hier falten

hier falten

NOVA – TARNAUSRÜSTUNG

NAHKAMPF — FERNKAMPF

KAMPFROLLE: VERNICHTER

ARMEESLOT: HELD



Ø 40MM

UPGRADE KOSTEN: 240

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



EINZIGARTIG

TERRANER

KAMPFMECHANIKALE: BIOLOGISCH, PSIONISCH, BODEN

NOVA – TARNAUSRÜSTUNG

GESCHW.	PANZERUNG	AUSWEICHEN	TREFFERP.	GRÖSSE
7	5+	5+	8	2

MODELLE / VERSORGUNG: 1-1 (1)

BELIEBIGE PHASE

KAMPFVORBEREITUNG: PASSIV Beim **Armeebau** darf deine Armee nicht zugleich die Einheiten **Nova – Kampfausrüstung** und **Nova – Tarnausrüstung** enthalten.

TAKTISCHER TARNANZUG: PASSIV Nachdem diese Einheit eine **Aktion** vollständig abgehandelt hat, erhält sie den Status **VERSTECKT**.

GHOST-VISIER: PASSIV **Gegnerische** Einheiten **innerhalb von 6"** um diese Einheit verlieren den Status **VERSTECKT**.

BEWEGUNGSPHASE

SUPER-STIMPACK: AKTIV 1 KP Diese Einheit erhält **STÄRKUNG Geschwindigkeit (2)**. Zudem erhalten alle ihre **Waffen PRÄZISION (2)**.

HOLOATTRAPPE: AKTIV 1 KP Führe **HERBEIRUFEN (Holoattrappe)** aus. Danach darf die **Holoattrappe** sofort eine **Bewegungsaktion** ausführen.

STURMPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	s-wurfel	Sch	schlüsselwort
K-20A-KANISTERGEWEHR	12	Alle	4	3+	-	-	2	KRITTSCHER TREFFER (2), WEITREICHEND (18")

EINSATZEFFIZIENZ: PASSIV Hat diese Einheit einen **Fernkampfangriff** mit ihrem **K-20A-Kanistergewehr** vollständig ausgeführt und wurde das **Ziel zerstört** oder sein **aktueller Versorgungswert** gesenkt, darf der aktive Spieler eine seiner **erschöpften, nicht einzigartigen Taktikkarten** in den Zustand **Bereit** versetzen.

KOPFSCHUSS: REAKTION 1 KP **Einmal pro Spiel.** Ist diese Einheit **ungebunden** und hat den **Status Stationär,** behandelt sie bei einem **Fernkampfangriff** mit ihrem **K-20A-Kanistergewehr** dessen **Schaden** als **3** und es erhält **KONZENTRIERTES FEUER (1)**.

KAMPFPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	s-wurfel	Sch	schlüsselwort
KAMPFMESSER	E	Boden	3	5+	-	-	1	-

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

hier falten



hier falten

NOVA – KAMPFAUSRÜSTUNG

7	5+	5+	8	2
GESCHW.	PANZERUNG	AUSWEICHEN	TREFFERP.	GRÖSSE

1-1 (1) MODELLE / VERSORGUNG

EINZIGARTIG



TERRANER

KAMPFMERKMALE:
BIOLOGISCH, PSIONISCH, BODEN

BELIEBIGE PHASE

KAMPFVORBEREITUNG: PASSIV Beim Armeebau darf deine Armee nicht zugleich die Einheiten **Nova – Kampfausrüstung** und **Nova – Tarnausrüstung** enthalten.

GHOST-VISIER: PASSIV **Gegnerische** Einheiten **innerhalb von 6"** um diese Einheit verlieren den Status **VERSTECKT**.

BEWEGUNGSPHASE

SUPER-STIMPACK: AKTIV 1 KP Diese Einheit erhält **STÄRKUNG Geschwindigkeit (2)**. Zudem erhalten alle ihre **Waffen PRÄZISION (2)**.

HOLOATTRAPPE: AKTIV 1 KP Führe **HERBEIRUFEN (Holoattrappe)** aus. Danach darf die **Holoattrappe** sofort eine Bewegungsaktion ausführen.

STURMPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-Würfel	Sch	Schlüsselwort
INFERNOSCHROTFLINTE	8	Boden	3	4+	Leicht	D3	2	ANTI-AUSWEICHEN (1), FEUERSTOSS 4" (3)

PHASENREAKTORANZUG: AKTIV 1 KP Falls **ungebunden**, handle den Effekt **PLATZIEREN (6)** ab.

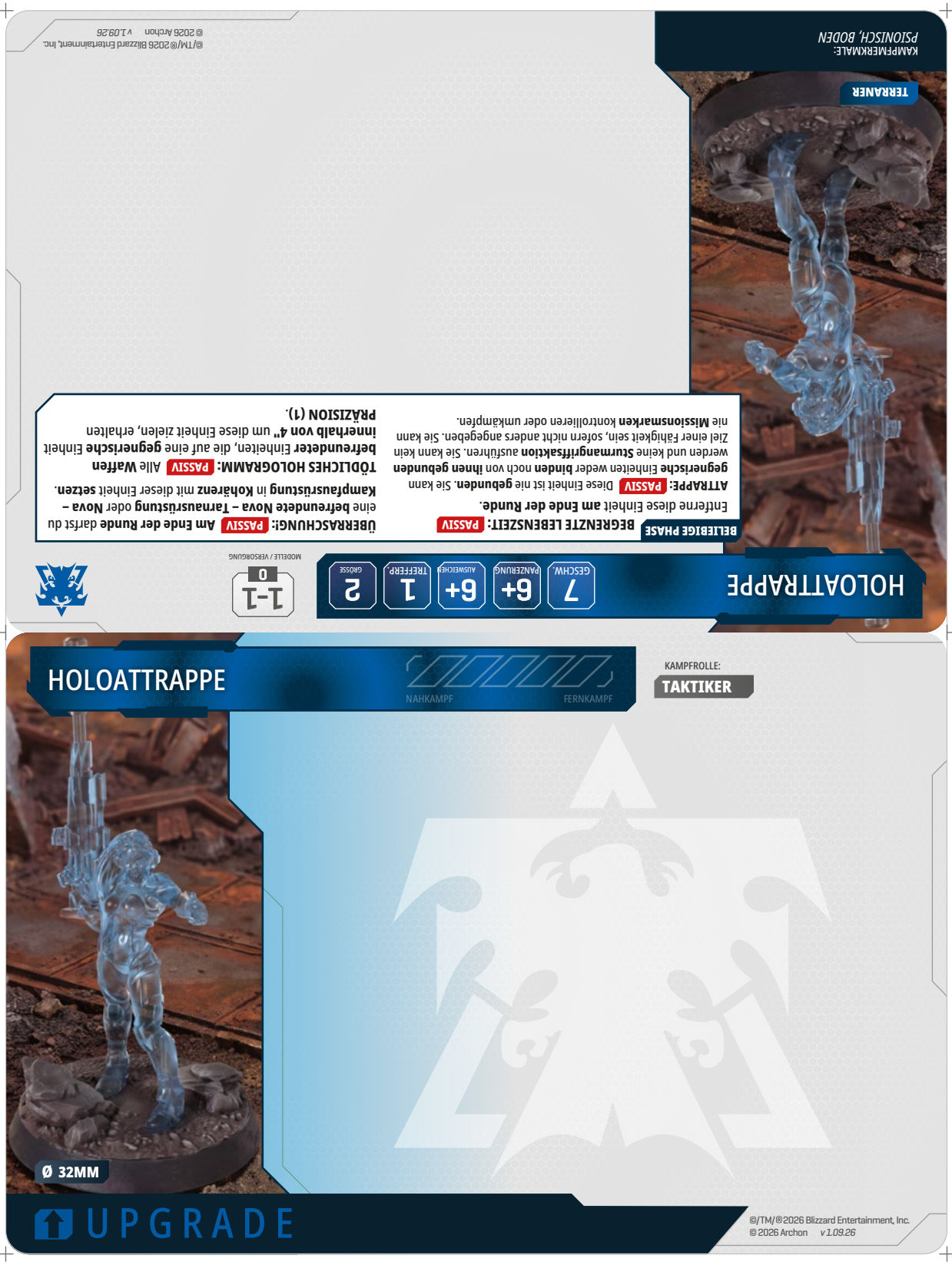
BRUTALER STURMANGRIFF: PASSIV Sofort nach einem erfolgreichen **Sturmangriff** dieser Einheit handle den Effekt **WUCHT (4) 4+** ab.

KAMPFPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-Würfel	Sch	Schlüsselwort
MONOMOLEKULARE KLINGE	E	Boden	8	3+	Leicht, Gepanzert	D6	1	-

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

hier falten



hier falten

hier falten

SABOTAGEDROHNE

NAHKAMPF — FERNKAMPF

KAMPFROLLE:
VERNICHTER



UPGRADE

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

hier falten

SABOTAGEDROHNE

GESCHW.	PANZERUNG	AUSWEICHEN	TREFFERP.	GRÖSSE
-	6+	6+	3	1

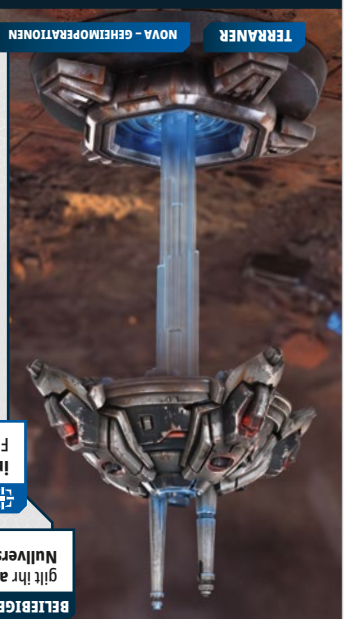
MODELLE / VERSORGUNG: 0 — 1-1

BEREITSCHAFTSPHASE

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** nie kontrollieren oder umkämpfen, wobei die übliche **Nullversorgungsausnahme** ignoriert wird. Diese Einheit kann kein Ziel einer Fähigkeit sein, sofern nicht anders angegeben.

STURMPHASE

SCHÖNEN TAG NOCH: PASSIV **Am Ende der Sturmphase** erleidet jede Einheit **innerhalb von 3"** um diese Einheit (auch mit der Fähigkeit **Gebäude**) **AUTOMATISCHE TREFFER 5 (1)**. Hat sie die Fähigkeit **Gebäude**, erleidet sie zusätzlich **AUTOMATISCHE TREFFER 5 (1)**.



KAMPFMERKMALE:
GEPANZERT, MECHANISCH, BODEN

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

hier falten

SPEZIALEINSATZ-MARODEUR (MARODEUR)

NAHKAMPF — FERNKAMPF

KAMPFROLLE: **VERNICHTER**

ARMEESLOT: **KERN**



UPGRADE KOSTEN: 230

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

hier falten

SPEZIALEINSATZ-MARODEUR (MARODEUR)

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

MODELLE / VERSORGUNG: 1-1 (0) | 2-2 (1)

BEREITSCHAFTSPHASE

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

BEWEGUNGSPHASE

KOMMANDO-STIMPACK: AKTIV 1 KP Diese Einheit erhält **STÄRKUNG Geschwindigkeit (3)**. Zudem erhalten ihre **Quad K12** und alle **Nahkampfwaffen PRÄZISION (2)**.

STURMPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-waffel	Sch	Schlüsselwort
QUAD K12	12	Boden	3	3+	Gepanzert	D3	1	**WEITREICHEND (16"), DURCHSCHLAG Gepanzert (2)**

UNTERDRÜCKUNGSGESCHOSSE: REAKTION 1 KP Sagt ein **Gegner** einen **Sturmangriff** auf eine **befreundete** Einheit **innerhalb von 8"** an, erhält dieser **Gegner SCHWÄCHUNG Geschwindigkeit (3)**.

MAGNETFÜHRUNGSMUNITION: PASSIV Der erste **Angriff** dieser Einheit im Spiel mit ihrer **Quad K12** erhält **DURCHSCHLAG Gepanzert (3)**.

KAMPFPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-waffel	Sch	Schlüsselwort
SCHLAG	E	Boden	3	4+	-	-	1	-



KAMPFMERKMALE:
GEPANZERT, BIOLOGISCH, BODEN

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

hier falten



hier falten

hier falten



TERRANER

KAMPFMERKMALE:
GEPANZERT, MECHANISCH, BODEN

AUTOMATISCHER GESCHÜTZTURM

GESCHW.	PANZERUNG	AUSWEICHEN	TREFFERP.	GROSSE
-	5+	-	3	2

MODELLE / VERSORGUNG
1-1
0

BELIEBIGE PHASE

BEGRENZTE LEBENSZEIT: PASSIV Entferne diese Einheit **am Ende der Runde**.

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** nie kontrollieren oder umkämpfen, wobei die übliche Nullversorgungsaufnahme ignoriert wird. Diese Einheit kann kein Ziel einer Fähigkeit sein, sofern nicht anders angegeben.

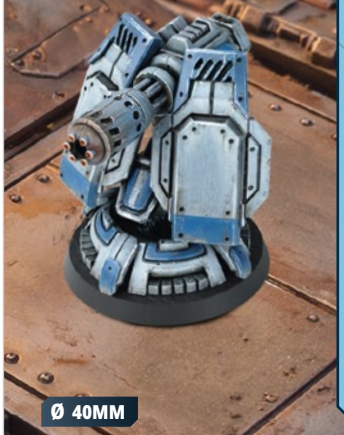
STURMPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Anstürmtyp	s-Würfel	Sch	schlüsselwort
GAUSSKANONE	8	Alle	6	3+	-	-	1	PUNKTGENAU

ÜBERWACHEN: REAKTION 0 KP Nutze dies, wenn eine **gegnerische** Einheit ihre **Aktivierung innerhalb von 8"** um diese Einheit beendet. Diese Einheit führt sofort einen **Fernkampfangriff** gegen jene **gegnerische** Einheit aus.

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

hier falten



Ø 40MM

AUTOMATISCHER GESCHÜTZTURM

NAHKAMPF FERNKAMPF

KAMPFROLLE:
VERNICHTER

UPGRADE

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

TAKTIKKARTEN & SZENARIOKARTEN - AUFSTELLUNG

TERRANER-FRAKTION

hier falten

NOVA – GEHEIMOPERATIONEN

FRAKTIONSKARTE



TERRANER

NOVA – GEHEIMOPERATIONEN

EINZIGARTIG

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

NOVA – GEHEIMOPERATIONEN

KP: 1

BEWEGUNGSPHASE GRIFFIN-UNTERSTÜTZUNG:
AKTIV Setze eine **befreundete Sabotagedrohne innerhalb von 12"** um eine **befreundete** Einheit und weiter als **1"** von jedem **gegnerischen** Modell entfernt. Entferne diese Einheit **am Ende der Runde**.

BEWEGUNGSPHASE ZUM TODE MARKIERT:
AKTIV Wähle eine **gegnerische** Einheit auf dem Schlachtfeld. Greift eine **befreundete** Einheit dieses Ziel an, erhält ihre erste eingesetzte **Nahkampf- oder Fernkampfwaffe KRITISCHER TREFFER (1)** und **PRÄZISION (1)**.



v.1.09.26

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

VANADIUMPANZERUNG

TAKTIKKARTE



TERRANER

VERSORGUNG: 1 × *UNTERSTÜTZUNG*

VANADIUMPANZERUNG

KP: 1

BELIEBIGE PHASE **KRISTALLLEGIERUNG:** REAKTION
Nutze dies vor dem **Panzerungswurf** einer **befreundeten mechanischen** Einheit. Sie erhält **ABDUCKEN (2)** für diesen Wurf.



©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon KOSTEN: 2 v.1.09.26

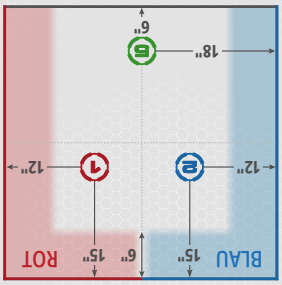
hier falten

hier falten

GEFECHTSSTUFE

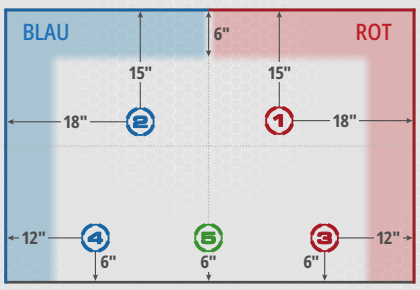
STROMLEITUNGEN

36×36"



EINE BRÜCKE ZU NAH

54×36"



STANDARDGEFECHT

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

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

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

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