

EINHEITENKARTEN

ZERG-FRAKTION



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

KAMPFERKAMALE:  
BIOLOGISCH, LEICHT, BODEN

ZERG



| KAMPFPHASE |    |      |    |        |            |          |     |            |                  |
|------------|----|------|----|--------|------------|----------|-----|------------|------------------|
| NAME       | RW | Ziel | AR | Trifft | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlagwort | SENSE            |
|            |    |      |    |        |            |          |     |            | E Boden 2 4+ 1 - |

| STURMPHASE    |    |      |    |        |                   |          |     |            |                                                                                                                             |
|---------------|----|------|----|--------|-------------------|----------|-----|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| NAME          | RW | Ziel | AR | Trifft | Ansturmtyp        | S-Würfel | Sch | Schlagwort | AUSFALL: REAKTION 1 BM                                                                                                      |
| NADELSTACHELN | 12 | Alle | 3  | 3+     | Leicht, Gepanzert | D3+1     | 2   | -          | sofern ungebunden, nach vollständiger Abhandlung des Angriffs eine Bewegungsaktion direkt auf den Angreifer zu durchführen. |

BELIEBIGE PHASE **PASSIV** Die horizontale Kohärenz dieser Einheit ist 4".



MODELLE / VERSCHÖNERUNG  
3-4 2-2 1-1

4/8 5+ 5+ 4 2

HYDRALISK

HYDRALISK



KAMPFROLLE: **VERNICHTER** ARMEESLOT: **ELITE**



40×100MM

**BELIEBIGE PHASE** **UPGRADE**  
**ZUSÄTZLICHER PANZER:** **PASSIV** Diese Einheit erhält ZÄH (1) beim ersten Panzerungswurf jeder Aktivierung.  
**LAUERN:** **PASSIV** Hat diese Einheit den Status Stationär, darf sie gegen den ersten Fernkampfangriff, der sie diese Runde ins Ziel nimmt, einen Ausweichwurf machen. Ist diese Einheit AUF KRIECHER, erhält sie einen +1-Modifikator auf diesen Ausweichwurf.

**BEWEGUNGSPHASE** **UPGRADE**  
**EINGRABEN-HINTERHALT:** **PASSIV** Wird diese Einheit zum Aufstellen aus den Reserven bestimmt, darf sie den Effekt PLATZIEREN (18) von der Eintrittskante des kontrollierenden Spielers abhandeln. Kein Modell darf innerhalb von 10" um ein gegnerisches Modell gesetzt werden. Die Aktivierung dieser Einheit endet.

**STURMPHASE** **UPGRADE**  
**STACHELPROFIL:** **PASSIV** Die Fernkampfwaffe Nadelstacheln dieser Einheit erhält WEITREICHEND (16").

UPGRADE

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

EINHEITENKARTEN

ZERG-FRAKTION



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

KAMPFMERKMALE:  
BIOLOGISCH, PSIONISCH, BODEN

ZERG

KLINGEN

|      |    |       |    |         |            |          |     |                        |
|------|----|-------|----|---------|------------|----------|-----|------------------------|
| NAME | RW | Ziel  | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort          |
|      | E  | Boden | 6  | 4+      | -          | -        | 2   | KRITISCHER TREFFER (2) |

KAMPFPHASE

**SPRUNGANGRIFF:** **AKTIV** 1 BM Falls umgebunden, handle den Effekt **PLATZIEREN** (6) ab.  
**BRUTALER STURMANGRIFF:** **PASSIV** Sofort nach einem erfolgreichen **Sturmangriff** dieser **Einheit** handle den Effekt **WUCHT** (4) 4+ ab.

ENERGIEEXPLOSION

|      |    |      |    |         |                   |          |     |               |
|------|----|------|----|---------|-------------------|----------|-----|---------------|
| NAME | RW | Ziel | AR | Treffer | Ansturmtyp        | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort |
|      | 8  | Alle | 5  | 3+      | Leicht, Gepanzert | D3       | 1   | -             |

STURMPHASE

**BEWEGUNGSPHASE** **AKTIV** 1 BM Wähle eine gegnerische **Einheit** innerhalb von 12". Diese **Einheit** gilt in dieser Phase als **Aktiviert** (lege eine **Aktivierungsmarke** daneben).  
**ZERQUETSCHENDER**  
**MUTTERENDER PANZER:** **AKTIV** 1 BM Wähle eine gegnerische **Einheit** innerhalb von 18". Diese **Einheit** darf gegen alle Angriffe der gewählten gegnerischen **Einheit** einen **Ausweichwurf** mit einem +2-Modifikator machen.

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

MODELLE / VERSÜCKUNG

1-1

7  
5+  
6+  
9  
2

KERRIGAN

KERRIGAN

NAHKAMPF  
FERNKAMPF

KAMPFROLLE:

VERNICHTER

ARMEESLOT:

HELD

Ø 40MM



UPGRADE

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

EINHEITENKARTEN

ZERG-FRAKTION



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.  
© 2026 Archon v.1.04/26

KAMPFERKAMALE:  
GEPANZERT, BIOLOGISCH, BODEN

ZERG  
KERRIGANS SCHWARM



**OMEGANETZWERK: PASSIV** Der Sockel des Omeawurms gilt als Eintrittskante. In jeder Runde dürfen befundene Einheiten mit zusammen höchstens 2 Omeawurms in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit ihm, oder Laufaktion in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit ihm, befundenes Führungsmodell eine Bewegungs-, Lösungs- oder Laufaktion in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit ihm, darf der kontrollierende Spieler diese Einheit vom Schlachtfeld entfernen und in die Reserven zurückstellen.

**BELEBTE PHASE** **AUFDECKUNG: PASSIV** Gegenüberliche Einheiten innerhalb von 6" um diese Einheit verlieren den Status VERSTECKT.

**KRIECHERQUELLE: PASSIV** Eine befundene oder gegnerische Boden-Zerg-Einheit innerhalb von 6" um diese Einheit gilt als AUF KRIECHER.

**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.



MODELLE / VERSÖHUNG  
1-1  
0

3

10

-

5+

-

OMEGAWURM

OMEGAWURM



KAMPFROLLE:

TAKTIKER



Ø 80MM



UPGRADE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.  
© 2026 Archon v.1.04/26

EINHEITENKARTEN

ZERG-FRAKTION



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

| NAME   |    |       |    |         |                      |          |     |               |  |
|--------|----|-------|----|---------|----------------------|----------|-----|---------------|--|
| KLAUEN | E  | Boden | 2  | 3+      | Leicht,<br>Gepanzert | D6       | 1   | SOFORT        |  |
|        | RW | Ziel  | AR | Treffer | Ansturmtyp           | S-Wurfel | Sch | Schlüsselwort |  |

KAMPFPHASE

**STURMPHASE** **SPRUNG:** **AKTIV** 1 BM. Ermitteln der **Sturmangriffsdistanz** dieser **Einheit** addiere 2 zur **Sturmangriffsdistanz**.  
**BRUTALER STURMANGRIFF:** **PASSIV** Sofort nach einem erfolgreichen **Sturmangriff** dieser **Einheit** handle den Effekt **WUCHT** (2) 5+ ab.  
**ADRENALINSÄTTIGUNG:** **AKTIV** 1 BM. Diese **Einheit** erhält einen +1-Modifikator auf alle **WUCHT**-Trefferwürfe.

**BELIEBIGE PHASE** **STAFFEL:** **PASSIV** Die horizontale **Kohärenz** dieser **Einheit** ist 4".  
**GATTUNG RAPTOR:** **PASSIV** Diese **Einheit** kann sich durch **UNPASSIERBARES TERRAIN** der Größe 4 oder kleiner bewegen und ohne **ZUGANGSPUNKTE** die Höhenstufe wechseln.



MODELLE / VERSÄUßLICHUNG  
1-3 0 4-6 1

5/9 5+ 4+ 2 1  
GESCHWINDIGKEIT/REACH/ANZAHL  
AUSWEICHEN  
TREFFERWURF  
GRÖSSE

KERRIGAN-SCHWARM-RAPTOR (ZERGLING)

KERRIGAN-SCHWARM-RAPTOR (ZERGLING)



KAMPFROLLE:  
VERNICHTER

ARMEESLOT:  
ELITE



Ø 32MM

UPGRADE

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

EINHEITENKARTEN

ZERG-FRAKTION



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

KAMPFMERKMALE: GEFÄHRDERT,  
BIOLOGISCH, PSIONISCH, BODEN

ZERG



| KAMPFPHASE |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|------------|----|------|----|---------|------------|----------|-----|---------------|---------|
| NAME       | RW | Ziel | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort | KRALLEN |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |

| STURMPHASE |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|------------|----|------|----|---------|------------|----------|-----|---------------|---------|
| NAME       | RW | Ziel | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort | KRALLEN |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |         |

**BEWEGUNGSPHASE** **UPGRADE**  
**KRIECHERTUMOR ERSCHAFFEN:** **AKTIV** **1 BM** Setze ein Kriechertumor-Token in Sockel-an-Sockel-Kontakt mit dieser Einheit.  
**TRANSFUSION:** **REAKTION** **1 BM** Einsetzen, wenn eine andere befundene biologische Einheit (auch ein Gebäude) innerhalb von 4" Schaden erleidet. Senke den Gesamtschaden vor Zuweisung um 2.  
**PSIONISCHE VERBINDUNG:** **PASSIV** Einmal pro Runde, wenn mindestens 7 befundene Modelle innerhalb von 6" dieser Einheit sind, darf sie ihre Spezialfähigkeit mit um 1 reduzierten BM-Kosten abhandeln.  
**ERNEUERUNG:** **REAKTION** **1 BM** Einsetzen, wenn eine befundene Einheit innerhalb von 4" eine SCHWÄCHUNG erhält. Entferne alle ihre SCHWÄCHUNGEN.

**KÖNIGIN**

**4** **4+** **-** **9** **3**

**1-1**

**KÖNIGIN**

**KAMPFROLLE:** **REITER**

**ARMESLOT:** **UNTERSTÜTZUNG**

**NAHKAMPF** **FERNKAMPF**

**BELIEBIGE PHASE** **UPGRADE**

**KRIECHER-GESCHWINDIGKEIT:** **PASSIV** Solange diese Einheit **AUF KRIECHER** ist, erhöhe ihren Geschwindigkeitswert um 2.

**BEWEGUNGSPHASE** **UPGRADE**

**DOMINANTE PRÄSENZ:** **AKTIV** **1 BM** Wähle eine andere befundene Einheit innerhalb von 6" (Sichtlinie nicht nötig). Ihr Versorgungswert ist beim Kontrollieren und Umkämpfen von **Missionsmarken** sowie beim Erfüllen von Zielen um 1 erhöht.

**Ø 80MM**

**UPGRADE**

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

EINHEITENKARTEN

ZERG-FRAKTION



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

KAMPFERKMALE:  
GEFÄHRDUNG, BIOLOGISCH, BODEN

ZERG



| NAME   | RW | Ziel  | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort |
|--------|----|-------|----|---------|------------|----------|-----|---------------|
| KLAUEN | E  | Boden | 2  | 4+      | -          | -        | 1   | -             |

KAMPFPHASE

**REGENERATION: PASSIV** Wird diese Einheit aktiviert und hat den Status Eingegraben, handle den Effekt HEILEN (2) ab.  
**BRUTALER STURMGRIFF: PASSIV** Sofort nach einem erfolgreichen Sturmangriff dieser Einheit handle den Effekt WUCHT (2) 4+ ab.

| NAME          | RW | Ziel  | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort |
|---------------|----|-------|----|---------|------------|----------|-----|---------------|
| SÄURESPEICHEL | 8  | Boden | 3  | 3+      | -          | -        | 1   | -             |

STURMPHASE

**BELEGTE PHASE** **EINGRABEN: AKTIV 2 BM** Ist diese Einheit ungebunden, erhält oder verliert sie den Status Eingegraben.



MODELLE / VERSÜNGUNG  
1-1  
2-3

4/7  
3+  
5+  
4  
2

SCHABE

SCHABE



KAMPFROLLE:

BOLLWERK

ARMEESLOT:

KERN

**BELIEBIGE PHASE** **UPGRADE** **GRÄBERKLAUEN: PASSIV** Solange diese Einheit den Status Eingegraben hat, darf sie Bewegungen und Laufen ausführen, ohne ihn zu verlieren. Sie darf sich auch durch Sockel anderer Einheiten bewegen.

**BEWEGUNGSPHASE** **UPGRADE** **GLIA-NEUBILDUNG: AKTIV 1 KP** Diese Einheit erhält **STÄRKUNG GESCHWINDIGKEIT (1)**, oder **STÄRKUNG GESCHWINDIGKEIT (2)**, wenn sie **AUF KRIECHER** ist.

**EINGRABEN-HINTERHALT: PASSIV** Wird diese Einheit zum **Aufstellen** aus den **Reserven** bestimmt, darf sie den Effekt **PLATZIEREN (18)** von der Eintrittskante des kontrollierenden Spielers abhandeln. Kein **Modell** darf innerhalb von 10" um ein gegnerisches **Modell** gesetzt werden. Die **Aktivierung** dieser Einheit endet.

**STURMPHASE** **UPGRADE** **IODWASSERSTOFFGALLE: PASSIV** Die Waffe **Säurespeichel** dieser Einheit erhält Ansturmtyp: **Leicht** und S-Würfel: D3+1.



Ø 50MM



UPGRADE

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

EINHEITENKARTEN

ZERG-FRAKTION



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

KAMPFERKMALE:  
GEPÄNZERT, BIOLOGISCH, BODEN

ZERG



| NAME   | RW | Ziel  | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort |
|--------|----|-------|----|---------|------------|----------|-----|---------------|
| KLAUEN | E  | Boden | 3  | 4+      | Leicht     | D3+1     | 1   | -             |

KAMPFPHASE

**REGENERATION: PASSIV** Wird diese Einheit Aktiviert und hat den Status Eingegraben, handle den Effekt HEILEN (2) ab.  
**BRUTALER STURMANGRIFF: PASSIV** Sofort nach einem erfolgreichen Sturmangriff dieser Einheit handle den Effekt WUCHT (3) 4+ ab.

| NAME          | RW | Ziel  | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort |
|---------------|----|-------|----|---------|------------|----------|-----|---------------|
| SÄURESPEICHEL | 8  | Boden | 2  | 3+      | -          | -        | 1   | -             |

STURMPHASE

**BEGWEGUNGSPHASE** HERBEIRUFEN (Schabl) ab.  
**SCHABLINGVERFÜHRUNG: AKTIV 2 BM** Einmal pro Spiel. Handle den Effekt

**BELIEBIGE PHASE** EINGRABEN: AKTIV 2 BM Ist diese Einheit ungebunden, erhält oder verliert sie den Status Eingegraben.

AASSCHABE (SCHABE)

4/7

3+

5+

4

2

1-1

2-3

1

0

MODELLE / VERSÜNDUNG

AASSCHABE (SCHABE)



KAMPFROLLE:

BOLLWERK

ARMEESLOT:

KERN

**BELIEBIGE PHASE** **UPGRADE** GRÄBERKLAUEN: PASSIV Solange diese Einheit den Status Eingegraben hat, darf sie Bewegungen und Laufen ausführen, ohne ihn zu verlieren. Sie darf sich auch durch Sockel anderer Einheiten bewegen.

**BEGWEGUNGSPHASE** **UPGRADE** GLIA-NEUBILDUNG: AKTIV 1 KP Diese Einheit erhält STÄRKUNG GESCHWINDIGKEIT (1), oder STÄRKUNG GESCHWINDIGKEIT (2), wenn sie AUF KRIECHER ist.

**EINGRABEN-HINTERHALT: PASSIV** Wird diese Einheit zum Aufstellen aus den Reserven bestimmt, darf sie den Effekt PLATZIEREN (18) von der Eintrittskante des kontrollierenden Spielers abhandeln. Kein Modell darf innerhalb von 10" um ein gegnerisches Modell gesetzt werden. Die Aktivierung dieser Einheit endet.

**STURMPHASE** **UPGRADE** IODWASSERSTOFFGALLE: PASSIV Die Waffe Säurespeichel dieser Einheit erhält Ansturmtyp: Leicht und S-Würfel: D3+1.

Ø 50MM

UPGRADE

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

EINHEITENKARTEN

ZERG-FRAKTION



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

KAMPFERKMALE:  
BIOLOGISCH, LEICHT, BODEN

ZERG



| KAMPFPHASE |    |       |    |         |            |          |     |               |  |
|------------|----|-------|----|---------|------------|----------|-----|---------------|--|
| NAME       | RW | Ziel  | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort |  |
| KLAUEN     | E  | Boden | 2  | 4+      | -          | -        | 1   | -             |  |

BELIEBIGE PHASE VERKÜMMERTE KLAUEN: **PASSIV** Diese Einheit kann den Status Eingegraben nicht erhalten.

MODELLE / VERSÜNGUNG

1-3  
0

4/7  
6+  
6+  
1  
1  
1

SCHABLING

SCHABLING

NAHKAMPF  
FERNKAMPF

KAMPFROLLE:  
BOLLWERK



Ø 32MM



UPGRADE

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

EINHEITENKARTEN

ZERG-FRAKTION



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

KAMPFMERKMALE:  
GEFÄHRDERT, BIOLOGISCH, BODEN

ZERG



| NAME        | RW | Ziel  | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlussswort |
|-------------|----|-------|----|---------|------------|----------|-----|--------------|
| ÜBLE KLAUEN | E  | Boden | 2  | 4+      | -          | -        | 1   | -            |

KAMPFPHASE

**BRUTALER STURMANGRIFF:** **PASSIV** Sofort nach einem erfolgreichen **Sturmangriff** dieser **Einheit** handle den Effekt **WUCHT** (1) 4+ ab.  
**REGENERATION:** **PASSIV** Wird diese **Einheit** **Aktiviert** und hat den Status **Eingegraben**, handle den Effekt **HEILEN** (2) ab.

| NAME          | RW | Ziel  | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlussswort |
|---------------|----|-------|----|---------|------------|----------|-----|--------------|
| SÄURESPEICHEL | 8  | Boden | 4  | 3+      | -          | -        | 1   | -            |

STURMPHASE

**BELEGTE PHASE** **EINGRABEN:** **AKTIV** 2 BM Ist diese **Einheit** nicht gebunden, erhält oder verliert sie den Status **Eingegraben**.  
**LÄHMENDER SPEICHEL:** **REAKTION** 1 BM Nutze, wenn eine gegnerische **Einheit** innerhalb von 8" dieser **Einheit** einen **Fernkampfangriff** erklärt. Wende **SCHWÄCHUNG** (1) auf jede **Fernkampfwaffe** jener **Einheit** an.

MODELLE / VERSCHÜNGUNG

1-1  
2-3

4/7  
3+  
5+  
4  
2

SÄURESCHABE (SCHABE)

SÄURESCHABE (SCHABE)

NAHKAMPF  
FERNKAMPF

KAMPFROLLE:

BOLLWERK

ARMEESLOT:

KERN

**BEWEGUNGSPHASE** **UPGRADE** **GRÄBERKLAUEN:** **PASSIV** Solange diese **Einheit** den Status **Eingegraben** hat, darf sie **Bewegen** und **Laufen** ausführen, ohne ihn zu verlieren. Sie darf sich auch durch **Sockel** anderer **Einheiten** bewegen.

**BEWEGUNGSPHASE** **UPGRADE** **GLIA-NEUBILDUNG:** **AKTIV** 1 BM Diese **Einheit** erhält **STÄRKUNG GESCHWINDIGKEIT** (1), oder **STÄRKUNG GESCHWINDIGKEIT** (2), wenn sie **AUF KRIECHER** ist.  
**EINGRABEN-HINTERHALT:** **PASSIV** Wird diese **Einheit** zum **Aufstellen** aus den **Reserven** bestimmt, darf sie den Effekt **PLATZIEREN** (18) von der Eintrittskante des kontrollierenden **Spielers** abhandeln. Kein **Modell** darf innerhalb von 10" um ein gegnerisches **Modell** gesetzt werden. Die **Aktivierung** dieser **Einheit** endet.

**STURMPHASE** **UPGRADE** **IODWASSERSTOFFGALLE:** **PASSIV** Die Waffe **Säurespeichel** dieser **Einheit** erhält **Ansturmtyp: Leicht** und **S-Würfel: D3+1**.

Ø 50MM

UPGRADE

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

EINHEITENKARTEN

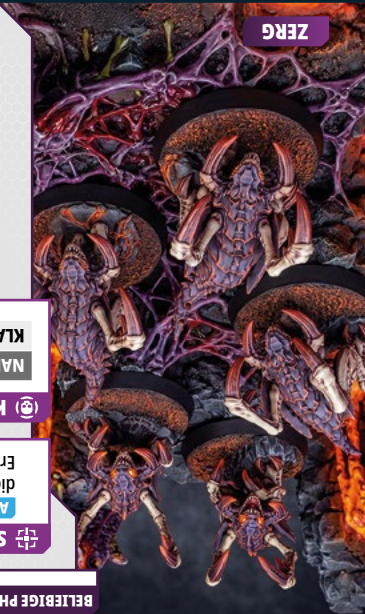
ZERG-FRAKTION



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.  
© 2026 Archon v.1.04/26

KAMPFERKMALE:  
BIOLOGISCH, LEICHT, BODEN

ZERG



| KAMPFPHASE |    |      |    |         |            |          |     |               |        |
|------------|----|------|----|---------|------------|----------|-----|---------------|--------|
| NAME       | RW | Ziel | AR | Treffer | Ansturmtyp | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort | KLAUEN |
|            |    |      |    |         |            |          |     |               |        |

**STURMFASE** **AKTIV 1 BM** Wirft für die **Sturmangriffs**distanz dieser **Einheit** 2D6 statt D6 und addiere das höhere Ergebnis zum Geschwindigkeitswert der **Einheit**.  
**BRUTALER STURMANGRIFF: PASSIV** Sofort nach einem erfolgreichen **Sturmangriff** dieser **Einheit** handle den Effekt **WUCHT** (1) 5+ ab.

**BELIEBIGE PHASE** **STAFFEL: PASSIV** Die horizontale **Kohärenz** dieser **Einheit** ist 4".



MODELLE / VERSCHÖNERUNG  
1-6 7-12 13-18 2

4/8 6+ 4+ 1 1 1

ZERGLING

ZERGLING



KAMPFROLLE:

VERNICHTER

ARMEESLOT:

KERN

**BEWEGUNGSPHASE** **UPGRADE**

**EINGRABEN-HINTERHALT: PASSIV** Wird diese **Einheit** zum **Aufstellen** aus den **Reserven** bestimmt, darf sie den Effekt **PLATZIEREN** (18) von der Eintrittskante des kontrollierenden **Spielers** abhandeln. Kein **Modell** darf innerhalb von 10" um ein gegnerisches **Modell** gesetzt werden. Die **Aktivierung** dieser **Einheit** endet.

**KAMPFPHASE** **UPGRADE**

| NAME                            | RW | Ziel  | AR | Treffer | Ansturmtyp           | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort |
|---------------------------------|----|-------|----|---------|----------------------|----------|-----|---------------|
| SCHREDDERKLAUEN<br>↑ FÜR KLAUEN | E  | Boden | 2  | 4+      | Leicht,<br>Gepanzert | D3       | 1   | -             |

**ADRENALINDRÜSEN: PASSIV** Die **Waffen** **Klaue**n und **Schredderklaue**n dieser **Einheit** erhalten **PRÄZISION** (2).

Ø 32MM



UPGRADE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.  
© 2026 Archon v.1.04/26

EINHEITENKARTEN

ZERG-FRAKTION



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

KAMPFMERKMALE:  
BIOLOGISCH, LEICHT, BODEN

ZERG

NAME

RW

Ziel

AR

Treffer

Ansturmtyp

S-Würfel

Sch

Schlüsselwort

KLAUEN

E

Boden

2

4+

Leicht

D3

1

-

KAMPFPHASE

STURMPHASE

STAFFEL: PASSIV

Die horizontale

Kohärenz dieser Einheit ist 4".

Beliebige Phase

GATTUNG RAPTOR: PASSIV

Diese Einheit kann sich durch

unpassierbares Terrain der Größe 4 oder kleiner bewegen

und ohne ZUGANGSPUNKTE die Höhenstufe wechseln.

ADRENALINSÄTTIGUNG:

AKTIV 1 BM

Diese Einheit erhält einen

+1-Modifikator auf alle WUCHT-Trefferwürfe.

BRUTALER STURMANGRIFF: PASSIV

Sofort nach

einem erfolgreichen Sturmangriff dieser Einheit

handle den Effekt WUCHT (1) 5+ ab.

Geschwindigkeitswert der Einheit.

addiere das höhere Ergebnis zum

Sturmangriffsdistanz dieser Einheit 2D6 statt D6 und

Wurf für die

METABOLISMUSSCHUB: AKTIV 1 BM

Wurf für die

Sturmangriffsdistanz dieser Einheit 2D6 statt D6 und

addiere das höhere Ergebnis zum

Geschwindigkeitswert der Einheit.

BRUTALER STURMANGRIFF: PASSIV

Sofort nach

einem erfolgreichen Sturmangriff dieser Einheit

handle den Effekt WUCHT (1) 5+ ab.

Geschwindigkeitswert der Einheit.

addiere das höhere Ergebnis zum

Sturmangriffsdistanz dieser Einheit 2D6 statt D6 und

Wurf für die

METABOLISMUSSCHUB: AKTIV 1 BM

Wurf für die

Sturmangriffsdistanz dieser Einheit 2D6 statt D6 und

addiere das höhere Ergebnis zum

Geschwindigkeitswert der Einheit.

BRUTALER STURMANGRIFF: PASSIV

Sofort nach

einem erfolgreichen Sturmangriff dieser Einheit

handle den Effekt WUCHT (1) 5+ ab.

Geschwindigkeitswert der Einheit.

addiere das höhere Ergebnis zum

Sturmangriffsdistanz dieser Einheit 2D6 statt D6 und

Wurf für die

METABOLISMUSSCHUB: AKTIV 1 BM

Wurf für die

Sturmangriffsdistanz dieser Einheit 2D6 statt D6 und

addiere das höhere Ergebnis zum

Geschwindigkeitswert der Einheit.

BRUTALER STURMANGRIFF: PASSIV

Sofort nach

einem erfolgreichen Sturmangriff dieser Einheit

handle den Effekt WUCHT (1) 5+ ab.

Geschwindigkeitswert der Einheit.

RAPTOR (ZERGLING)

5/9

6+

4+

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

RAPTOR (ZERGLING)



KAMPFROLLE:

VERNICHTER

ARMEESLOT:

ELITE

BEWEGUNGSPHASE

UPGRADE

EINGRABEN-HINTERHALT: PASSIV Wird diese Einheit zum Aufstellen aus den Reserven bestimmt, darf sie den Effekt PLATZIEREN (18) von der Eintrittskante des kontrollierenden Spielers abhandeln. Kein Modell darf innerhalb von 10" um ein gegnerisches Modell gesetzt werden. Die Aktivierung dieser Einheit endet.

KAMPFPHASE

UPGRADE

| NAME                            | RW | Ziel  | AR | Treffer | Ansturmtyp           | S-Würfel | Sch | Schlüsselwort |
|---------------------------------|----|-------|----|---------|----------------------|----------|-----|---------------|
| SCHREDDERKLAUEN<br>↑ FÜR KLAUEN | E  | Boden | 2  | 4+      | Leicht,<br>Gepanzert | D3       | 1   | -             |

ADRENALINDRÜSEN: PASSIV Die Waffen Klauen und Schredderklauen dieser Einheit erhalten PRÄZISION (2).

Ø 32MM



UPGRADE

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

EINHEITENKARTEN

ZERG-FRAKTION



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

KAMPFMERKMALE:  
BIOLOGISCH, LEICHT, BODEN

ZERG

| NAME   | RW | Ziel  | AR | 2  | 5+ | Ansturmstyp | s-Würfel | Sch | Schlüsselwort |
|--------|----|-------|----|----|----|-------------|----------|-----|---------------|
| KLAUEN | E  | Boden | 2  | 5+ | -  | -           | 1        | -   | -             |

KAMPFPHASE

**STURMPHASE** **PASSIV** Sofort nach einem erfolgreichen Sturmangriff dieser Einheit handle den Effekt WUCHT (1) 5+ ab.  
**BRUTALER STURMANGRIFF: METABOLISMUSSCHUB:** **AKTIV** 1 BM Wirft für die Sturmangriffsdistanz dieser Einheit D6 statt D6 und addiere das höhere Ergebnis zum Geschwindigkeitswert der Einheit.

**BEWEGUNGSPHASE** **ZERGUNG-WIEDERGEBOURT:** **AKTIV** 1 BM Handle WIEDERBELEBEN (2) ab, oder WIEDERBELEBEN (3), wenn die Einheit AUF KRIECHER ist.

**STAFFEL: PASSIV** Die horizontale Kohärenz dieser Einheit ist 4".



MODELLE / VERSORGUNG  
1 0  
7-18

1 1 5+ 6+ 4/8

SCHWARMLING (ZERGUNG)

SCHWARMLING (ZERGUNG)

NAHKAMPF FERNKAMPF

KAMPFROLLE:

VERNICHTER

ARMEESLOT:

KERN

**BEWEGUNGSPHASE** **UPGRADE** **EINGRABEN-HINTERHALT:** **PASSIV** Wird diese Einheit zum Aufstellen aus den Reserven bestimmt, darf sie den Effekt PLATZIEREN (18) von der Eintrittskante des kontrollierenden Spielers abhandeln. Kein Modell darf innerhalb von 10" um ein gegnerisches Modell gesetzt werden. Die Aktivierung dieser Einheit endet.



Ø 32MM



UPGRADE

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



## TAKTIKKARTEN

hier falten

hier falten

hier falten

hier falten

## EVOLUTIONSKAMMER

## EVOLUTIONSKAMMER

BM: 1

**BELIEBIGE PHASE** **PANZER: REAKTION** Vor dem Panzerungswurf einer befreundeten **Einheit** einsetzen. Diese **Einheit** erhält ZÄH (1) für diesen Wurf.

**STURMPHASE** **LÄNGERE KLAUEN:** **AKTIV** Die aktive **Einheit** erhält einen +1-Modifikator auf alle **WUCHT**-Trefferwürfe.



v.1.04/26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

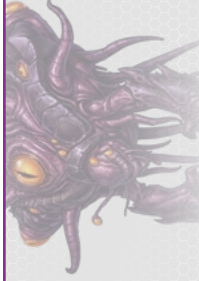
## OVERSEER



BM: 1

**BEWEGUNGSPHASE** **SPIONAGEMODUS:** **AKTIV** Setze einen **Fraktionsanzeiger** beliebig auf das **Schlachtfeld**. Solange gegnerische **Einheiten** innerhalb von 6" davon sind, verlieren sie den Status **VERSTECKT**.

**STURMPHASE** **PNEUMATISCHER PANZER: REAKTION** Einsetzen, nachdem eine befreundete **Einheit** einen D6 für die **Sturmangriffs** gewürfelt hat. Würfle einen weiteren D6; das höhere Ergebnis ergibt die Gesamtdistanz.



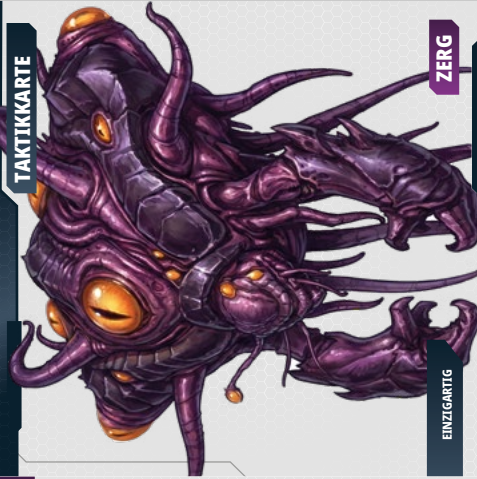
v.1.04/26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

## OVERSEER



TAKTIKKARTE



ZERG

EINZIGARTIG

VERSORGUNG: 1 × UNTERSTÜTZUNG

## ZERG-SCHWARM



BM: 1

**BELIEBIGE PHASE** **BRUTINSTINKT: REAKTION** Vor dem **Ausweichwurf** einer befreundeten **Einheit** einsetzen. Der Wurf erhält einen +1-Modifikator.

**BELIEBIGE PHASE** **ZERG-KRIECHER: PASSIV** Wähle beim Armeeaufbau genau eine **Kriecherkarte** und füge sie der Armeeliste hinzu; zahle ihre angegebenen Kosten (falls vorhanden).

**BEWEGUNGSPHASE** **SCHNELLES EINGRABEN: AKTIV** Wähle eine befreundete, ungebundene Zerg-**Bodeneinheit** auf dem **Schlachtfeld**. Diese **Einheit** erhält den Status **Eingegraben**, auch wenn sie in dieser **Runde** bereits aktiviert wurde.



v.1.04/26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon



FRAKTIONS-KARTE



ZERG

EINZIGARTIG

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

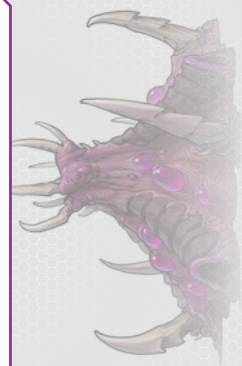
## BRUTSTÄTTE



BM: 1

**BEWEGUNGSPHASE** **AUFLAUERN: AKTIV** Die aktive, ungebundene **Bodeneinheit** erhält den Status **Eingegraben**.

**BEWEGUNGSPHASE** **KRIECHERAUSBREITUNG:** **AKTIV** Platziere ein **Kriechertumor**-Token auf dem **Schlachtfeld** innerhalb von 6" (keine Sichtlinie nötig), um eine befreundete Eintrittskante oder ein bestehendes befreundetes **Kriechertumor**-Token.



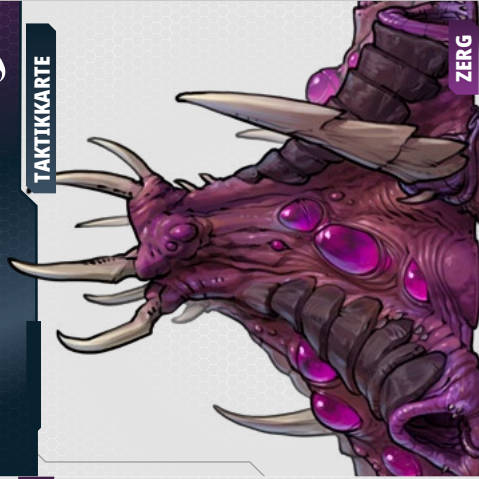
v.1.04/26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

## BRUTSTÄTTE



TAKTIKKARTE



ZERG

VERSORGUNG: 1 × UNTERSTÜTZUNG



## ZERG-FRAKTION

## TAKTIKKARTEN

## BÖSARTIGER KRIECHER



## BELIEBIGE PHASE

**KRIECHERENTERNUNG: PASSIV** Beendet eine gegnerische Einheit eine Bewegungs-, Aufstell-, Lauf-, Sturmangriffs- oder Lösen-Aktion innerhalb von 1" um ein befreundetes Kriechertumor-Token, entferne dieses Token vom Schlachtfeld.

## BELIEBIGE PHASE

**LEBENDER GEWEBEKLUMPEN: PASSIV** Kriechertumor-Token haben BLEIBT IM SPIEL und VERDRÄNGUNG.

## STURMPHASE

**HEIMTÜCKISCHE HERRSCHERIN: PASSIV** Erklärt die aktive befreundete Zerg-Einheit AUF KRIECHER eine Sturmangriffsaktion, erhält sie einen +1-Modifikator auf WUCHT-1-erferwürfe.



KRIECHERKARTE

## BÖSARTIGER KRIECHER



ZERG

KERRIGANS SCHWARM

EINZIGARTIG

VERSORGUNG: -

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04/26

## KERRIGANS SCHWARM



BM: 1

## BELIEBIGE PHASE

**WILDE MUTATION: AKTIV** Ist die aktive Einheit AUF KRIECHER, erhält sie STÄRKUNG Geschwindigkeit (1) und ihre erste eingesetzte Waffe PRÄZISION (1).

## BELIEBIGE PHASE

**ZERG-KRIECHER: PASSIV** Du musst beim Armeeaufbau genau eine Kriecherkarte wählen und deiner Armeeliste hinzufügen; zahle ihre angegebenen Kosten (falls vorhanden).

## BEWEGUNGSPHASE

**OMEGANETZWERK: AKTIV** Ist kein befreundeter Omegawurm auf dem Schlachtfeld, setze eine befreundete Omegawurm-Einheit beliebig auf der BODENEbene des Schlachtfelds, über 10" von gegnerischen Modellen entfernt. In dieser Runde darf der Omegawurm seine Spezialfähigkeiten (außer Gebäude) nicht einsetzen.



FRAKTIONS-KARTE

## KERRIGANS SCHWARM



ZERG

KERRIGANS SCHWARM

EINZIGARTIG

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

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04/26

## HYDRALISKENBAU



BM: 1

## STURMPHASE

Die erste genutzte Fernkampfwaffe der aktiven Einheit erhält PRÄZISION (1).



TAKTIKKARTE

## HYDRALISKENBAU



ZERG

VERSORGUNG: 2 × ELITE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.03/26

## OVERLORD



BM: 1

## BEWEGUNGSPHASE

**BAUCHBEUTEL: 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.

## STURMPHASE

**KRIECHER ABSONDERN: AKTIV** Platziere ein Kriechertumor-Token auf dem Schlachtfeld innerhalb von 6" (keine Sichtlinie nötig) um eine befreundete Eintrittskarte oder ein bestehendes befreundetes Kriechertumor-Token.



TAKTIKKARTE

## OVERLORD



ZERG

EINZIGARTIG

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

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04/26

hier falten

hier falten

hier falten

hier falten



ZERG-FRAKTION

TAKTIKKARTEN

## SCHABENHÖHLE



BM: 1

## STURMPHASE



BÖSE

**ÜBERRASCHUNG:** **AKTIV** Die aktive Bodeneinheit verliert den Status Eingegraben.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26

## SCHABENHÖHLE



TAKTIKKARTE



ZERG

VERSORGUNG: 1 × KERN

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26

## BRUTSCHLEIMPOOL (SECHSER-POOL)



BM: 2

## BEWEGUNGSPHASE



TIMING-ANGRIFF:

**AKTIV** Die aktive Zergling-Einheit stellt sich an einer beliebigen Tischkante auf, die keine Spieler-Eintrittskante ist. Die Aktion muss mehr als 10" von jedem gegnerischen Modell entfernt enden.

## KAMPFPHASE



WILDE WUT:

**AKTIV** Die erste genutzte Nahkampfwaffe der aktiven Einheit erhält **PRÄZISION** (2).



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.03/26

## BRUTSCHLEIMPOOL (SECHSER-POOL)



TAKTIKKARTE



ZERG

VERSORGUNG: 2 × KERN

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.03/26

## BAU



BM: 1

## BELIEBIGE PHASE



PRÄDATION:

**AKTIV** Die Nahkampfwaffen der aktiven Einheit erhalten **SOFORT**.

## BEWEGUNGSPHASE



KRIECHERAUSBREITUNG:

**AKTIV** Platziere ein **Kriechertumor-Token** auf dem **Schlachtfeld** innerhalb von 6" (keine Sichtlinie nötig) um eine befreundete Eintrittskante oder ein bestehendes befreundetes **Kriechertumor-Token**.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26

## BESCHLEUNIGENDER KRIECHER



TAKTIKKARTE

## BELIEBIGE PHASE



GESCHWINDIGKEIT AUF KRIECHER:

**PASSIV** Ist die aktive befreundete Zerg-Einheit **AUF KRIECHER**, erhöhe ihren Geschwindigkeitswert um 1.

## BELIEBIGE PHASE



LEBENDER GEWEBEKLUMPEN:

**PASSIV** **Kriechertumor-Token** haben **BLEIBT IM SPIEL** und **VERDRÄNGUNG**.

## BELIEBIGE PHASE



KRIECHERENTFERNUNG:

**PASSIV** Beendet eine gegnerische Einheit eine **Bewegungs-, Aufstell-, Lauf-, Sturmangriffs- oder Loslösen-Aktion** innerhalb von 1" um ein befreundetes **Kriechertumor-Token**, entferne dieses Token vom Schlachtfeld.

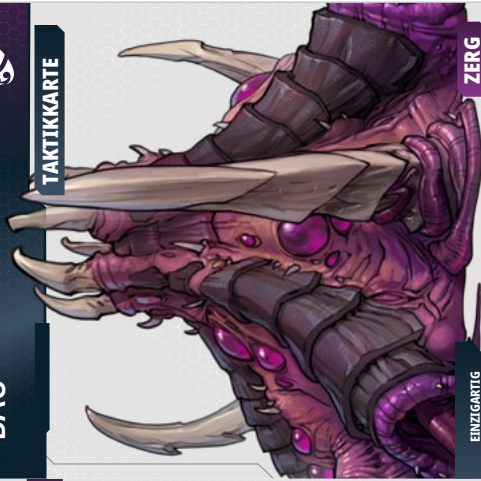
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26

## BAU



TAKTIKKARTE



ZERG

EINZIGARTIG

VERSORGUNG: 1 × KERN, 1 × ELITE

## BESCHLEUNIGENDER KRIECHER



KRIECHERKARTE



ZERG

EINZIGARTIG

VERSORGUNG: -

hier falten

hier falten

## TAKTIKKARTEN

## ZERG-FRAKTION



hier falten

hier falten

BRUTSCHLEIMPOOL



BM: 1



TAKTIKKARTE

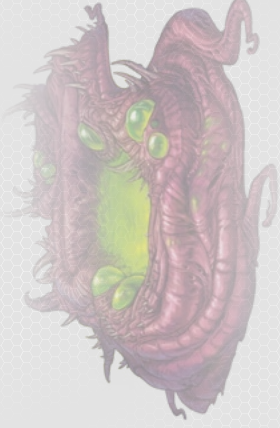
BRUTSCHLEIMPOOL



KAMPFPHASE

**WILDE WUT: AKTIV**

Die erste genutzte Nahkampfwaffe der aktiven Einheit erhält **PRÄZISION (2)**.



v.1.04/26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

ZERG

VERSORGUNG: 1 × KERN

## SZENARIOKARTEN - MISSION &amp; AUFSTELLUNG

ZERG-FRAKTION



## 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 **Aktiviert** 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.

## 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 **Aktiviert** 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.

STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

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.

## 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.

STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

GEFECHTSSTUFE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

hier falten

## SZENARIOKARTEN - MISSION &amp; AUFSTELLUNG

ZERG-FRAKTION



## FRONTLINIEN

 6  
 VERSORGUNG PRO RUNDE

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  
 VERSORGUNG PRO RUNDE

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  
 VERSORGUNG PRO RUNDE

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  
 VERSORGUNG PRO RUNDE

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



ZERG-FRAKTION

## SZENARIOKARTEN - MISSION &amp; 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:

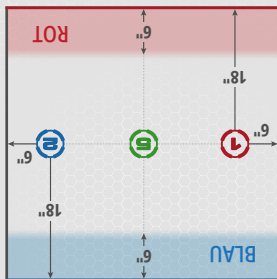
SPEZIELLE SIEGBEDINGUNGEN: Das Spiel endet sofort, wenn ein **Spieler** 8+ SPs Vorsprung hat.

GEFECHTSSTUFE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.04.26

hier falten

GEFECHTSSTUFE

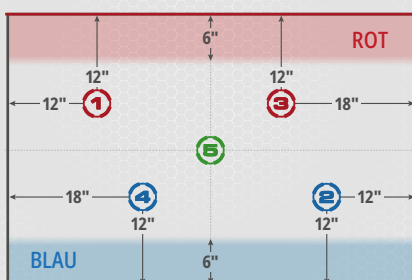


VERLASSENES LAGER

36x36"

HANDSCHUH

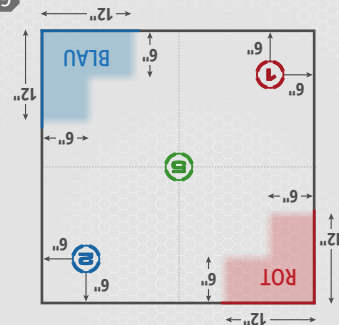
54x36"



STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

GEFECHTSSTUFE

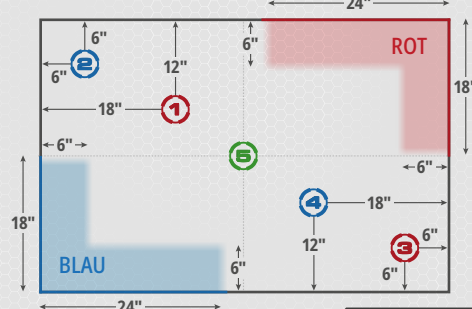


AGRIA-TAL

36x36"

TAIFUN

54x36"



STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

hier falten

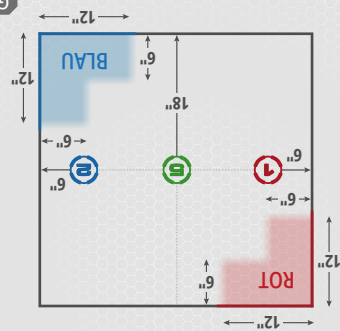


ZERG-FRAKTION

## SZENARIOKARTEN - MISSION &amp; AUFSTELLUNG

hier falten

GEFECHTSSTUFE

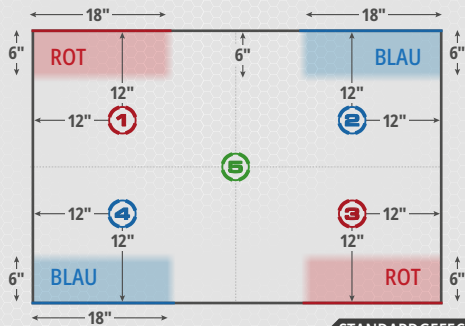


36x36"

STAUBWELT

AKROPOLIS

54x36"

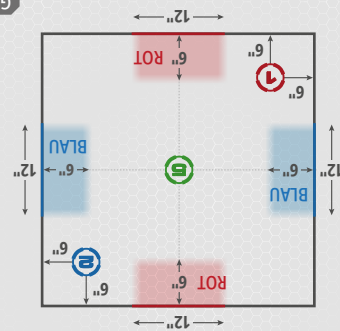


STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.03.26

GEFECHTSSTUFE

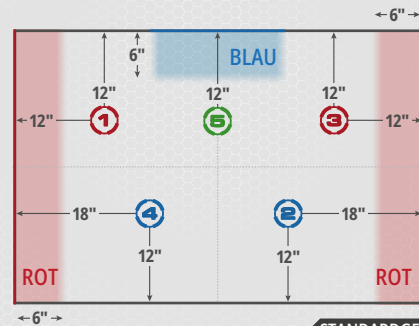


36x36"

GRENZLAND

ÜBUNGSGELÄNDE

54x36"



STANDARDGEFECHT

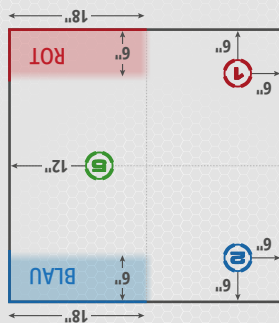
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.03.26

hier falten

hier falten

GEFECHTSSTUFE

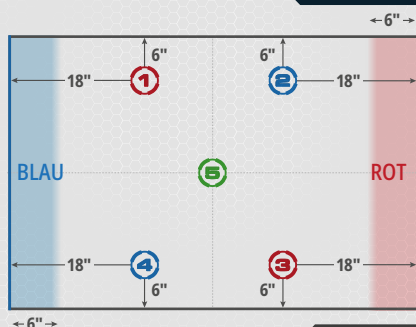


36x36"

CHAR-EBENEN

BRESCHKE

54x36"



STANDARDGEFECHT

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.03.26

hier falten