

EINHEITENKARTEN

ZERG-FRAKTION



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

UPGRADE

80MM Ø

ÄTZENDE GALLE: PASSIV Bevor eine gegnerische Einheit einen Panzerungswurf gegen den Effekt **AUTOMATISCHE TREFFER** der Fähigkeit **Ätzende Galle** dieser Einheit ablegt, erhält sie **SCHWÄCHUNG Panzerung (1)**.

STURMPHASE 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.

BEWEGUNGSPHASE UPGRADE

GESCHWOLLENE GALLENGÄNGE: PASSIV Erhöhe den Wirkungsbereich der Fähigkeit **Ätzende Galle** dieser Einheit auf 2".

BELIEBIGE PHASE UPGRADE

KERN

TAKTIKER



VERHEERER

VERHEERER

4/8
GESCHW. / PANZERUNG

5+
AUSWEICHEN

5+
TREFFERPUNKT

9
GRÖSSE

3
GRÖSSE

1-1
1
MODELLE / VERSORGUNG

2-2
2
MODELLE / VERSORGUNG



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

BEWEGUNGSPHASE

TIEFENTUNNEL: AKTIV

1 BM Setze ein Token **Verheerer-Eingraben** ganz innerhalb 12" eines Modells dieser Einheit. Am Ende der Runde darf der kontrollierende Spieler alle Modelle dieser Einheit in **Kohärenz** aufstellen und das Token als **Führungsmodell** behandeln. Das Token hat **VERDRÄNGUNG**.

ÄTZENDE GALLE: AKTIV 1 BM Setze für jedes Modell dieser Einheit ein Token **Ätzende Galle** innerhalb von 14" dieses Modells auf das Schlachtfeld. Diese Token werden nicht entfernt, wenn diese Einheit zerstört wird. Am Ende der **Sturmphase** erleidet jede Einheit den Effekt **AUTOMATISCHE TREFFER 5 (1)** für jedes Token **Ätzende Galle** dieser Einheit, das innerhalb von 1" um sie liegt. Entferne danach alle Token **Ätzende Galle** dieser Einheit vom Schlachtfeld. Lösen am Ende der **Sturmphase** mehrere Effekte aus, handle sie in der in Teil 8.9.4 festgelegten Reihenfolge ab.

STURMPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-Würfel	Sch	Schlüsselwort
PLASMAENTLADUNG	12	Boden	4	3+	Leicht	D3+1	1	-

BRUTALER STURMANGRIFF: PASSIV Sofort nach einem erfolgreichen **Sturmangriff** dieser Einheit handle den Effekt **WUCHT (2)** 4+ ab.

KAMPFPHASE

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

KAMPFMERKMALE:
GEPANZERT, BIOLOGISCH, BODEN

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

TAKTIKKARTEN

ZERG-FRAKTION



hier falten



KOKON

⬇

BEWEGUNGSPHASE

LARVEN ERSCHAFFEN:

AKTIV Die aktive befreundete, nicht einzigartige biologische Einheit mit dem Größenwert 1 handelt den Effekt WIEDERBELEBEN (2) ab.

⬇

BEWEGUNGSPHASE

METAMORPHOSE

ZUM VERHEERER: AKTIV Einmal pro Spiel. Die aktive befreundete Schaben-Einheit führt METAMORPHOSE (Verheerer) 1 aus.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.06.26



KOKON

TAKTIKKARTE



EINZIGARTIG

ZERG

VERSORGUNG: 1 × ELITE

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