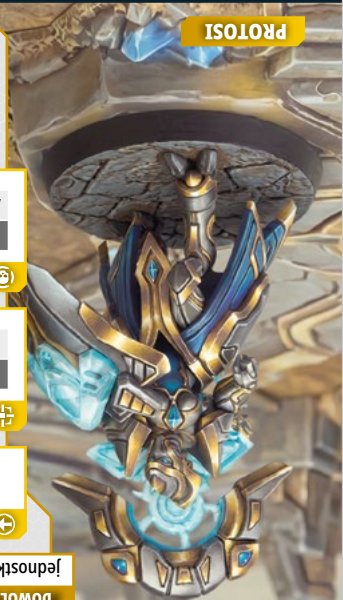




© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v.1.04.26

CECHY BOJOWE:
BIOLOGICZNY, LEKKI, NAZIEMNY

PROTOSI



NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
ATAK	E	Naziem.	1	4+	-	-	1	-

FAZA WALKI

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
DZIAŁO GLEWII	8	Wsz.	2	3+	Lekki	D3+1	1	ANTY-UNIK (1)

FAZA SZTURMU

PSIONICZNY TRANSFER: AKTYWNA 1 EP Umieść żeton Cienia całkowicie w promieniu 12" od dowolnego modelu tej jednostki. Na końcu rundy gracz kontrolujący może ustawić wszystkie modele tej jednostki w spójność, traktując żeton Cienia jako model prowadzący. Żeton Cienia ma PRZEMIESZCZENIE.

FAZA RUCHU

DOWOLNA FAZA PSIONICZNA OBECNOŚĆ: PASYWNA Wszystkie bronie sojuszników jednostek atakujące wroga jednostkę w promieniu 4" od żetonu Cienia tej jednostki zyskują PRECYZJĘ (1).



MODELE / ZAPARZ.
1-21-3-43-4

OSŁONA 22
SZKODZ. 55
PANCERZ 5+5
UNIK 5+5
PKT ŻYCIA 33
KOŃCZĄCE 22

ADEPT

ADEPT



ROLA BOJOWA:

ZADAJĄCY OBRAŻENIA

SLOT ARMII:

PODSTAWOWA

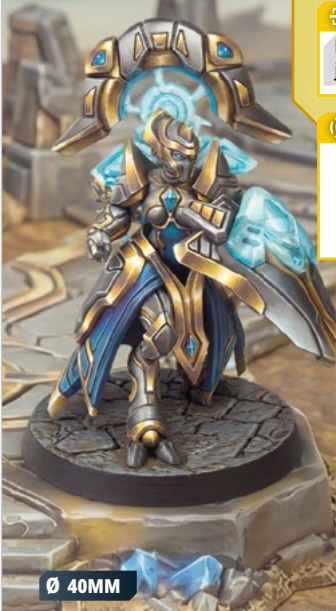
FAZA SZTURMU ULEPSZENIE

REZONUJĄCE GLEWIE: AKTYWNA 1 EP Działo glewii tej jednostki zyskuje WZMOCNIENIE SA (1).

NAPROWADZANIE: PASYWNA Broń dystansowa Działo glewii tej jednostki zyskuje ANTY-UNIK (2).

FAZA WALKI ULEPSZENIE

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
ATAK GLEWIĄ ↑ DLA ATAKU	E	Naziem.	1	4+	Lekki	D3	1	PRZEBICIE Lekki (2)



Ø 40MM



ULEPSZENIE

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



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

CECHY BOJOWE:
BIOLOGICZNY, PSIONICZNY, NAZIEMNY

PROTOSI

Nazwa	ZAS	Cel	SA	Trat	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
OSTRZA ZMROKU	E	Naziem.	2	2+	Opanc.	D3	3	-
ATAK								
OSTRZA ZMROKU	E	Naziem.	6	2+	Lekki	D3+1	1	-
ZAMACH								

FAZA WALKI

REAKCJA 1 EP
Po rozpatrzeniu przez tę jednostkę udanej akcji **Szarży** może ona zadeklarować drugą akcję **Szarży** przeciwko innej wrogiej jednostce, ignorując ograniczenie **Szarżowania** w stanie **związania walką**. Zdolność **Niszczycielska szarża** nie aktywuje się po raz drugi.
NISZCZYCIELSKA SZARŻA: PASYWNA Nasychniaś po ukonfektowaniu przez tę jednostkę udanej **Szarży** rozpatrz efekt **UDERZENIE (6) 4+**.

FAZA SZTURMU

BŁYSKAWICZNY ZRYW:

PRZYMAT FAZOWY: PASYWNA Gdy **Artanis** zostaje wyznaczony do rozmieszczenia z **rezerw**, może rozpatrzeć efekt **UMIESZCZENIE (0)** z innej **sojuszniczej** jednostki. Ta **sojusznicza** jednostka zostaje usunięta z pola bitwy i wraca do **rezerw**. Aktywacja **Artanisa** się kończy.

FAZA RUCHU

DOWÓDCA: PASYWNA Traktuj **cechę zaopatrzenie** tej jednostki jako zwiększoną o 1 przy kontrolowaniu i kontestowaniu **znaczników misji**, wykonywaniu celów oraz rozpatrywaniu testów **rozłączenia**.



MODELE / ZAOPATRZ.
1-1-1
1-1-1

OSŁONA 44
SZKODZ. 77
PANCERZ 44
UNIK 44
PKT ŻYCIA 5+8
ROZBIŁ. 22

ARTANIS

ARTANIS



Ø 40MM

WALKA WRĘCZ
WALKA DYST.

ROLA BOJOWA:
OBROŃCA

SLOT ARMII:
BOHATER



ULEPSZENIE

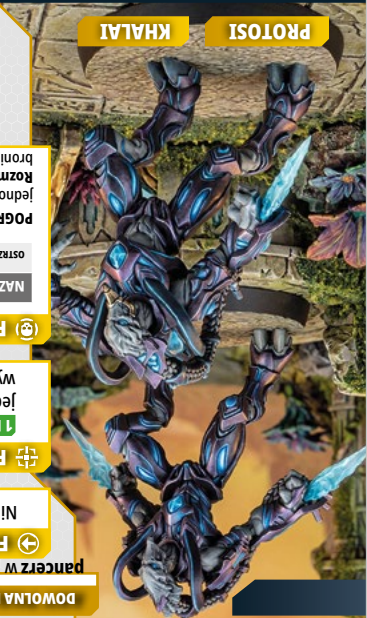
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v.1.04.26



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

CECHY BOJOWE:
BIOLOGICZNY, LEKKI, NAZIEMNY

PROTOSI
KHALAI



NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
OSTRA PSONICZNE	E	Naziem.	4	3+	Lekki	D3	1	-

FAZA WALKI

POGRONCY TYRANÓW: **PASYWNA** Gdy ta jednostka wykonuje **Atak wręcz**, a cel ma **Rozmiar 3** lub większy, cecha **Obrażenia** broni jest traktowana jako **2**.

PREKOGNIJA: **PASYWNA** Ta jednostka może wykonać **Rzut na unik** przeciwko wszystkim atakom ją obierającym za cel.

FAZA SZTURMU **SZARŻA:** **AKTYWNA** **1 EP** Przy ustalaniu **Dystansu szarży** (e) jednostki rzuc **2D6** zamiast **D6** i dodaj wyższy wynik do cechy **Szybkość** jednostki.

NISZCZYCIELSKA SZARŻA: **PASYWNA** Natychmiast po ukończeniu przez tę jednostkę udanej **Szarży** rozpatrz efekt **UDERZENIE (3) 4+**.

FAZA RUCHU **WZMOCNIENIE KOŃCZYN:** **AKTYWNA** **1 EP** Ta jednostka wykonuje akcję **Ruch o 2"**. Nie wlicza się to do jej limitu akcji.

DOWOLNA FAZA **PRZECIĄŻENIE OŚŁON:** **PASYWNA** Ta jednostka zyskuje **WYTRZYMAŁOŚĆ (2)** przy pierwszym **Rzucie na pancerz** w każdej rundzie.

OSŁONA

33

SZYBKOŚĆ

4/7

PANCERZ

5+5

UNIK

5+5

PKT ŻYCIA

44

ROZMIAR

22

MODELE / ZAPATRZ

1-11

1-11

2-32

2-32

22

GWARDIA PRETORA
(ZELOTA)

WALKA WRĘCZ

WALKA DYST.

ROLA BOJOWA:
ZADAJĄCY OBRAŻENIA

SLOT ARMII:
ELITARNA



Ø 40MM

ULEPSZENIE

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



CECHY BOJOWE:

PROTOSI

KHALAI

FAZA RUCHU ↩

KANAŁ PRZESYŁOWY: PASYŃNA Raz na rundę gracz kontrolujący może rozmiścić jednostkę Naziezmą z rezerw, używając podstawki tego Pylonu jako Krawędzi wejścia. Aktywacja tej jednostki się kończy.

PASYWNA Raz na rundę, gdy sojusznicza jednostka w promieniu 4" od tego Pyłonu używa Zdolności specjalnej kosztującej Energję Psioniczną, koszt Ef tej zdolności zostaje obniżony o 1.

EP tej zdolności zostaje obniżony o 1.

BUDOWLA: PASYWNA Ta jednostka nie może zostać **Aktywowana** w żadnej fazie i nie może wykonać akcji. Dodatek woj **Bieżąca** **wartość zaopatrzenia** jest traktowana jako 0 i nigdy nie może kontrolować ani kontestować **znaczników msi**, ignorując standardowy **Wyjatek zerowego zaopatrzenia**. Ta jednostka nie może być celem zdolności, chyba że wskazano inaczej.

BUDOWLA: PASYWNA Ta jednostka nie może zostać Aktywowana

DOWNLAFAZA

POMYSŁOWOSC KHALAI:

NOTES

22



88 PKT ŻYCIA

33
ROZMIAR

MODELE / ZAOPATRZ.

PYLON

ROLA BOJOWA:

TAKTYK

WALKA WRECZ

WALKA DYST.



Ø 80MM

ULEPSZENIE

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

zagnij tuta

zagnij tutaj



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
v.1.04.26

MECHANICZNY, PSYCHICZNY, NAZIEMNY

PROTOSI

FAZA WALKI								
NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
PROMIEN	E	Naziem.	2	3+	-	-	1	-

FAZA SZTURMU								
NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
PROMIEN ZAKŁÓCAJĄCY	8	Wsz.	2	2+	-	-	1	NATYCHMIASTOWY

FAZA RUCHU **OSŁONA STRAŻNIKA:** **AKTYWNA 1 EP** Umieść żeton Pola siłowego w promieniu 8" w niezajętym miejscu. Jednostki o Rozmiarze 2 lub mniejszym nie mogą przemieszczać się przez Pola siłowe. Modele o Rozmiarze 3 lub większym mogą się przez nie przemieścić, po czym zostaje ono usunięte.

FAZA RUCHU **OSŁONA:** **AKTYWNA 1 EP** Umieść żeton Pola siłowego w promieniu 8" w niezajętym miejscu. Jednostki o Rozmiarze 2 lub mniejszym nie mogą przemieszczać się przez Pola siłowe. Modele o Rozmiarze 3 lub większym mogą się przez nie przemieścić, po czym zostaje ono usunięte.

FAZA RUCHU **ODNOWA:** **REAKCJA 1 EP** Użyj, gdy sojusznica jednostka w promieniu 4" otrzymuje OSŁABIENIE. Usun z niej wszystkie OSŁABIENIA.



MODELE / ZAPARZ
1-1-1-2-2-2-2

WARTOWNIK
2 2 4/7 5+ 5+ 6+ 6+ 4/4 11

WARTOWNIK

WARTOWNIK

WALKA WRĘCZ WALKA DYST.

ROLA BOJOWA:
RATOWNIK

SLOT ARMII:
WSPARCIE

FAZA RUCHU **ULEPSZENIE**
PROJEKTORY POLA STAŁEGO: **AKTYWNA 1 EP** Umieść żeton Pola siłowego w promieniu 8" w niezajętym miejscu. Jednostki o Rozmiarze 2 lub mniejszym nie mogą przemieszczać się przez Pola siłowe. Modele o Rozmiarze 3 lub większym mogą się przez nie przemieścić, po czym zostaje ono usunięte.

FAZA SZTURMU **ULEPSZENIE**
HALUCYNACJA: **REAKCJA 0 EP** Gdy wroga jednostka deklaruje Atak dystansowy przeciwko sojuszniczej jednostce w promieniu 4", obrona za cel sojusznica jednostka może wykonać Rzut na unik przeciwko temu atakowi.



Ø 50MM

ULEPSZENIE

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



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

CECHY BOJOWE:
OPANCERZONY, MECHANICZNY, NAZIEMNY

PROTOSI



FAZA WALKI									
NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.	TRATOWANIE
				2	5+	-	1	-	

FAZA SZTURMU									
NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.	CZĄSTKA ZAKŁÓCĄCZE
	12	Wsz	4	3+	Opanc.	D3	2	-	

FAZA RUCHU **BLINK:** AKTYWNA 1 EP Rozpatrz efekt UMIESZCZENIE (6). Modele umieszczone tym efektem nie mogą zostać ustawione w Zasięgu walki żadnej wrogiej jednostki.

DOWOLNA FAZA **ESKADRA:** PASYWNA Spójność pozioma tej jednostki wynosi 4".



MODELE / ZAPARZ
1-1-1-2-2-2-2

OSŁONA 33
SZKODZ 4/8
PANCERZ 4+4
UNIK 6+6
PKT ŻYCIA 6+6
KOZŁY 33

TROPICIEL

TROPICIEL



ROLA BOJOWA:
ZADAJĄCY OBRAŻENIA

SLOT ARMII:
ELITARNA

DOWOLNA FAZA **ULEPSZENIE**
ŚCIEŻKA CIENI: AKTYWNA 1 EP Ta jednostka zyskuje status **UKRYTA**, dopóki nie wykona kolejnej akcji.

FAZA SZTURMU **ULEPSZENIE**
FURIA NERAZIMÓW: PASYWNA Gdy ta jednostka atakuje wroga jednostkę, która została już Aktywowana w tej fazie, jej Zakłócacze części zyskują **NATYCHMIASTOWY** dla tego ataku.



Ø 80MM

ULEPSZENIE

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



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.0426

CECHY BOJOWE:
BIOLOGICZNY, LEKKI, NAZIEMNY

PROTOSI

NAZWA		ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	D3	1	-	OSTRA PISOWNICZNE
-------	--	-----	-----	----	------	----------	--------	----	---	---	-------------------

FAZA WALKI

1P Przy ustalaniu **Dystansu szarży** (z) jednostki znuć **2D6** zamiast **D6** i dodać wyższy wynik do cechy **Szybkość** jednostki.

FAZA SZTURMU

1 EP Przy ustalaniu **Dystansu szarzy tej**

jednostki rzuc **2D6** zamiast **D6** i dodaj wyższy wynik do cechy **Szybkość** jednostki.

wynik do cechy **szybkość** jednostki.

MODELE / ZAOPAKUJ.

ZELOTA

ZELOTA

**ROLA BOJOWA:**

ZADAJĄCY OBRAŻENIA

SLOT ARMII:

PODSTAWOWA

DOWOLNA FAZA **ULEPSZENIE**

ME ŻYCIE ZA AIUR: PASYWNA Gdy ta jednostka rozpatruje **UDERZENIE**, każdy uprawniony model generuje 1 dodatkową kość **UDERZENIA**.

➔ FAZA RUCHU

 ULEPSZENIE

WZMOCNIENIE KOŃCZYN: **AKTYWNA** **1 EP** Ta jednostka wykonuje akcję **Ruchu o 2"**. Nie wlicza się to do jej limitu akcji.

FAZA SZTURMU

 **ULEPSZENIE**

GORLIWA RUNDA: **REAKCJA** **0 EP** Gdy ta jednostka nie jest **Aktywowana** i otrzymuje **Obrażenia**, gracz kontrolujący może uznać ją za **Aktywowaną** w tej fazie (odwracając jej **Znacznik aktywacji**), aby zmniejszyć **Całkowite obrażenia o 2**.

(👤) FAZA WALKI

 ULEPSZENIE

STOIMY JAK JEDEN: **PASYWNA** Gdy ta jednostka wykonuje **Atak wręcz**, jeśli cel jest **związany walką** z co najmniej 1 inną **sojuszniczą jednostką**, **Broń do walki wręcz** tej jednostki zyskuje **PRECYZJĘ (2)**.

Ø 40MM

 ULEPSZENIE

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



jean lubiez

jean lubiez

zagnij tutaj

zagnij tutaj

BRAMA PRZYSPIESZONA

KARTA TAKTYCZNA

UNIKATOWA

PROTOSI

ZAOPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWA, 1 × ELITARNA

BRAMA PRZYSPIESZONA

PE: 1

FAZA RUCHU

AKTYWNA GORLIWA SZARŻA: Aktywna Aktywna jednostka zyskuje WZMOCNIENIE Szybkości (2).

FAZA WALKI

AKTYWNA Szybkie Uderzenia: Pierwsza użyta Broń do walki wręcz aktywnej jednostki zyskuje PRECYZJĘ (2).

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04/26

BRAMA

KARTA TAKTYCZNA

UNIKATOWA

PROTOSI

ZAOPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWA

BRAMA

PE: 1

FAZA WALKI

AKTYWNA Szybkie Uderzenia: Pierwsza użyta Broń do walki wręcz aktywnej jednostki zyskuje PRECYZJĘ (2).

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04/26

KHALAI

KARTA FRAKCJI

UNIKATOWA

PROTOSI

KHALAI

ZAOPATRZENIE: 3 × PODSTAWOWA, 2 × ELITARNA, 1 × BOHATER

KHALAI

PE: 1

FAZA RUCHU

PRZESYL PYLONU: Jeśli na polu bitwy nie ma sojuszniczego Pylonu, umieść jednostkę sojuszniczego Pylonu w dowolnym miejscu na POZIOMIE NAZIEMNYM pola bitwy, dalej niż 10" od dowolnego wrogiego modelu. W tej rundzie Pylon nie może używać swoich Zdolności specjalnych (z wyjątkiem Budowli).

FAZA RUCHU

AKTYWNA KHALA: Na koniec Aktywności aktywnej jednostki wybierz jedną inną sojuszniczą jednostkę mogącą Aktywować się w obecnej Fazie. Natychmiast Aktywuj tę jednostkę.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04/26

PRYZMAT NADPRZESTRZENNY

KARTA TAKTYCZNA

UNIKATOWA

PROTOSI

ZAOPATRZENIE: 2 × PODSTAWOWA

PRYZMAT NADPRZESTRZENNY

PE: 1

FAZA RUCHU

AKTYWNA FAZA: Aktywna jednostka rozpatruje efekt UMIESZCZENIE (3).

FAZA RUCHU

AKTYWNA KANAŁ PRZESYŁOWY: Umieść Wskaźnik frakcji w dowolnym miejscu na polu bitwy, dalej niż 10" od dowolnego wrogiego modelu. Na końcu rundy możesz Rozmieścić jedną jednostkę Naziemną z rezerw w kontakcie podstawkami z tym Wskaźnikiem frakcji.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04/26



[zamiast tutaj]

[zamiast tutaj]

[zamiast tutaj]

[zamiast tutaj]

PRZECIĄŻONY
NEXUS

KARTA TAKTYCZNA

PE: 1

DOWOLNA FAZA **PRZECIĄŻENIE FOTONOWE:** **REAKCJA** Użyj, gdy wroga jednostka wchodzi na pole bitwy z rezerw przez miejsce inne niż jej własna **Krawędź wejścia**. Ta jednostka natychmiast otrzymuje **TRAFIENIA 3 (1)**.

FAZA RUCHU **STRATEGICZNE PRZYWOŁANIE:** **AKTYWNA** Aktywna, niezwiązana walka jednostka **Naziemna** zostaje zwrócona do rezerw zamiast wykonywania akcji.



UNIKATOWA

ZAPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWA, 1 × ELITARNA

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

RADA ZMROKU



KARTA TAKTYCZNA

PE: 1

DOWOLNA FAZA **ZASŁONA CIENI:** **REAKCJA** Użyj, gdy sojusznica jednostka rozpatrzy efekt **UMIESZCZENIE**. Ta jednostka natychmiast rozpatruje efekt **LECZENIE (2)**.

FAZA SZTURMU **PIERWODNI:** **AKTYWNA** Pierwsza użyta **Brń dystansowa** aktywnej jednostki **Naziemnej** dyskuje **WZMOCNIENIE Zasięgu (4)**.



UNIKATOWA

ZAPATRZENIE: 1 × WSPARCIE, 1 × ELITARNA

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

WROTA PRZESYŁOWE



KARTA TAKTYCZNA

PE: 1

FAZA RUCHU **PRZESYŁ:** **AKTYWNA** Aktywna jednostka **NAZIEMNA** rozmięsza się z dowolnej **Krawędzi** stołu niebędącej **Krawędzią wejścia** gracza. To rozmięszczenie musi zakończyć się dalej niż 10" od dowolnego wrogości modelu. Gracz kontrolujący nie może użyć tej zdolności, jeśli inna sojusznica jednostka **Naziemna** już się rozmięściła w tej rundzie.

FAZA WALKI **SZYBKE UDZIERZENIA:** **AKTYWNA** Pierwsza użyta **Brń do walki wręcz** aktywnej jednostki dyskuje **PRECYZJĘ (2)**.



UNIKATOWA

ZAPATRZENIE: 2 × PODSTAWOWA

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

DAELAAM



KARTA FRAKCJI

PE: 1

DOWOLNA FAZA **DAE'UHL:** **REAKCJA** Gdy sojusznica jednostka otrzymuje **Obrażenia**, zmniejsz **Całkowite obrażenia o 2** (do minimum 1).

FAZA RUCHU **MASOWE PRZYWOŁANIE:** **AKTYWNA** Raz na grę. Umieść **Wskaźnik frakcji** w dowolnym miejscu na polu bitwy. Wszystkie sojusznice jednostki **Protosów w promieniu 6"** od tego **Wskaźnika** frakcji zostają usunięte z pola bitwy i zwrócone do rezerw.



UNIKATOWA

ZAPATRZENIE: 3 × PODSTAWOWA, 1 × WSPARCIE, 1 × POWIETRZNY

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



KARTY TAKTYCZNE

jean iubez

jean iubez

zagnij tutaj

zagnij tutaj

KUŹNIA

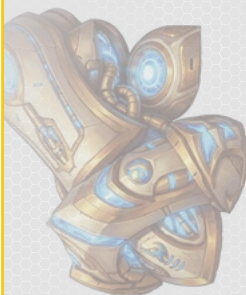
PE: 1

DOWOLNA FAZA PANCERZ NAZIEMNY:

REAKCJA Użyj, zanim sojuszniczka jednostka Naziemna wykona rzut na pancierz. Ta jednostka zyskuje **WYTRZYMAŁOŚĆ (1)** na ten rzut.

FAZA SZTURMU UZBROJENIE

NAZIEMNE: AKTYWNA Pierwsza używa Broń dystansowa aktywnej jednostki Naziemnej zyskuje **TRAFIENIE KRZYTYCZNE (1)**.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04/26

NEXUS

PE: 1

DOWOLNA FAZA PRADAWNA DUMA: AKTYWNA Pierwsza użyła Broń aktywnej jednostki zyskuje **NATYCHMIASTOWY**.

FAZA RUCHU STRATEGICZNE

PRZYWOŁANIE: AKTYWNA Aktywna, niezwiązana walka jednostka Naziemna zostaje zwrócona do rezerw zamiast wykonywania akcji.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04/26

NEXUS

KARTA TAKTYCZNA

UNIKATOWA

PROTOSI

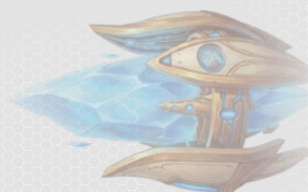
ZAOPATRZENIE: 2 × PODSTAWOWA

POLE ZASILANIA

PE: 1

DOWOLNA FAZA PANCERZ STRAŻNICZY:

REAKCJA Użyj, zanim sojuszniczka jednostka Naziemna wykona rzut na pancierz. Ta jednostka zyskuje **UNIK (2)** dla tego rzutu.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04/26

POLE ZASILANIA

KARTA TAKTYCZNA

UNIKATOWA

PROTOSI

ZAOPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWA, 1 × ELITARNA, 1 × BOHATER

OBSERWATOR

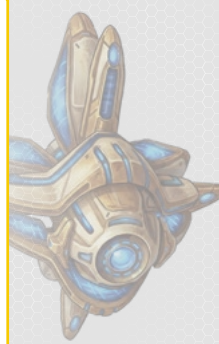
PE: 1

FAZA RUCHU

OBSERWACJA: AKTYWNA Umieść Wskaźnik frakcji w dowolnym miejscu na polu bitwy. Dopóki wrogie jednostki znajdują się w promieniu 6" od tego Wskaźnika frakcji, tracą status **UKRYTA**.

FAZA SZTURMU DOPALACZE

GRAWITACYJNE: REAKCJA Użyj, gdy sojuszniczka jednostka rzuci D6 na Dystans szarży. Dodaj 1 do Dystansu szarży tej jednostki.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04/26

OBSERWATOR

KARTA TAKTYCZNA

UNIKATOWA

PROTOSI

ZAOPATRZENIE: 1 × WSPARCIE



fajną figurę

ZRZUT ZAOPATRZENIA

6

+2

DŁUGOŚĆ GRY: 5

PARAMETRY MISJI:

Wszystkie **znaczniki misji** są **Dezaktywowane**.
POCZĄTEK RUNDY (1-4): Losowo wyznacz jeden **Dezaktywowany znacznik misji (1-4)** i odwróć go na **Aktywowaną** stronę. **POCZĄTEK RUNDY 5:** Znacznik misji 5 zostaje automatycznie **Aktywowany**.

WARUNKI PUNKTACJI:

Zdobądź **PZ** równe **zaopatrzeniu wroga** zniszczonemu w tej rundzie. **OD POCZĄTKU PIERWSZEJ RUNDY:** Za każdy aktywowany Kontrolowany **znacznik misji** zdobądź **PZ** równe numerowi rundy gry, w której ten **znacznik misji** został **Aktywowany**, i usuń go.

DODATKOWE WARUNKI:

SPECJALNE WARUNKI ZWYCIĘSTWA: Gra kończy się natychmiast, jeśli **Gracz** prowadzi o **12+ PZ**.

STANDARDOWE STARCIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

ZRZUT ZAOPATRZENIA

4

+1

DŁUGOŚĆ GRY: 4

PARAMETRY MISJI:

Wszystkie **znaczniki misji** są **Dezaktywowane**. **POCZĄTEK RUNDY (2-4):** Losowo wyznacz jeden **Dezaktywowany znacznik misji (1,2,5)** i odwróć go na **Aktywowaną** stronę.

WARUNKI PUNKTACJI:

Zdobądź **PZ** równe **zaopatrzeniu wroga** zniszczonemu w tej rundzie. **OD POCZĄTKU DRUGIEJ RUNDY:** Za każdy aktywowany Kontrolowany **znacznik misji** zdobądź **PZ** równe numerowi rundy gry, w której ten **znacznik misji** został **Aktywowany**, i usuń go.

DODATKOWE WARUNKI:

SPECJALNE WARUNKI ZWYCIĘSTWA: Gra kończy się natychmiast, jeśli **Gracz** prowadzi o **8+ PZ**.

POZIOM POTYCZKI

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

UTRZYMAJ POZYCJĘ

6

+2

DŁUGOŚĆ GRY: 5

PARAMETRY MISJI:

Wszystkie **znaczniki misji** są **Aktywowane**.

WARUNKI PUNKTACJI:

Zdobądź **PZ** równe **zaopatrzeniu wroga** zniszczonemu w tej rundzie. **OD POCZĄTKU DRUGIEJ RUNDY:** Zdobądź **1 PZ** za każdy Kontrolowany **znacznik misji**, który jest **Neutralny** lub powiązany z twoim kolorem. Zdobądź **2 PZ** za każdy Kontrolowany **znacznik misji** powiązany z kolorem przeciwnika.

DODATKOWE WARUNKI:

SPECJALNE WARUNKI ZWYCIĘSTWA: Gra kończy się natychmiast, jeśli **Gracz** prowadzi o **10+ PZ**.

STANDARDOWE STARCIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

UTRZYMAJ POZYCJĘ

3

+1

DŁUGOŚĆ GRY: 5

PARAMETRY MISJI:

Wszystkie **znaczniki misji** są **Aktywowane**.

WARUNKI PUNKTACJI:

Zdobądź **PZ** równe **zaopatrzeniu wroga** zniszczonemu w tej rundzie. **OD POCZĄTKU DRUGIEJ RUNDY:** Zdobądź **1 PZ** za każdy Kontrolowany **znacznik misji**, który jest **Neutralny** lub powiązany z twoim kolorem. Zdobądź **2 PZ** za każdy Kontrolowany **znacznik misji** powiązany z kolorem przeciwnika.

DODATKOWE WARUNKI:

SPECJALNE WARUNKI ZWYCIĘSTWA: Gra kończy się natychmiast, jeśli **Gracz** prowadzi o **8+ PZ**.

POZIOM POTYCZKI

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

zagnij tutaj



LINIA FRONTU

6 +2
ZAOPATRZENIE NA RUNDĘ

DŁUGOŚĆ GRY: 5

PARAMETRY MISJI:

Wszystkie znaczniki misji są Aktywowane.

WARUNKI PUNKTACJI:

Zdobądź **PZ** równe **zaopatrzeniu wroga** zniszczonemu w tej rundzie. **OD POCZĄTKU DRUGIEJ RUNDY:** Zdobądź **1 PZ** za każdy Kontrolowany **znacznik misji**. Zdobądź dodatkowe **2 PZ** za Znacznik, jeśli przejąłeś nad nim Kontrolę od **przeciwnika** w tej rundzie.

DODATKOWE WARUNKI:

SPECJALNE WARUNKI ZWYCIĘSTWA: Gra kończy się natychmiast, jeśli **Gracz** prowadzi o **10+ PZ**.

STANDARDOWE STARCIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

LINIA FRONTU

3 +1
ZAOPATRZENIE NA RUNDĘ

DŁUGOŚĆ GRY: 5

PARAMETRY MISJI:

Wszystkie znaczniki misji są Aktywowane.

WARUNKI PUNKTACJI:

Zdobądź **PZ** równe **zaopatrzeniu wroga** zniszczonemu w tej rundzie. **OD POCZĄTKU DRUGIEJ RUNDY:** Zdobądź **1 PZ** za każdy Kontrolowany **znacznik misji**. Zdobądź dodatkowe **2 PZ** za Znacznik, jeśli przejąłeś nad nim Kontrolę od **przeciwnika** w tej rundzie.

DODATKOWE WARUNKI:

SPECJALNE WARUNKI ZWYCIĘSTWA: Gra kończy się natychmiast, jeśli **Gracz** prowadzi o **8+ PZ**.

POZIOM POTYCZKI

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

ZBIERZ ZASOBY

6 +2
ZAOPATRZENIE NA RUNDĘ

DŁUGOŚĆ GRY: 5

PARAMETRY MISJI:

Wszystkie znaczniki misji są Aktywowane.

WARUNKI PUNKTACJI:

Zdobądź **PZ** równe **zaopatrzeniu wroga** zniszczonemu w tej rundzie. **OD POCZĄTKU DRUGIEJ RUNDY:** Zdobądź **2 PZ** za każdy Kontrolowany **znacznik misji** powiązany z kolorem **przeciwnika**.

DODATKOWE WARUNKI:

FAZA SZTURMU: Jeśli **niezwiązana walka** jednostka jest w **promieniu 3"** od Kontrolowanego **Neutralnego znacznika misji** lub powiązanego z **przeciwnikiem**, jednostka ta może wykonać **Akcję zbierania** zamiast standardowej akcji. **AKCJA ZBIERANIA:** Zdobądź **1 PZ**. **SPECJALNE WARUNKI ZWYCIĘSTWA:** Gra kończy się natychmiast, jeśli **Gracz** prowadzi o **10+ PZ**.

STANDARDOWE STARCIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

ZBIERZ ZASOBY

3 +1
ZAOPATRZENIE NA RUNDĘ

DŁUGOŚĆ GRY: 5

PARAMETRY MISJI:

Wszystkie znaczniki misji są Aktywowane.

WARUNKI PUNKTACJI:

Zdobądź **PZ** równe **zaopatrzeniu wroga** zniszczonemu w tej rundzie. **OD POCZĄTKU DRUGIEJ RUNDY:** Zdobądź **2 PZ** za każdy Kontrolowany **znacznik misji** powiązany z kolorem **przeciwnika**.

DODATKOWE WARUNKI:

FAZA SZTURMU: Jeśli **niezwiązana walka** jednostka jest w **promieniu 3"** od Kontrolowanego **Neutralnego znacznika misji** lub powiązanego z **przeciwnikiem**, jednostka ta może wykonać **Akcję zbierania** zamiast standardowej akcji. **AKCJA ZBIERANIA:** Zdobądź **1 PZ**. **SPECJALNE WARUNKI ZWYCIĘSTWA:** Gra kończy się natychmiast, jeśli **Gracz** prowadzi o **8+ PZ**.

POZIOM POTYCZKI

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

zagnij tutaj

DZIEL I
PODBÓJ

8

+2

DŁUGOŚĆ GRY: 4

PARAMETRY MISJI:

Wszystkie **znaczniki misji** są **Aktywowane**. Podziel pole bitwy na cztery ćwiartki, jak pokazano na **Karcie rozmieszczenia**.

WARUNKI PUNKTACJI:

Zdobądź **PZ** równe **zaopatrzeniu wroga** zniszczonemu w tej rundzie. **OD POČĄTKU PIERWSZEJ RUNDY:** Oblicz **Całkowite Bieżące zaopatrzenie** w każdej ćwiartce pola bitwy. Zdobądź **1 PZ** za każdą ćwiartkę, w której twoje **Całkowite Bieżące zaopatrzenie** jest wyższe niż **przeciwnika**. Tylko jednostki **całkowicie w obrębie** ćwiartki wnoszą swoje **zaopatrzenie** do tego sprawdzenia. Jeśli jednostka kontroluje **znacznik misji**, ta jednostka jest warta 1 **dodatkowego zaopatrzenia** przy kontrolowaniu ćwiartek. Zdobądź **2 PZ** za Kontrolowanie **znacznika misji 5**.

DODATKOWE WARUNKI:

SPECJALNE WARUNKI ZWYCIĘSTWA: Gra kończy się natychmiast, jeśli **Gracz** prowadzi o **10+ PZ**.

STANDARDOWE STARCIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

DZIEL I
PODBÓJ

4

+1

DŁUGOŚĆ GRY: 4

PARAMETRY MISJI:

Wszystkie **znaczniki misji** są **Aktywowane**. Podziel pole bitwy na cztery ćwiartki, jak pokazano na **Karcie rozmieszczenia**.

WARUNKI PUNKTACJI:

Zdobądź **PZ** równe **zaopatrzeniu wroga** zniszczonemu w tej rundzie. **OD POČĄTKU PIERWSZEJ RUNDY:** Oblicz **Całkowite Bieżące zaopatrzenie** w każdej ćwiartce pola bitwy. Zdobądź **1 PZ** za każdą ćwiartkę, w której twoje **Całkowite Bieżące zaopatrzenie** jest wyższe niż **przeciwnika**. Tylko jednostki **całkowicie w obrębie** ćwiartki wnoszą swoje **zaopatrzenie** do tego sprawdzenia. Jeśli jednostka kontroluje **znacznik misji**, ta jednostka jest warta 1 **dodatkowego zaopatrzenia** przy kontrolowaniu ćwiartek. Zdobądź **2 PZ** za Kontrolowanie **znacznika misji 5**.

DODATKOWE WARUNKI:

SPECJALNE WARUNKI ZWYCIĘSTWA: Gra kończy się natychmiast, jeśli **Gracz** prowadzi o **8+ PZ**.

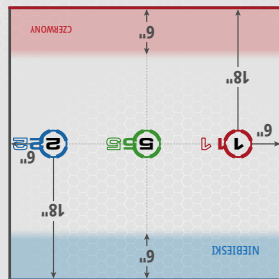
POZIOM POTYCZKI

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

zagnij tutaj

POZIOM POTYCZKI

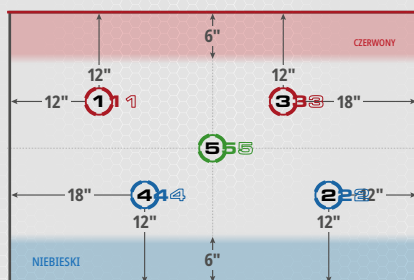


36×36"

OPUSZCZONY OBÓZ

RĘKAWICA

54×36"

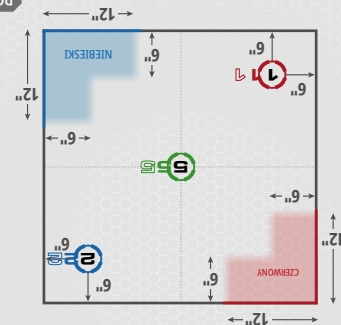


STANDARDOWE STARCIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.03.26

POZIOM POTYCZKI

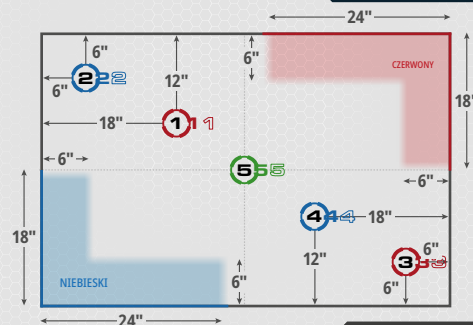


36×36"

DOLINA AGRII

TAJFUN

54×36"



STANDARDOWE STARCIE

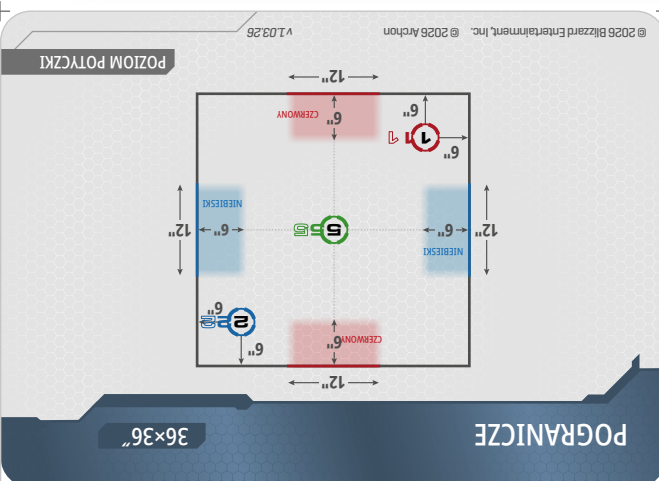
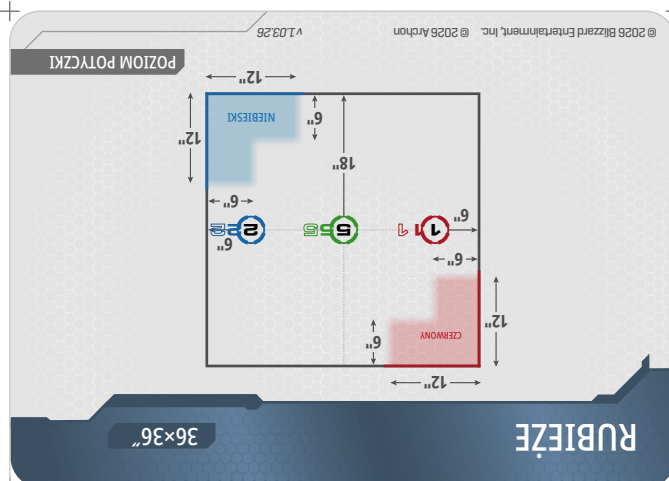
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.03.26

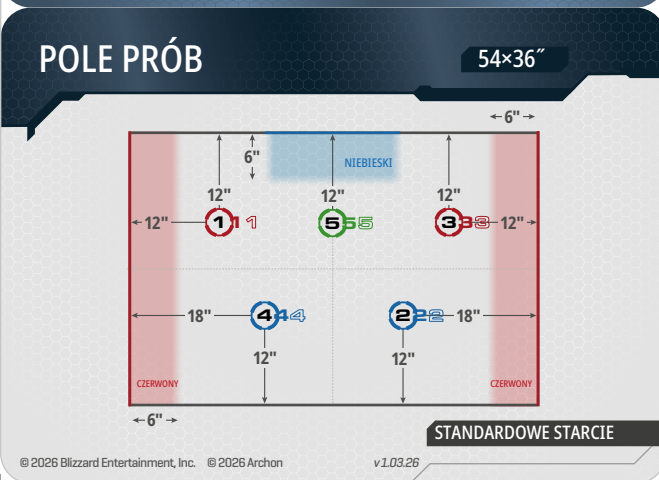
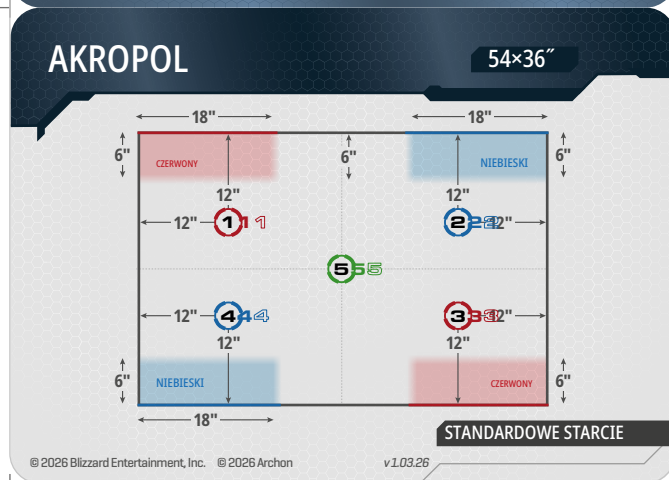


KARTY SCENARIUSZA – MISJA I ROZMIESZCZENIE

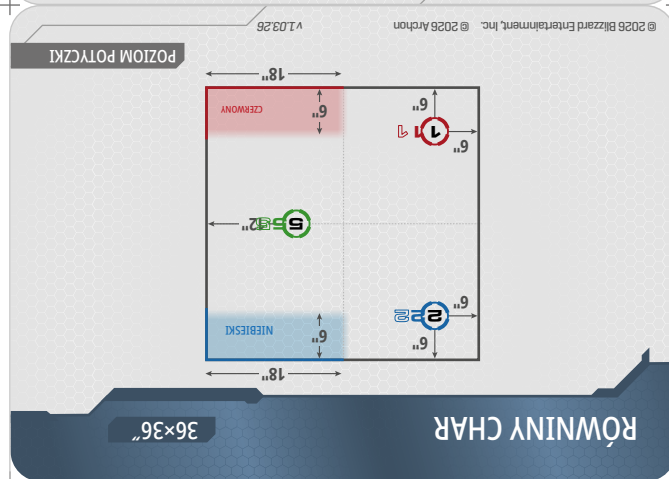
zagnij tutaj



zagnij tutaj



zagnij tutaj



zagnij tutaj

