hier falten

TASSADAR

NAHKAMPF — FERNKAMPF

KAMPFROLLE: TAKTIKER

ARMEESLOT: HELD

Ø 40MM

UPGRADE KOSTEN: 230

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

hier falten

TASSADAR

SCHILD	GESCHW.	PANZERUNG	AUSWEICHEN	TREFFERP.	GRÖSSE
3	7	5+	5+	6	2

MODELLE / VERSORGUNG: 1-1 (1)

EINZIGARTIG

PROTOSS

KAMPFMERKMALE:
BIOLOGISCH, PSIONISCH, BODEN

BELEBIGE PHASE

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

BEWEGUNGSPHASE

KRAFTWAND: AKTIV **1 PE** Setze zwei **Kraftwand**-Token **ganz innerhalb von 8"** auf einen freien Platz. Einheiten der **Größe 2** oder kleiner können die **Kraftwand** nicht überqueren. Modelle der **Größe 3** oder größer können sie überqueren; danach wird sie entfernt.

GABE DER KHALA: AKTIV **0 PE** Wähle eine andere **befreundete biologische** Einheit **innerhalb von 12"**. Bis **zum Ende der Runde** führt sie ihre erste **Spezialfähigkeit** mit **um 1** verringerten Kosten aus (Minimum **0**).

WILLE DES EXEKUTORS: AKTIV **1 PE** Wähle zwei **gegnerische** Einheiten auf dem Schlachtfeld (keine **Sichtlinie** nötig) und lege neben jede einen **Fraktionsanzeiger**. Beendet eine dieser Einheiten in der nächsten **Sturmphase** ihre **Aktivierung**, solange ihr **Fraktionsanzeiger** noch auf dem Schlachtfeld liegt, darfst du zwei **befreundete** Einheiten nacheinander **aktivieren**. Entferne beide **Fraktionsanzeiger**, nachdem eine beliebige **gegnerische** Einheit ihre **Aktivierung** in der folgenden **Sturmphase** beendet hat.

STURMPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	s-würfel	Sch	Schlüsselwort
RESONANZSTRAHL	12	Alle	6	3+	Gepanzert	D3	1	SOFORT

PSI-BLITZ: AKTIV **0 PE** Jede Einheit **innerhalb von 2"** um mindestens einen **befreundeten Kraftwand**-Token erleidet **1 Schaden**.

TELEKINETISCHER STOSS: AKTIV **1 PE** Setze jeden **befreundeten Kraftwand**-Token **ganz innerhalb von 6"** um seine aktuelle Position.

KAMPFPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	s-würfel	Sch	Schlüsselwort
SCHLAG	E	Boden	6	4+	-	-	1	-

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

hier falten

hier falten

ZWIELICHTTEMPLER (HOHER TEMPLER)

NAHKAMPF — FERNKAMPF

KAMPFROLLE: VERNICHTER

ARMEESLOT: UNTERSTÜTZUNG

Ø 40MM

UPGRADE KOSTEN: 230

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

ZWIELICHTTEMPLER (HOHER TEMPLER)

SCHILD	GESCHW.	PANZERUNG	AUSWEICHEN	TREFFERP.	GRÖSSE
3	4/7	5+	6+	3	2

MODELLE / VERSORGUNG

1-1	2-2
0	1

EINZIGARTIG

PROTOSS — TEMPLERKASTE

KAMPFMERKMALE: *BIOLOGISCH, LEICHT, PSIONISCH, BODEN*

BELIEBIGE PHASE — **VOM KHALA GEBUNDEN:** REAKTION 0 PE Nutze dies, wenn der **aktuelle Versorgungswert** einer anderen **befreundeten** Einheit **innerhalb von 8"** um diese Einheit sinkt. Versetze eine **nicht einzigartige erschöpfte Taktikkarte** zurück in den Zustand **Bereit**.

BEWEGUNGSPHASE

PSI-STURMWIND: AKTIV 2 PE Setze einen **Psi-Sturm-Token innerhalb von 10"** und in **Sichtlinie** dieser Einheit. Er wird bei **Zerstörung** dieser Einheit nicht entfernt. Setze am **Ende jeder Phase** eine **Psi-Sturm-Explosionsschablone** auf seine Mitte. Würfle für jede Einheit, bei der mindestens ein Modellsockel teilweise von der Schablone bedeckt ist, **3** Würfel plus **1** weiteren pro Modell dieser Einheit mit teilweise bedeckten Sockel. Für jedes Ergebnis von **4+** erleidet jene Einheit einen Effekt je nach aktueller **Phase**: ▸ **Bewegungsphase: NICHTTÖDLICHER SCHADEN (1).** ▸ **Sturmphase: 1 Schaden**. Lösen mehrere Effekte am **Ende der Sturmphase** aus, führe sie in der Reihenfolge aus **Teil 8.9.4** aus.

RÜCKKOPPLUNG: AKTIV 1 PE Wähle eine **gegnerische mechanische** oder **psionische** Einheit **innerhalb von 8"**. Bis **zum Ende der Runde** erleidet sie nach dem Ausführen einer **aktiven** oder **reaktiven Spezialfähigkeit NICHTTÖDLICHER SCHADEN (3), außer** bei Fähigkeiten einer **Taktik- oder Fraktionskarte**.

HERANWARPEN: AKTIV 1 PE Führe den Effekt **PLATZIEREN (6)** aus.

STURMPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	s-würfel	Sch	Schlüsselwort
PSI-EXPLOSION	8	Alle	2	3+	Leicht	D3	2	SOFORT

KAMPFPHASE

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

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

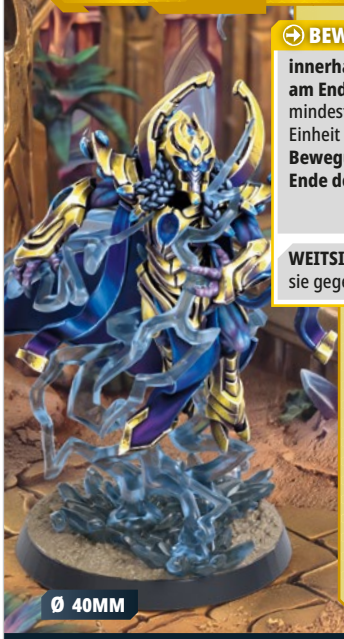
hier falten

HOHER TEMPLER

NAHKAMPF — FERNKAMPF

KAMPFROLLE: VERNICHTER

ARMEESLOT: UNTERSTÜTZUNG



Ø 40MM

BEWEGUNGSPHASE **UPGRADE** **PSI-STURM:** AKTIV 2 PE Setze einen **Psi-Sturm-Token** **innerhalb von 10"** und in **Sichtlinie** dieser Einheit. Er wird bei **Zerstörung** dieser Einheit nicht entfernt. Setze **am Ende jeder Phase** eine **Psi-Sturm-Explosionsschablone** auf seine Mitte. Würfle für jede Einheit, bei der mindestens ein Modellsockel teilweise von der Schablone bedeckt ist, **3** Würfel plus **1** weiteren pro Modell dieser Einheit mit teilweise bedecktem Sockel. Bei jedem Ergebnis **5+** erleidet jene Einheit je nach aktueller **Phase:** ▸ **Bewegungsphase: NICHTTÖDLICHER SCHADEN (1).** ▸ **Sturmphase: 1 Schaden**. Lösen mehrere Effekte **am Ende der Sturmphase** aus, gilt die Reihenfolge aus **Teil 8.9.4**.

WEITSICHT: AKTIV 1 PE Wähle eine **befreundete** Einheit **innerhalb von 12"**. Bis **zum Ende der Runde** darf sie gegen jeden auf sie gerichteten Angriff einen **Ausweichwurf** ablegen.

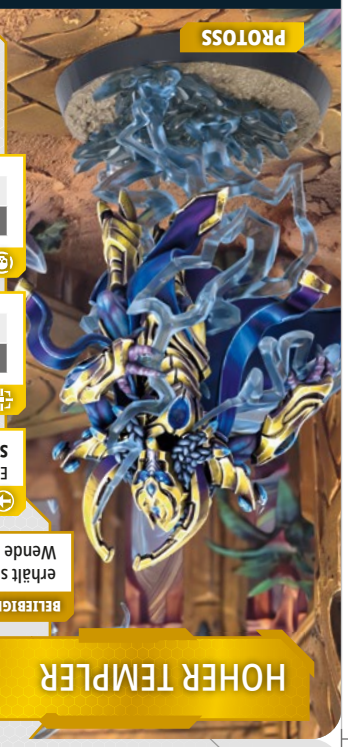
UPGRADE

KOSTEN: 2 Modelle: 130 / 4 Modelle: 200
PSI-STURM +20 / +30 WEITSICHT +20

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

KAMPFMERKMALE: BIOLOGISCH, LEICHT, PSIONISCH, BODEN

PROTOSS



HOHER TEMPLER

SCHILD	GESCHW.	PANZERUNG	AUSWEICHEN	TREFFERP.	GRÖSSE
3	4/7	5+	6+	3	2

MODELLE / VERSORGUNG

1-1	2-2	3-4
0	1	2

BELIEBIGE PHASE

UNSERE GEDANKEN SIND EINS: PASSIV Solange der **aktuelle Versorgungswert** dieser Einheit **2** ist, erhält sie folgende Effekte: Die erste **Spezialfähigkeit**, die sie jede **Runde** ausführt, kostet **1 PE weniger** (Minimum **0**). Wende einen **Modifikator von +1** auf die Würfel ihrer **Spezialfähigkeit Psi-Sturm** an.

BEWEGUNGSPHASE

RÜCKKOPPLUNG: AKTIV 1 PE Wähle eine **gegnerische mechanische** oder **psionische** Einheit **innerhalb von 8"**. Bis **zum Ende der Runde** erleidet sie nach dem Ausführen einer **aktiven** oder **reaktiven Spezialfähigkeit NICHTTÖDLICHER SCHADEN (3)**, außer bei Fähigkeiten einer Taktik- oder **Fraktionskarte**.

STURMPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	s-wurfel	Sch	Schlüsselwort
PSI-EXPLOSION	8	Alle	1	3+	leicht	D3	2	SOFORT

KAMPFPHASE

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

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

hier falten

TAKTIKKARTEN & SZENARIOKARTEN - AUFSTELLUNG

PROTOSS-FRAKTION

hier falten

TEMPLERKASTE

FRAKTIONSKARTE

PROTOSS

TEMPLERKASTE

EINZIGARTIG

VERSORGUNG: 3 × *KERN*, 2 × *UNTERSTÜTZUNG*, 1 × *HELD*

TEMPLERKASTE

PE: 1

BELIEBIGE PHASE **AKTIV** **UNSER DIENST ENDET NIE: Einmal pro Spiel.** Wähle bis zu zwei deiner **erschöpften Taktikkarten.** Versetze sie in den Zustand **Bereit.**

BELIEBIGE PHASE **AKTIV** **KHASSAR DE TEMPLARI:** Wähle statt einer Aktion eine andere **befreundete biologische** Einheit, die in dieser **Phase** bereits **aktiviert** wurde. Sie führt sofort eine in der aktuellen **Phase** verfügbare Aktion aus und erleidet danach **NICHTTÖDLICHER SCHADEN (3).**

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

TEMPLER-ARCHIV

TAKTIKKARTE

PROTOSS

TEMPLER-ARCHIV

EINZIGARTIG

VERSORGUNG: 2 × *UNTERSTÜTZUNG*

TEMPLER-ARCHIV

PE: 1

BELIEBIGE PHASE **REAKTION** **WEISHEIT DER AHNEN: Einmal pro Runde:** Aktiviert eine **befreundete Unterstützungseinheit** eine **Spezialfähigkeit** mit **PE**-Kosten, führe diese Fähigkeit mit **um 1** verringerten **PE**-Kosten aus (Minimum 0). **Erschöpfe** diese Karte nicht.

©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon KOSTEN: 4 v.1.09.26

hier falten

GEFECHTSSTUFE

STROMLEITUNGEN

36×36″

EINE BRÜCKE ZU NAH

54×36″

STANDARDGEFECHT

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

hier falten

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

SZENARIOKARTEN - MISSION

PROTOSS-FRAKTION

hier falten

FEUER AM HIMMEL

5 VERSORGUNG +3 PRO RUNDE

SPIELLÄNGE: 5

MISSIONSPARAMETER:

Alle **Missionsmarken** sind **aktiviert**.

Lege beim Schlachtfeldaufbau einen D6 neben jede **Missionsmarke**, um ihre **Sabotagestufe** anzuzeigen. Setze die anfängliche **Sabotagestufe** jeder **Missionsmarke** auf **1**.

WERTUNGSBEDINGUNGEN:

Erhalte **SPs** in Höhe der in dieser Runde zerstörten **feindlichen Versorgung**.

AB BEGINN DER ZWEITEN RUNDE: Erhalte **SP** für jede **kontrollierte Missionsmarke**, die **neutral** oder der Farbe des **Gegners** zugeordnet ist. Die erhaltenen **SP** entsprechen der **Sabotagestufe** der Marke.

- **Sabotagestufe 3 = 3 SP**
- **Sabotagestufe 2 = 2 SP**
- **Sabotagestufe 1 = 1 SP**

WEITERE BEDINGUNGEN:

STURMPHASE: Ist eine **ungebundene** Einheit **innerhalb von 3"** um eine kontrollierte **Missionsmarke**, darf sie statt einer normalen Aktion eine **Sabotageaktion** ausführen.

Sabotageaktion: **Senke** oder **erhöhe** die **Sabotagestufe dieser Missionsmarke um 1** (auf **mindestens 1** oder **höchstens 3**).

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

STANDARDGEFECHT

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

FEUER AM HIMMEL

3 VERSORGUNG +2 PRO RUNDE

SPIELLÄNGE: 5

MISSIONSPARAMETER:

Alle **Missionsmarken** sind **aktiviert**.

Lege beim Schlachtfeldaufbau einen D6 neben jede **Missionsmarke**, um ihre **Sabotagestufe** anzuzeigen. Setze die anfängliche **Sabotagestufe** jeder **Missionsmarke** auf **1**.

WERTUNGSBEDINGUNGEN:

Erhalte **SPs** in Höhe der in dieser Runde zerstörten **feindlichen Versorgung**.

AB BEGINN DER ZWEITEN RUNDE: Erhalte **SP** für jede **kontrollierte Missionsmarke**, die **neutral** oder der Farbe des **Gegners** zugeordnet ist. Die erhaltenen **SP** entsprechen der **Sabotagestufe** der Marke.

- **Sabotagestufe 3 = 3 SP**
- **Sabotagestufe 2 = 2 SP**
- **Sabotagestufe 1 = 1 SP**

WEITERE BEDINGUNGEN:

STURMPHASE: Ist eine **ungebundene** Einheit **innerhalb von 3"** um eine kontrollierte **Missionsmarke**, darf sie statt einer normalen Aktion eine **Sabotageaktion** ausführen.

Sabotageaktion: **Senke** oder **erhöhe** die **Sabotagestufe dieser Missionsmarke um 1** (auf **mindestens 1** oder **höchstens 3**).

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

GEFECHTSSTUFE

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