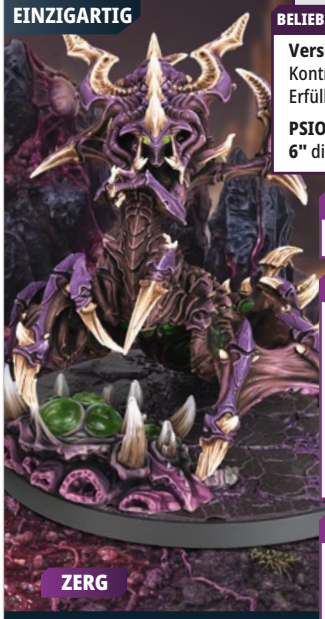
hier falten

ZAGARA

7	4+	6+	10	3
GESCHW.	PANZERUNG	AUSWEICHER	TREFFERP.	GRÖSSE

1-1 (1) MODELLE / VERSORGUNG

EINZIGARTIG



ZERG

KAMPFMERKMALE:
BIOLOGISCH, PSIONISCH, BODEN

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 **Loslösen**-Tests.

TRANSFUSION: REAKTION 1 BM Einsetzen, wenn eine andere **befreundete 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 befreundete** Modelle **innerhalb von 6"** dieser Einheit sind, darf sie ihre **Spezialfähigkeit** mit **um 1** reduzierten **BM**-Kosten abhandeln.

BEWEGUNGSPHASE

VERSEUCHTER ABWURF: PASSIV **Zagaras** Sockel zählt als **Eintrittskante**. Jede Runde dürfen **befreundete** Einheiten mit zusammen **1 Versorgungskosten** über diese **Eintrittskante aufgestellt** werden.

STURMPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-Würfel	Sch	Schlüsselwort
ZAGARAS KRALLEN	8	Boden	4	3+	Leicht, Gepanzert	D3	2	-
ZAGARAS SÄURESTACHELN	14	Fliegend	8	3+	Leicht, Gepanzert	D3	1	-

UNBEUGSAM: 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.

BRUTALER STURMANGRIFF: PASSIV Führe unmittelbar nach einem erfolgreichen **Sturmangriff** dieser Einheit den Effekt **WUCHT (6) 3+** aus.

KAMPFPHASE

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

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

hier falten

ZAGARA

NAHKAMPF FERNKAMPF

KAMPFROLLE: TAKTIKER

ARMEESLOT: HELD

BEWEGUNGSPHASE **UPGRADE** **BRUTMUTTER:** AKTIV 1 BM Wende einen der folgenden Effekte auf alle **befreundeten** Einheiten an (keine **Sichtlinie** nötig). Der in der vorigen **Spielrunde** gewählte Effekt darf nicht gewählt werden: ▸ Einheiten der Größe **1** erhalten einen **Modifikator von +1** auf alle **WUCHT-Würfe**. ▸ Alle Waffen von Einheiten der Größe **2** erhalten **KRITISCHER TREFFER (1)**. ▸ Einheiten der Größe **3** oder größer erhalten **ZÄH (1)**.



Ø 100MM

UPGRADE KOSTEN: 250

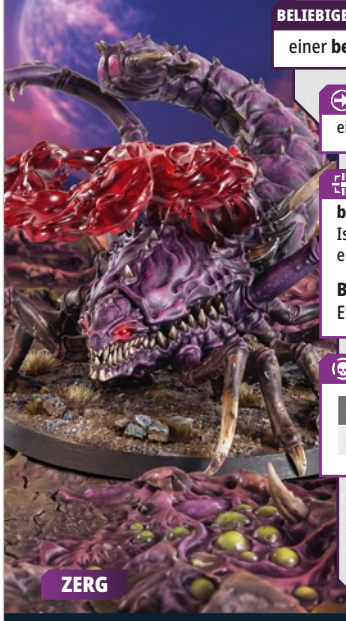
©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.09.26

hier falten

VERGIFTER

7 GESCHW. | 5+ PANZERUNG | 5+ AUSWEICHER | 8 TREFFERP. | 2 GRÖSSE

1-1 (1) MODELLE / VERSORGUNG



BELIEBIGE PHASE

FRESSEN: PASSIV Führt diese Einheit eine **Spezialfähigkeit** mit **BM**-Kosten aus, darf sie ein Modell einer **befreundeten** Einheit **innerhalb von 4"** entfernen, um **1 BM** für die Kosten dieser Fähigkeit zu erzeugen.

BEWEGUNGSPHASE

DUNKLEN SCHWARM ERZEUGEN: AKTIV 0 BM Setze einen **Dunkler-Schwarm**-Token auf einen freien Platz **innerhalb von 4"** und in **Sichtlinie** dieser Einheit. Der **Dunkler-Schwarm**-Token hat **VERDRÄNGUNG**.

STURMPHASE

DUNKLER SCHWARM: REAKTION 1 BM **WIEDERHOLBAR**. Nutze dies, wenn eine **befreundete** Einheit **innerhalb von 4"** um einen **befreundeten Dunkler-Schwarm**-Token als Angriffsziel gewählt wird. Ist diese Einheit **innerhalb von 4"** um denselben Token, darf die **anvisierte befreundete** Einheit gegen diesen Angriff einen **Ausweichwurf** ablegen. Hat das Ziel **Größe 1**, erhält es einen **Modifikator von +1** auf diesen **Ausweichwurf**.

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
KLAUEN	E	Boden	4	3+	-	-	1	-

ZERG

KAMPFMERKMALE:
BIOLOGISCH, LEICHT, PSIONISCH, BODEN

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

hier falten



VERGIFTER

NAHKAMPF FERNKAMPF

KAMPFROLLE: RETTER

ARMEESLOT: UNTERSTÜTZUNG

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

STURMPHASE UPGRADE **BLUTBAD:** AKTIV X BM Du darfst **1** bis **3 BM** ausgeben, um diese Fähigkeit zu aktivieren. Setze eine **Blutbad-Explosionsschablone ganz innerhalb von 10"** und in **Sichtlinie** dieser Einheit. Würfle für jede Einheit, bei der mindestens ein Modellsockel teilweise von der Schablone bedeckt ist, **2** Würfel plus **1** weiteren pro Modell dieser Einheit mit teilweise bedecktem Sockel. Jene Einheit erleidet **VERSTECKT** und erleidet je nach ausgegebenen **BM NICHTTÖDLICHER SCHADEN (1)** für:

1 BM : jedes Ergebnis von **5+**.
2 BM : jedes Ergebnis von **4+**.
3 BM : jedes Ergebnis von **3+**.

KAMPFPHASE UPGRADE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-Würfel	Sch	Schlüsselwort
KREBSBISS	E	Boden	2	3+	-	-	2	KRITISCHER TREFFER (1), ZWEITWAFFE

Ø 80MM

UPGRADE

KOSTEN: 130
EINGRABEN-HINTERHALT +20
KREBSBISS +20

BLUTBAD +20

+20

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

hier falten



Ø 32MM

EKELZERGLING (ZERGLING)

NAHKAMPF FERNKAMPF

KAMPFROLLE: VERNICHTER

ARMEESLOT: KERN

UPGRADE KOSTEN: 180

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

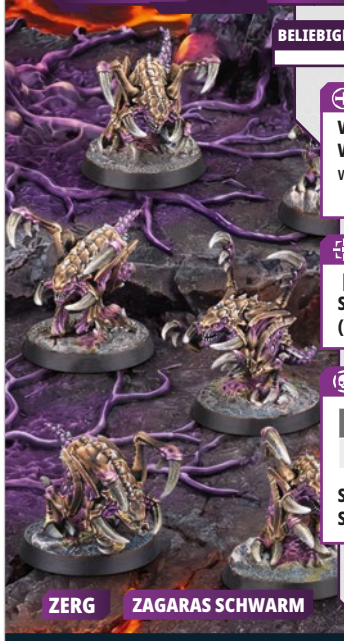
hier falten

EKELZERGLING (ZERGLING)

4/8 GESCHW.	6+ PANZERUNG	5+ AUSWEICHEN	1 TREFFERP.	1 GRÖSSE

1-6	7-18
1	2

MODELLE / VERSORGUNG



ZERG **ZAGARAS SCHWARM**

KAMPFMERKMALE:
BIOLOGISCH, LEICHT, BODEN

BELIEBIGE PHASE

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

BEWEGUNGSPHASE

ZERGLING-WIEDERGEBURT: AKTIV 1 BM Handle **WIEDERBELEBEN (2)** ab, oder **WIEDERBELEBEN (3)**, wenn die Einheit **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

BRUTALER STURMANGRIFF: PASSIV Sofort nach einem erfolgreichen **Sturmangriff** dieser Einheit handle den Effekt **WUCHT (1) 5+** ab.

METABOLISMUSSCHUB: AKTIV 1 BM Wirf für die **Sturmangriffsdistanz** dieser Einheit **2D6** statt **D6** und addiere das höhere Ergebnis zum **Geschwindigkeitswert** der Einheit.

KAMPFPHASE

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

SCHWÄCHENDE KLAUEN: PASSIV Erleidet eine **gegnerische** Einheit Schaden durch diese Einheit, wende **SCHWÄCHUNG Treffer (1)** auf jede **Waffe** jener Einheit an.

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

hier falten

UPGRADE KOSTEN: 150

Ø 100MM

GALLSCHLEUDER

NAHKAMPF FERNKAMPF

VERNICHTER

UNTERSTÜTZUNG

KAMPFROLLE: ARMEESLOT:

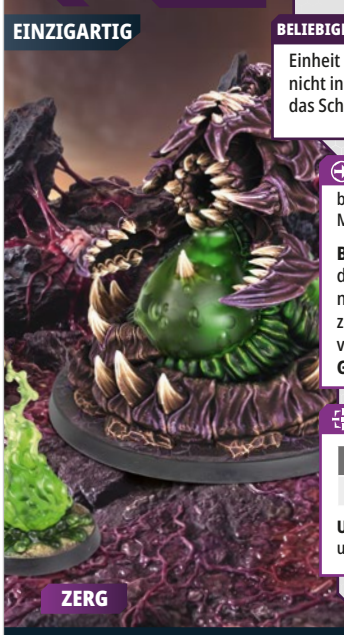
©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v.1.09.26

GALLSCHLEUDER

-	4+	-	10	3
GESCHW.	PANZERUNG	AUSWEICHEN	TREFFERP.	GRÖSSE

1-1 (1) MODELLE / VERSORGUNG

EINZIGARTIG



ZERG

KAMPFMERKMALE:
GEPANZERT, BIOLOGISCH, BODEN

BELIEBIGE PHASE

BIOLOGISCHES GEBÄUDE: PASSIV Diese Einheit kann den **Status EINGEGRABEN** nicht erhalten und nicht in die **Reserven** zurückkehren. Sie ist immun gegen das Schlüsselwort **WUCHT**.

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

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

BEWEGUNGSPHASE

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.

BOMBARDIERUNG: AKTIV 1 BM Setze einen **Gallbomben**-Token auf das Schlachtfeld **innerhalb von 24"** um diese Einheit. Führt sie in dieser **Runde** einen **Fernkampfangriff** mit dem **Gallbombenprofil** aus, darf sie dessen normale **Reichweite** ignorieren. Dann darf sie auf eine **gegnerische** Einheit **innerhalb von 3"** um den Token zielen (keine **Sichtlinie** nötig) und **VERSTECKT** ignorieren. Entferne den **Gallbomben**-Token nach dem vollständigen Angriff. Bevor **er** entfernt wird, setze ein **Kriechertumor-Token** Sockel-an-Sockel mit ihm. Der **Gallbomben**-Token hat **VERDRÄNGUNG**.

STURMPHASE

NAME	RW	Ziel	AR	Treffer	Ansturmtyp	S-Würfel	Sch	Schlüsselwort
GALLBOMBE	12	Boden	6	3+	Leicht, Gepanzert	D3	1	DURCHSCHLAG Gepanzert (2), PUNKTGENAU

UNBEUGSAM: 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.

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

hier falten

hier falten

VERGIFTERHÜGEL

BM: 1

BEWEGUNGSPHASE **GIFTIGE ESSENZ:** AKTIV Setze einen **Fraktionsanzeiger** auf die aktive **befreundete** Einheit. Am Ende der **Sturmphase** erleiden alle **biologischen gegnerischen** Einheiten, die mit der markierten Einheit **gebunden** sind, **NICHTTÖDLICHER SCHADEN (2)**.

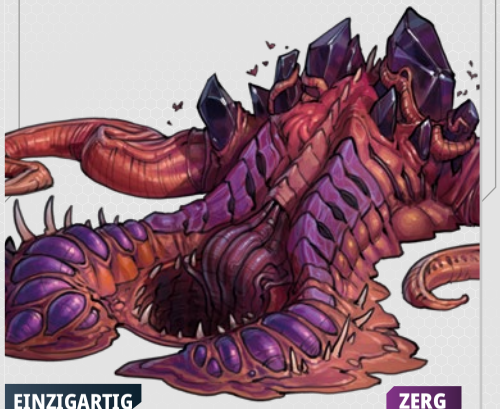
BEWEGUNGSPHASE **TUNNELNETZ:** AKTIV Die aktive, **ungebundene Bodeneinheit** kehrt in die **Reserven** zurück, statt eine Aktion auszuführen.



©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon KOSTEN: 35

VERGIFTERHÜGEL

TAKTIKKARTE



EINZIGARTIG ZERG

VERSORGUNG: 1 × *ELITE*, 1 × *UNTERSTÜTZUNG*

REAKTIVER KRIECHER

BELIEBIGE PHASE **REAKTIVES GEWEBE:** PASSIV Ist eine **befreundete Zergeinheit AUF KRIECHER**, erhält sie **ABDUCKEN (1)** gegen jeden auf sie gerichteten Angriff.

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.

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon KOSTEN: 10

REAKTIVER KRIECHER

KRIECHERKARTE



EINZIGARTIG ZERG ZAGARAS SCHWARM

VERSORGUNG: –

ZAGARAS SCHWARM

BM: 1

BELIEBIGE PHASE **INSTINKTIVE REAKTION:** REAKTION Nutze dies, wenn eine **gegnerische** Einheit einen **Nahkampfangriff** auf eine **befreundete** Einheit ansagt. Die **befreundete** Einheit darf gegen diesen Angriff einen **Ausweichwurf** ablegen.

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

KAMPFPHASE **TERRORKÖNIGIN:** AKTIV Enthält die aktive Einheit mehr Modelle als alle **gebundenen gegnerischen** Einheiten zusammen, erhalten ihre **Nahkampfwaffen SOFORT** und **PRÄZISION (4)**.

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

ZAGARAS SCHWARM

FRAKTIONSKARTE



EINZIGARTIG ZERG ZAGARAS SCHWARM

VERSORGUNG: 4 × *KERN*, 1 × *UNTERSTÜTZUNG*, 1 × *HELD*

hier falten

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

Inoffizielle deutsche Fassung

ZERG-FRAKTION

SZENARIOKARTEN - MISSION & AUFSTELLUNG

ZERG-FRAKTION

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.

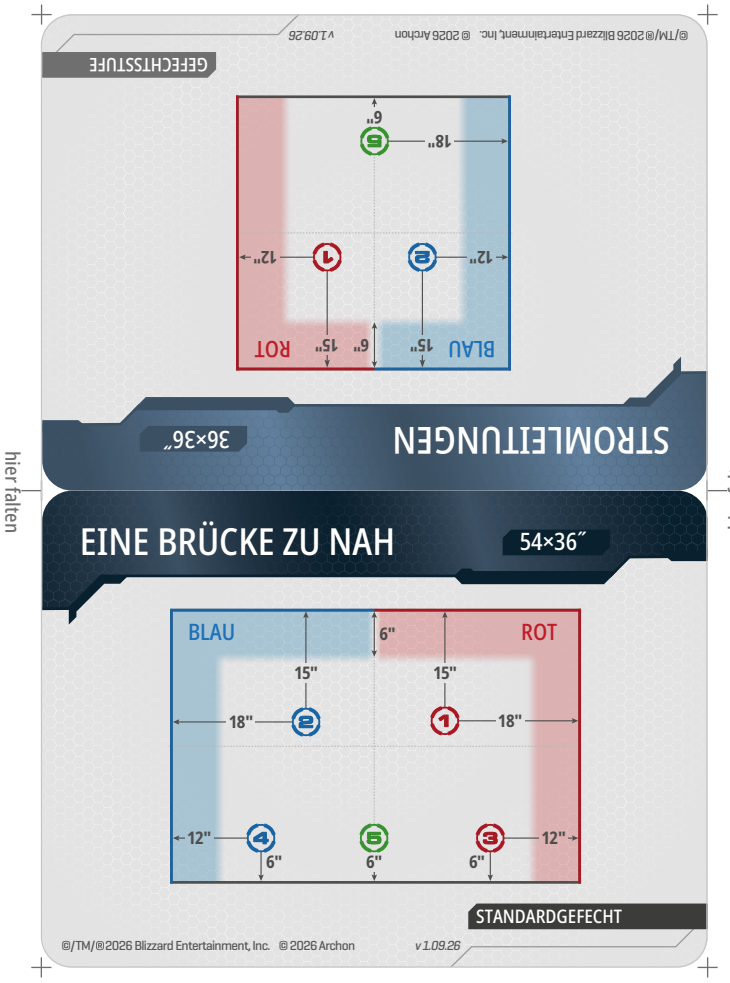
Sabotageaktion: **Senke** oder **erhöhe** die **Sabotagestufe dieser Missionsmarke um 1** (auf **mindestens 1** oder **höchstens 3**).

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

hier falten



hier falten

hier falten

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