

EINHEITENKARTEN

TERRANER-FRAKTION



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

ÜBERROLLEN									
NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-Würfel	Sch	Schlüsselwort	
							1	-	-

KAMPFFHASE

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** dagegen.

AUF KÜRZESTE DISTANZ: **PASSIV** Solange diese Einheit den **Status BELAGERUNGSMODUS** hat, kann sie keine gegnerischen Einheiten ins Ziel nehmen, mit denen sie **gebunden** ist.

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

SCHOCKKANONE									
NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-Würfel	Sch	Schlüsselwort	
							1	DURCHSCHLAG gepanzert (2)	Status BELAGERUNGSMODUS

STURMFHASE

GROSS: **PASSIV** Bewegt sich das **Führungsmodell** dieser Einheit, kann es unabhängig von seiner Größe keine physischen Lücken von weniger als 3" Breite durchqueren. Führt der Bewegungsweg des **Führungsmodells** durch ein **unpassierbares Terräinstück** der Größe 0 oder 1 (ausgenommen Token), oder beendet ein Modell dieser Einheit nicht den **Status BELAGERUNGSMODUS** hat.

SCHWERE PANZERUNG: **PASSIV** Handelt diese Einheit dieses Terräinstück sofort aus dem Spiel entfernt. **Panzerungswurf** ab, erhält sie **ZÄH** (1), sofern sie einen **Panzerungswurf** ab, erhält sie **ZÄH** (1), sofern sie nicht den **Status BELAGERUNGSMODUS** hat.



7

5+

-

14

2

BELAGERUNGSPANZER

BELAGERUNGSPANZER



KAMPFROLLE:
VERNICHTER

ARMESLOT:
ELITE

BEWEGUNGSPHASE UPGRADE

MODUSWECHSEL: **AKTIV** 1 KP Die aktive Einheit erhält oder verliert den **Status BELAGERUNGSMODUS**. Solange diese Einheit den **Status BELAGERUNGSMODUS** hat, gilt ihr **Größenwert** als 3.

KOORDINierter SCHLAG: **AKTIV** 0 KP Bestimme eine **befreundete, ungebundene** Einheit auf dem Schlachtfeld (**Sichtlinie** ist nicht nötig). Handelt diese Einheit in dieser **Runde** einen **Fernkampfangriff** mit dem **Waffenprofil Schockkanone** ab, darf sie den normalen **Reichweitenwert** der Waffe ignorieren. Tut sie das, darf sie eine gegnerische Einheit ins Ziel nehmen, die **innerhalb von 8"** eines Modells der gewählten **befreundeten** Einheit und für dieses **sichtbar** ist, und behandelt dieses Modell als handelndes Modell.

STURMFHASE UPGRADE

KONTROLLIERTE DETONATION: **REAKTION** 0 KP Einmal pro Spiel. Wenn diese Einheit eine **Fernkampfangriffsaktion** ansagt. Hat diese Einheit den **Status BELAGERUNGSMODUS**, erhält ihre Waffe **PUNKTGENAU** und **STATIONÄRES ZIEL** (4).

INTELLIGENTE GRANATEN: **REAKTION** 0 KP Einmal pro Spiel. Wenn diese Einheit eine **Fernkampfangriffsaktion** ansagt. Hat diese Einheit den **Status BELAGERUNGSMODUS**, erhält ihre Waffe **INDIREKTES FEUER** und **WEITREICHEND** (24).

Ø 150MM



UPGRADE

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



TAKTIKKARTEN & SZENARIOKARTEN - AUFSTELLUNG

hier falten

FABRIK (TECH-LABOR)

KP: 1

⊕ BEWEGUNGSPHASE

FELDREPARATUR:

AKTIV Die aktive Mechanische Einheit handelt den Effekt HEILEN (2) ab.

⚔ STURMPHASE

MACHT SIE PLATT!:

AKTIV Hat die aktive mechanische Einheit den Status Stationär, erhält ihre erste genutzte Fernkampf-Waffe PRÄZISION (2).

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.06.26

FABRIK (TECH-LABOR)

TAKTIKKARTE

EINZIGARTIG

TERRANER

VERSORGUNG: 2 × ELITE