ø 40MM

UPGRADE

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

EINHEITENKARTEN

PROTOSS-FRAKTION



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

KAMPFMERKMALE:  
BIOLOGISCH, LEICHT, BODEN

NERAZIM PROTOSS



| KAMPFPHASE |    |      |    |         |            |          |     |                                 |        |
|------------|----|------|----|---------|------------|----------|-----|---------------------------------|--------|
| NAME       | RW | Ziel | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort                   | SCHLAG |
|            | 8  | Alle | 3  | 3+      | Leicht     | D3+1     | 1   | ANTI-AUSWEICHEN (1), PUNKTGENAU |        |

| STURMPHASE |    |      |    |         |            |          |     |                                 |               |
|------------|----|------|----|---------|------------|----------|-----|---------------------------------|---------------|
| NAME       | RW | Ziel | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort                   | GLEIVENKANONE |
|            | 8  | Alle | 3  | 3+      | Leicht     | D3+1     | 1   | ANTI-AUSWEICHEN (1), PUNKTGENAU |               |

**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.

**SCHATTENPFAD: AKTIV 1 PE** Diese Einheit erhält den Status VERSTECKT, bis sie eine andere Aktion ausführt.  
**NERAZIM-WEITSICHT: PASSIV** Solange gegnerische Einheiten innerhalb von 6" des Schatten-Tokens dieser Einheit sind, verlieren sie den Status VERSTECKT.



MODELLE / VERSÖBUNG  
1-2 3-4

SCHILD 2  
GESCHWUND 5/8  
REPARATUR 5+  
AUSWEICHEN 5+  
TREFFERANZAHL 3  
GRÖSSE 2

NERAZIM-WÄCHTER (ADEPT)

NERAZIM-WÄCHTER (ADEPT)

NAHKAMPF FERNKAMPF

KAMPFROLLE:  
VERNICHTER

ARMEESLOT:  
KERN



Ø 40MM

UPGRADE

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

## TAKTIKKARTEN &amp; SZENARIOKARTEN - AUFSTELLUNG

## PROTOSS-FRAKTION



hier falten



NERAZIM

FRAKTIONSKARTE

PROTOSS  
NERAZIM

EINZIGARTIG

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



NERAZIM

PE: 1

**BELIEBIGE PHASE** **MACHT DER NERAZIM: REAKTION**  
Verliert eine befreundete Einheit den Status **VERSTECKT**, erhält sie **STÄRKUNG** Geschwindigkeit (2) und ihre erste eingesetzte Waffe **KRITISCHER TREFFER** (2).

⊕ **BEWEGUNGSPHASE** **DUNKELHEIT SENKT SICH**  
**HERAB: AKTIV** Die aktive biologische Einheit erhält den Status **VERSTECKT** bis zum Ende der Runde.



v.1.06.26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon



LEERENSUCHER

TAKTIKKARTE

PROTOSS  
NERAZIM

EINZIGARTIG

VERSORGUNG: 1 × KERN

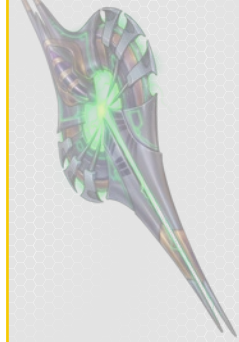


LEERENSUCHER

PE: 1

⊕ **BEWEGUNGSPHASE** **PERSÖNLICHER TRANSPORT: AKTIV** Statt eine Aktion auszuführen, kehrt die aktive, **ungebundene Bodeneinheit** in die **Reserven** zurück. Danach führt sie die Aktion **Aufstellen** aus.

⊕ **BEWEGUNGSPHASE** **ANAKH SU'N: AKTIV** Diese Einheit erhält den Status **VERSTECKT**, bis sie eine andere Aktion ausführt.



v.1.06.26

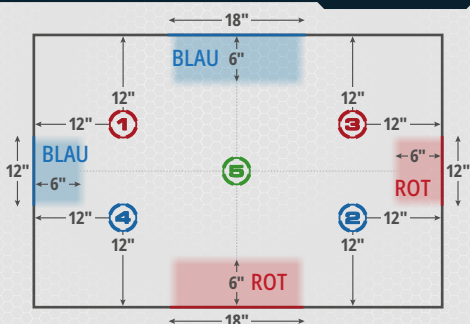
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

hier falten

hier falten

## BEGEGNUNGSGEFECHT

54×36"



STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.06.26



ROBOTERFABRIK

TAKTIKKARTE

PROTOSS

VERSORGUNG: 2 × ELITE



ROBOTERFABRIK

PE: 1

**BELIEBIGE PHASE** **PLASMASCHILDE: REAKTION**  
Einsetzen, bevor eine befreundete mechanische Bodeneinheit einen **Panzerungswurf** ablegt. Hat diese Einheit den Status **Abgeschrmt**, erhält sie dafür **ZAH** (1) und **ABDÜCKEN** (1).



v.1.06.26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

hier falten

## SZENARIOKARTEN - MISSION

## PROTOSS-FRAKTION



## ARTEFAKTSUCHE

6

+2

VERSORGUNG PRO RUNDE  
SPIELLÄNGE: 5

## MISSIONSPARAMETER:

Alle Missionsmarken sind Aktiviert.

## WERTUNGSBEDINGUNGEN:

Erhalte **SPs** gleich der diese Runde zerstörten **gegnerischen Versorgung**.  
**ENDE DER RUNDE 5:** Erhalte **4 SP** für jede **befreundete** Einheit, die eine **Missionsmarke BEANSPRUCHT** und **ganz innerhalb der befreundeten Einflusszone** ist.  
 Erhalte **2 SP** für jede deiner Farbe zugeordnete **Missionsmarke**, die derzeit nicht von einer **gegnerischen** Einheit **BEANSPRUCHT** ist.

## WEITERE BEDINGUNGEN:

**WERTUNGSPHASE:** Ab Beginn der zweiten Runde darf eine Einheit **innerhalb von 3"** einer kontrollierten **neutralen** oder der Farbe des **Gegenspielers** zugeordneten **Missionsmarke** diese **BEANSPRUCHEN**.

**BEANSPRUCHEN:** Lege die **Missionsmarke** auf die Einheitenkarte. Eine Einheit, die eine **Missionsmarke** trägt, muss sie **ABLEGEN**:

- wenn ihr **aktueller Versorgungswert** gesenkt wird.
- bevor sie einen Effekt **PLATZIEREN** abhandelt.
- wenn sie mit **Gegnern gebunden** ist, deren **aktueller Versorgungswert** zusammen höher ist.
- wenn sie **zerstört**, vom Schlachtfeld entfernt oder in die **Reserven** zurückgebracht wird.

Wenn eine Einheit eine **Missionsmarke ABLEGT**, platziert der **Gegenspieler** die **Missionsmarke innerhalb von 2"** um die Einheit oder ihr zuletzt entferntes Modell.

Eine Einheit darf jeweils nur eine **Missionsmarke BEANSPRUCHEN**.

STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.06.26

## ARTEFAKTSUCHE

3

+1

VERSORGUNG PRO RUNDE  
SPIELLÄNGE: 5

## MISSIONSPARAMETER:

Alle Missionsmarken sind Aktiviert.

## WERTUNGSBEDINGUNGEN:

Erhalte **SPs** gleich der diese Runde zerstörten **gegnerischen Versorgung**.  
**ENDE DER RUNDE 5:** Erhalte **3 SP** für jede **befreundete** Einheit, die eine **Missionsmarke BEANSPRUCHT** und **ganz innerhalb der befreundeten Einflusszone** ist.  
 Erhalte **1 SP** für jede deiner Farbe zugeordnete **Missionsmarke**, die derzeit nicht von einer **gegnerischen** Einheit **BEANSPRUCHT** ist.

## WEITERE BEDINGUNGEN:

**WERTUNGSPHASE:** Ab Beginn der zweiten Runde darf eine Einheit **innerhalb von 3"** einer kontrollierten **neutralen** oder der Farbe des **Gegenspielers** zugeordneten **Missionsmarke** diese **BEANSPRUCHEN**.

**BEANSPRUCHEN:** Lege die **Missionsmarke** auf die Einheitenkarte. Eine Einheit, die eine **Missionsmarke** trägt, muss sie **ABLEGEN**:

- wenn ihr **aktueller Versorgungswert** gesenkt wird.
- bevor sie einen Effekt **PLATZIEREN** abhandelt.
- wenn sie mit **Gegnern gebunden** ist, deren **aktueller Versorgungswert** zusammen höher ist.
- wenn sie **zerstört**, vom Schlachtfeld entfernt oder in die **Reserven** zurückgebracht wird.

Wenn eine Einheit eine **Missionsmarke ABLEGT**, platziert der **Gegenspieler** die **Missionsmarke innerhalb von 2"** um die Einheit oder ihr zuletzt entferntes Modell.

Eine Einheit darf jeweils nur eine **Missionsmarke BEANSPRUCHEN**.

GEFECHTSSTUFE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.06.26