



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

KAMPFERKMALE:
BIOLOGISCH, LEICHT, BODEN

TERRANER



NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-Würfel	Sch	Schlüsselwort
SCHLAG	E	Boden	1	5+	-	-	1	-

KAMPFPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-Würfel	Sch	Schlüsselwort
C-14 GAUßGEWEHR	12	Alle	2	3+	Leicht	D3	1	-

STURMPHASE

BEWEGUNGSPHASE **STIMPACK: AKTIV 1 KP** Diese Einheit erleidet **NICHTTÖDLICHEN SCHADEN** (2). Diese Einheit erhält **STÄRKUNG** Geschwindigkeit (3). Zusätzlich erhalten ihr **C-14 Gaußgewehr** und alle Nahkampfwaffen **PRÄZISION** (3).



MODELLE / VERSORGUNG
1-3 4-6 7-9

4/7 5+ 5+ 2 2 2

SPACE-MARINE

SPACE-MARINE



KAMPFROLLE:

VERNICHTER

ARMEESLOT:

KERN

BEWEGUNGSPHASE **UPGRADE** **KAMPFSCHILD: AKTIV 1 KP** Diese Einheit darf immer einen Ausweichwurf gegen jeden Nahkampfangriff auf sie und gegen jeden Schaden aus einer gegnerischen Spezialfähigkeit durchführen.

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-Würfel	Sch	Schlüsselwort
AGG-12 ↑ FÜR C-14 GAUßGEWEHR	12	Boden	2	3+	Gepanzert	D3	1	WEITREICHEND (18"), SPEZIALIST
RAKETENWERFER	12	Boden	4	3+	-	-	1	INDIREKTES FEUER, WEITREICHEND (18"), ZWEITWAFFE, SPEZIALIST

GESCHOSSWERFER: PASSIV Bei einem Fernkampfangriff dieser Einheit mit **C-14 Gaußgewehr** auf ein Ziel innerhalb von 8" erhält die Waffe **ANTI-AUSWEICHEN** (1).

GRANATEN - SPLITTER: PASSIV Bei einem Fernkampfangriff dieser Einheit mit **C-14 Gaußgewehr** auf ein Ziel innerhalb von 8" wird der S-Würfel der Waffe durch D6 ersetzt.

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-Würfel	Sch	Schlüsselwort
BAJONETT ↑ FÜR SCHLAG	E	Boden	2	5+	-	-	1	-

KAMPFPHASE UPGRADE

Ø 32MM



UPGRADE

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

TERRANER-FRAKTION



EINHEITENKARTEN

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

KAMPFERKAMALE:
GEPAENZERT, BIOLOGISCH, BODEN

TERRANER



NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmstyp	S-Wurfel	Sch	Schlüsselwort
SCHLAG	E	Boden	2	4+	-	-	1	-

KAMPFPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmstyp	S-Wurfel	Sch	Schlüsselwort
QUAD K12	12	Boden	3	3+	Gepanzert	D3	1	DURCHSCHLAG gepanzert (2)

STURMPHASE

BEWEGUNGSPHASE **STIMPAK: AKTIV** **1 KP** Diese Einheit erleidet **NICHTTÖDLICHEN SCHADEN** (2). Diese Einheit erhält **STÄRKUNG** Geschwindigkeit (3). Zusätzlich erhalten ihre **Quad K12** und alle Nahkampfwaffen **PRÄZISION** (2).



MODELLE / VERSORGUNG
0 1 2
1-1 2-2 3-4

4/7 4+ 6+ 5 2

MARODEUR

MARODEUR



KAMPFROLLE:
BOLLWERK

ARMEESLOT:
KERN

BELIEBIGE PHASE **UPGRADE** **VETERAN VON**
TARSONIS: PASSIV Solange diese Einheit innerhalb von 3" einer **Missionsmarke** ist, wird ihr Panzerungswert um 1 erhöht.

KINETISCHER SCHAUM: PASSIV Erhöhe den Wert Trefferpunkte dieser Einheit um 1.

STURMPHASE **UPGRADE**
LASER-ZIELSYSTEME: PASSIV Die Waffe **Quad K12** dieser Einheit erhält **WEITREICHEND** (16").



Ø 50MM

UPGRADE

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



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

KAMPFMERKMALE:
BIOLOGISCH, LEICHT, BODEN

TERRANER



SCHLAG									
NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmstyp	S-Wurfel	Sch	Schlussschwert	
	E	Boden	1	5+	-	-	1	-	

KAMPFPHASE

BEWEGUNGSPHASE **AKTIV 1 KP** Wähle eine andere befreundete **Biologische Einheit** innerhalb von 4", handle den Effekt **HEILEN (X)** für die Ziel-Einheit ab, wobei X die Anzahl der Modelle dieser Einheit innerhalb von 4" um das Ziel ist.

MEDIPACK: AKTIV 2 KP Wähle eine gegnerische Einheit innerhalb von 12". Wende bis zum Ende der Runde **SCHWÄCHUNG** Reichweite (4) auf ihre Fernkampfwaffen an. Sie kann nicht von **WEITREICHEND** profitieren.

LEBENSERHALTUNG: REAKTION 1 KP Einsetzen, wenn eine andere befreundete **Biologische Einheit** innerhalb von 4" Schaden erleidet. Reduziere den Gesamtschaden vor der Zuweisung um 1 je Modell dieser Einheit innerhalb von 4" um die geschädigte Einheit.

ERNEUERUNG: REAKTION 1 KP Einsetzen, wenn eine befreundete Einheit innerhalb von 4" eine **SCHWÄCHUNG** erhält. Entferne alle ihre **SCHWÄCHUNGEN**.



MODELLE / VERSORGUNG
1-1
2-3

4/7
5+
5+
2
2
2

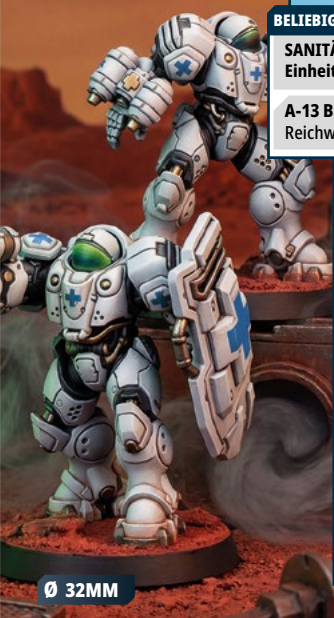
SANITÄTER

SANITÄTER

NAHKAMPF
FERNKAMPF

KAMPFROLLE:
RETTEN

ARMEESLOT:
UNTERSTÜTZUNG



Ø 32MM

UPGRADE

BELIEBIGE PHASE **UPGRADE** **ERWEITERTE**
SANITÄTERANLAGEN: PASSIV Der Versorgungswert dieser Einheit zählt beim Berechnen des Versorgungspools als 0.
A-13 BLENDGRANATWERFER: PASSIV Erhöhe die Reichweite der Spezialfähigkeit **Optischer Blitz** auf 16".

STABILISATOR-MEDIPACKS: PASSIV Wenn diese Einheit die Fähigkeit **Lebenserhaltung** oder **Medipack** abhandelt, wird sie bei der Berechnung der Effekte dieser Fähigkeit so behandelt, als hätte sie 1 zusätzliches **Modell** innerhalb der Reichweite.

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



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

KAMPFMERKMALE:
BIOLOGISCH, BODEN

TERRANER

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	s-Würfel	Sch	Schlüsselwort
BAJONETT	E	Boden	2	4+	Leicht	D3	1	-

KAMPFPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	s-Würfel	Sch	Schlüsselwort
KOMMANDOGEWEHR	18	Alle	3	3+	Gepanzert	D3	1	SPERIG, DURCHSCHLAG Gepanzert (3)
REVOLVER „GERECHTIGKEIT“	6	Boden	2	3+	-	-	2	ANTI-AUSWEICHEN (2), ZWEITWAFE, PUNKTGENAU

STURMPHASE

BEWEGUNGSPHASE **BEFEHLE:** **AKTIV** **X KP** **WIEDERHOLBAR.** Wähle eine andere betroffene biologische Einheit innerhalb 8", gib KP aus und wende einen Effekt an:
1 KP Ihre zuerst eingesetzte Waffe erhält **KRITISCHER TREFFER** (2).
1 KP Sie ignoriert den Malus für **Loslösen** für den Rest der Runde.
2 KP Entferne ihre **Aktivierungsmarke**.

BELIEBIGE PHASE **KOMMANDANT:** **PASSIV** Behandle die Versorgung dieser Einheit als um 1 erhöht beim Kontrollieren und Umkämpfen von **Missionssmarken**, Erfüllen von Zielen und Abhandeln von **Loslösen**-Tests.
FREIHEITSKÄMPFER: **PASSIV** Der Versorgungswert aller befreundeten Einheiten innerhalb von 8" um diese Erfüllen von Zielen nicht unter 1 sinken.

JIM RAYNOR

7
4+
5+
8
2

1-1

JIM RAYNOR

NAHKAMPF
FERNKAMPF

KAMPFROLLE:
TAKTIKER

ARMEESLOT:
HELD

STURMPHASE
UPGRADE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	s-Würfel	Sch	Schlüsselwort
C-14 GAUßGEWEHR	12	Alle	6	3+	Leicht	D3+1	1	FEUERSTOSS 8" (3)
↑ FÜR KOMMANDOGEWEHR								



Ø 40MM

UPGRADE

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

TERRANER-FRAKTION



EINHEITENKARTEN

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

KAMPFERKAMALE:
GEFÄHRLICH, FLIEGEND, MECHANISCH

TERRANER
RAYNOR'S RAIDERS



VERTEIDIGUNGSLASER: **PASSIV** Wird eine andere befreundete **Einheit** innerhalb von 4" Ziel **SOFORT**, entferne bis zu 2 Würfel aus dem **Angriffspool**. Entferne dann diese **Einheit** vom **Schlachtfeld**.
GLEITEN: **PASSIV** Dieses **Modell** hat **VERDRÄNGUNG**.
GEBAUDE: **PASSIV** Diese **Einheit** kann in keiner Phase aktiviert werden und keine **Aktionen** ausführen. Zudem gilt ihr aktueller Versorgungswert als 0, und sie kann **Missionen** nie kontrollieren oder umkämpfen, wobei die übliche Nullversorgungsausnahme ignoriert wird. Diese **Einheit** kann kein Ziel einer Fähigkeit sein, sofern nicht anders angegeben.

VERTEIDIGUNGSDROHNE

GESCHWINDIGKEIT: -
REACH: 6+
ANWANDERUNG: 6+
AUSWEICHEN: 3
TREFFERWUNDE: -
GRÖSSE: -

MODELLE / VERSÜNGUNG
1-1
0



hier falten

hier falten

VERTEIDIGUNGSDROHNE

NAHKAMPF
FERNKAMPF

KAMPFROLLE:
RETTEN



Ø 32MM



UPGRADE

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



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

KAMPFERKMALE:
BIOLOGISCH, LEICHT, BODEN

TERRANER
RAYNOR'S RAIDERS

NAME									
RW		Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-Würfel	Sch	Schlusswort	
E		Boden	2	5+	-	-	1	-	BAJONETT

KAMPFPHASE

NAME									
RW		Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-Würfel	Sch	Schlusswort	
12		Alle	2	3+	Leicht	D3	1	-	C-14 GAUBGEWEHR

STURMPHASE

BEWEGUNGSPHASE **STIMPACKE: AKTIV 1 KP** Diese Einheit erleidet **NICHTTÖDLICHEN SCHADEN (2)**. Diese erhalten ihr **C-14 Gaubgewehr** und alle Nahkampfwaffen. **Einheit erhält STÄRKUNG** Geschwindigkeit (3). Zusätzlich **Stimpack-fähigkeit** mit um 1 reduzierten KP-Kosten **Aufstellung** aus den **Reserven** bestimmt, darf sie ihre **abhandeln** (mindestens 0). **RAIDERS ROCKEN:** **PASSIV** Wird diese Einheit zur **Aufstellung** aus den **Reserven** bestimmt, darf sie ihre **abhandeln** (mindestens 0). **SCHNELLE VERSTÄRKUNG:** **PASSIV** Wird diese Einheit zum **Aufstellen** aus den **Reserven** bestimmt, darf sie den Effekt **PLATZIEREN (10)** von einer anderen **Einheit** **abhandeln**. Kein **Modell** darf innerhalb von 8" um ein gegnerisches **Modell** gesetzt werden. Die **Aktivierung** dieser Einheit endet.



MODELLE / VERSÜCKUNG
1-6

4/7
5+
5+
2
2
2

RAYNOR'S RAIDER
(SPACE-MARINE)

RAYNOR'S RAIDER
(SPACE-MARINE)

NAHKAMPF
FERNKAMPF

KAMPFROLLE:
VERNICHTER

ARMEESLOT:
KERN



Ø 32MM

UPGRADE

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



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

KAMPFERKAMALE:
GEPAENZERT, MECHANISCH, BODEN

TERRANER



NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-Würfel	Sch	Schlüsselwort
TRITT	E	Boden	4	5+	-	-	1	-

KAMPFPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-Würfel	Sch	Schlüsselwort
AUTOMATISCHE KANONEN	12	Boden	9	4+	-	-	1	WEITREICHEND (18")
BAUCH-MASCHINENGESCHÜSS	8	Boden	6	3+	Leicht	D3	1	PUNKTGENAU, ZWEITWAFFE
HELLFIRE-RAKETEN	16	Fliegend	6	3+	Leicht	D3	1	ANTI-AUSWEICHEN (1), ZWEITWAFFE

UNBESAM: **PASSIV** Solange gebunden, darf diese Einheit ungebundene gegnerische Einheiten zum Ziel wählen und von ihnen zum Ziel gewählt werden. In beiden Fällen erhält die verteidigende Einheit einen **Ausweichwurf**.

BRUTALER STURMANGRIFF: **PASSIV** Sofort nach einem erfolgreichen **Sturmangriff** dieser Einheit handle den Effekt **WUCHT** (4) 3+ ab.

STURMPHASE

BEWEGUNGSPHASE **ZIELSPERRE:** **AKTIV** 1 KP Wähle eine gegnerische Einheit innerhalb von 12". Wenn eine befundene Goliath-Einheit diesen Gegner mit ihren Automatischen Kanonen ins Ziel nimmt, erhält diese Waffe Ansturmtyp: **Leicht**, **Gepanzert** und **S-Würfel: D3+1**.

MODELLE / VERSÜCKUNG
1-1
2

7
4+
-
10
3

GOLIATH

GOLIATH



KAMPFROLLE:
VERNICHTER

ARMEESLOT:
ELITE

BELIEBIGE PHASE **UPGRADE** **ZIELSYSTEM DER ARES-KLASSE:** **PASSIV** Die Waffen **Automatische Kanonen** und **Bauch-Maschinengewehr** dieser Einheit erhalten **PRÄZISION** (1).

STURMPHASE **UPGRADE**

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-Würfel	Sch	Schlüsselwort
STREURAKETEN ↑ FÜR HELLFIRE-RAKETEN	18	Boden	6	5+	Leicht	D3	1	INDIREKTES FEUER, STATIONÄRES ZIEL (6), WEITREICHEND REICHWEITE (24"), ZWEITWAFFE
ÜBERLASTUNGSRAKETEN ↑ FÜR HELLFIRE-RAKETEN	12	Boden	3	3+	Gepanzert	D3	1	DURCHSCHLAG Gepanzert (3), ZWEITWAFFE



Ø 80MM

UPGRADE

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



TERRANER-FRAKTION

TAKTIKKARTEN

hier falten

hier falten

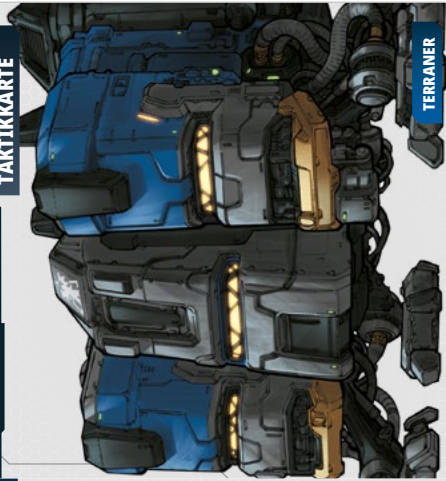
hier falten

hier falten



KASERNE

TAKTIKKARTE



TERRANER

VERSORGUNG: 1 × KERN



KASERNE

KP: 1

⊕ BEWEGUNGSPHASE LOSI LOSI: **AKTIV**
Die aktive biologische Einheit führt eine 2"-Bewegungssaktion aus. Zählt nicht zum Aktionslimit.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26



MASCHINENDOCK

TAKTIKKARTE



TERRANER

VERSORGUNG: 1 × KERN



MASCHINENDOCK

KP: 1

BELIEBIGE PHASE **INFANTERIEPANZERUNG:**
REAKTION Einsetzen, bevor eine befreundete biologische Einheit einen Panzerungswurf ablegt. Sie erhält dafür ZAH (1).

⊕ STURMPHASE **INFANTERIEWAFFEN:**
AKTIV Die erste genutzte Fernkampfwaffe der aktiven Biologischen Einheit erhält **KRITISCHER TREFFER** (1).



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26



AKADEMIE

TAKTIKKARTE



TERRANER

VERSORGUNG: 2 × UNTERSTÜTZUNG



AKADEMIE

KP: 1

BELIEBIGE PHASE **ERWEITERTE AUSBILDUNG:**
REAKTION Einmal pro Runde: **Aktiviert** eine befreundete Unterstützungseinheit eine **Spezialfähigkeit** mit KP-Kosten, handle sie für 1 KP weniger ab (mindestens 0). Erschöpfe diese Karte nicht.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26



TERRANISCHE STREITKRÄFTE

FRAKTIONS-KARTE



TERRANER

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

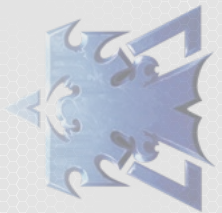


TERRANISCHE STREITKRÄFTE

KP: 1

⊕ BEWEGUNGSPHASE **TAKTISCHER RÜCKZUG:** **AKTIV** Die aktive Einheit ignoriert den Loslösen-Malus bis zum Rundenende.

⊕ BEWEGUNGSPHASE **TERRANER-ZÄHIGKEIT:**
AKTIV Einmal pro Spiel. Nimm sofort die Erstspielermarke. Kein anderer Spieler darf die Erstspielermarke für den Rest dieser Phase nehmen.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26



TERRANER-FRAKTION

TAKTIKKARTEN

LANDEFrachter

KP: 1

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

BEWEGUNGSPHASE ES KANN LOSGEHEN: **AKTIV** Setze einen Fraktionsanzeiger frei auf dem Schlachtfeld, über 10" von gegnerischen Modellen entfernt. Am Ende der Runde darf der kontrollierende Spieler eine Bodeneinheit aus den Reserven in Sockel-an-Sockel-Kontakt damit aufstellen.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26

LANDEFrachter

TAKTIKKARTE



TERRANER

EINZIGARTIG

VERSORGUNG: 1 × KERN, 1 × UNTERSTÜTZUNG

RAYNOR'S RAIDERS

KP: 1

BEWEGUNGSPHASE ANMARSCH: **AKTIV** Platziere eine befreundete Verteidigungsdrohnen-Einheit beliebig auf dem Schlachtfeld, mehr als 1" von jedem gegnerischen Modell entfernt. Entferne sie am Ende der Runde.

BEWEGUNGSPHASE AUFSAMMELN: **AKTIV** Einmal pro Spiel. Die aktive Einheit handelt den Effekt PLATZIEREN (12) ab. So gesetzte Modelle dürfen nicht innerhalb der Bindungreichweite einer gegnerischen Einheit aufgestellt werden. Dies ersetzt eine Standardaktion.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26

RAYNOR'S RAIDERS

FRAKTIONSKARTE



TERRANER

EINZIGARTIG

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

RAYNOR'S RAIDERS

TERRANER

hier falten

VERSORGUNGSDEPOT

KP: 1

BEWEGUNGSPHASE WEITERE VERSORGUNGSDEPOTS: **AKTIV** Der Versorgungswert der aktiven Einheit ist um 1 erhöht beim Kontrollieren und Umkämpfen von Missionsmarken und beim Erfüllen von Zielen.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26

VERSORGUNGSDEPOT

TAKTIKKARTE



TERRANER

EINZIGARTIG

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

SATELLITENZENTRALE

TAKTIKKARTE



TERRANER

EINZIGARTIG

VERSORGUNG: 1 × KERN



hier falten



TERRANER-FRAKTION

TAKTIKKARTEN

hier falten

hier falten

hier falten

hier falten

KASERNE
(TECH-LABOR)

KP- 2

➔ **BEWEGUNGSPHASE** **LOSI! LOSI! LOSI:** **AKTIV**
Die aktive biologische Einheit führt eine
2"-Bewegungsaktion aus. Zählt nicht zum Aktionslimit.

⚡ **STURMPHASE** **LASSEN WIR'S**
KRACHEN: **AKTIV** Die erste genutzte
Fernkampf-Waffe der aktiven Biologischen Einheit
erhält **ANTI-AUSWEICHEN** (1).



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26

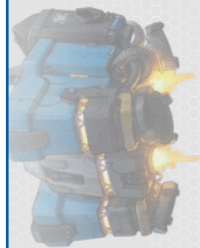
KASERNE (PROXY)



KP- 2

➔ **BEWEGUNGSPHASE** **LOSI! LOSI! LOSI:** **AKTIV**
Die aktive biologische Einheit führt eine
2"-Bewegungsaktion aus. Zählt nicht zum Aktionslimit.

➔ **BEWEGUNGSPHASE** **DURCHGELADEN UND**
ENTSICHERT: **AKTIV** Die aktive Biologische
Einheit stellt sich von jeder Tischkante auf, die keine
Eintrittskante eines Spielers ist. Kein Modell darf
innerhalb 10" eines gegnerischen Modells platziert
werden. Nicht einsetzbar, wenn diese Runde bereits
eine andere befreundete Biologische Einheit
aufgestellt wurde.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26

FABRIK



KP- 1

➔ **BEWEGUNGSPHASE** **FELDREPARATUR:**
AKTIV Die aktive Mechanische Einheit handelt
den Effekt **HEILEN** (2) ab.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.03/26

WAFFENLAGER



KP- 1

BELIEBIGE PHASE **FAHRZEUGPANZERUNG:**
REAKTION Einsetzen, bevor eine befreundete
mechanische Einheit einen Panzerungswurf
ablegt. Sie erhält dafür **ZAH** (1).

⚡ **STURMPHASE** **FAHRZEUGWAFFEN:**
AKTIV Die erste genutzte Fernkampf-Waffe der
aktiven Mechanischen Einheit erhält **KRITISCHER**
TREFFER (1).



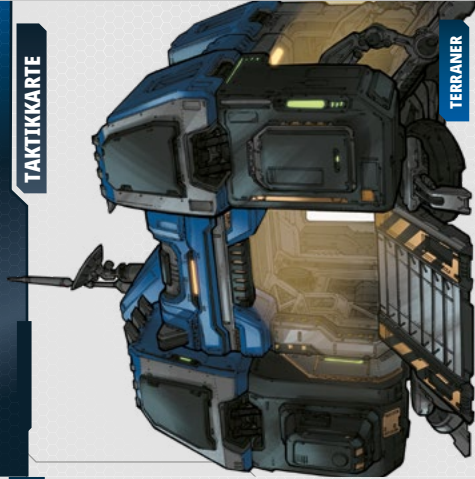
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.03/26

FABRIK



TAKTIKKARTE



TERRANER

VERSORGUNG: 2 × ELITE

WAFFENLAGER



TAKTIKKARTE



TERRANER

VERSORGUNG: 1 × ELITE



SZENARIOKARTEN - MISSION & AUFSTELLUNG

VERSORGUNGSABWURF

6

+2

SPIELLÄNGE: 5

MISSIONSPARAMETER:

Alle **Missionsmarken** sind Deaktiviert.

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

STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

VERSORGUNGSABWURF

4

+1

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 **Aktivierte** 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.

GEFECHTSSTUFE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

POSITION HALTEN

6

+2

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.

STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

POSITION HALTEN

3

+1

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.

GEFECHTSSTUFE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26



TERRANER-FRAKTION

SZENARIOKARTEN - MISSION & AUFSTELLUNG

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



TERRANER-FRAKTION

SZENARIOKARTEN - MISSION & AUFSTELLUNG

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 **Schlachtfeld**viertel.

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 **Schlachtfeld**viertel.

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:

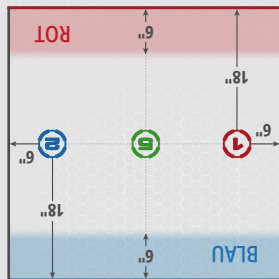
SPEZIELLE SIEGBEDINGUNGEN: Das Spiel endet sofort, wenn ein **Spieler** 8+ SPs Vorsprung hat.

GEFECHTSSTUFE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

GEFECHTSSTUFE

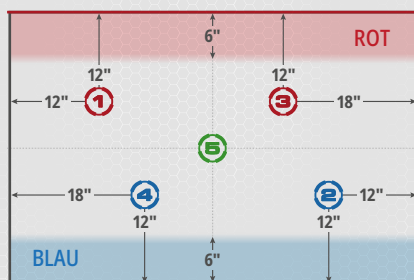


36x36"

VERLASSENES LAGER

HANDSCHUH

54x36"

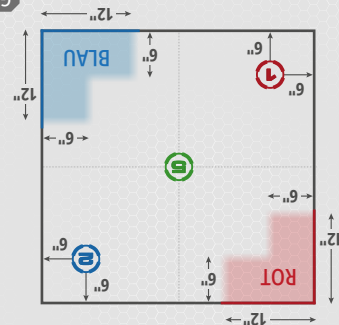


STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.03.26

GEFECHTSSTUFE

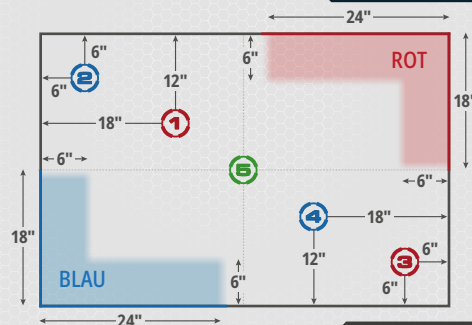


36x36"

AGRIA-TAL

TAIFUN

54x36"



STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.03.26

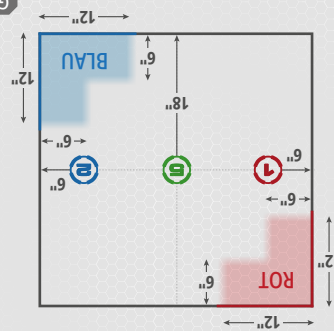


TERRANER-FRAKTION

SZENARIOKARTEN - MISSION & AUFSTELLUNG

hier falten

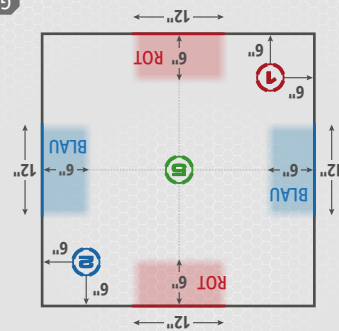
GEFECHTSSTUFE



36×36"

STAUBWELT

GEFECHTSSTUFE



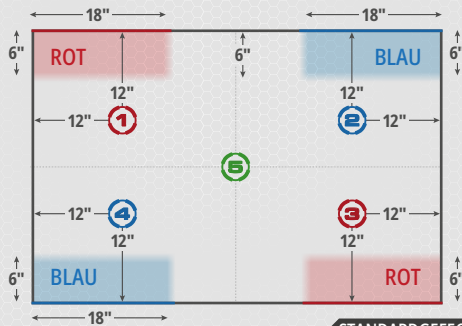
36×36"

GRENZLAND

hier falten

AKROPOLIS

54×36"



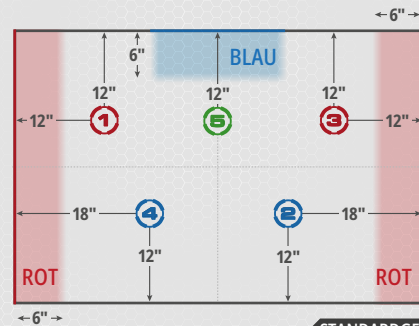
STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.03.26

ÜBUNGSGELÄNDE

54×36"

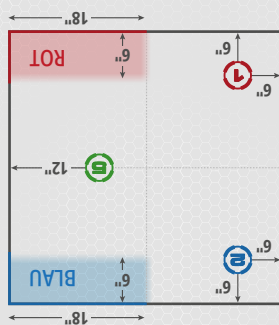


STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.03.26

GEFECHTSSTUFE



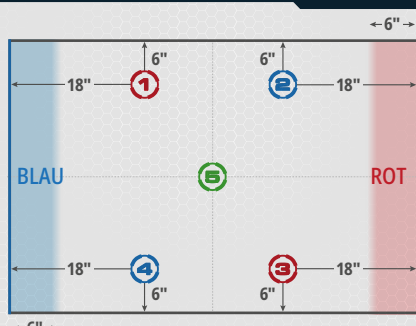
36×36"

CHAR-EBENEN

hier falten

BRESCHKE

54×36"



STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.03.26

hier falten