

KARTY JEDNOSTEK

FRACJA PROTOSÓW

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v.1.06.26CECHY BOJOWE:
OPANCERZONY, MECHANICZNY, NAZIEMNY

PROTOSI



FAZA WALKI

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
TRATOWANIE	E	Naziem.	3	3+	-	-	1	-

NIEMIERNY: **PASYWNA** Będąc związana walką, ta jednostka może obierać za cel i być obierana za cel przez **niezwiązane** walką wrogie jednostki. W obu przypadkach jednostka broniąca się zyskuje **Rzut na unik** przeciwko tym atakom.

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
LEWY ROZSZCZEPACZ FOTONOWY	12	Naziem.	4	3+	Opanc.	D3	2	ZASIEG (16), OGIĘĆ SKONCENTROWANY (1), DALEKI
PRAWY ROZSZCZEPACZ FOTONOWY	12	Naziem.	4	3+	Opanc.	D3	2	ZASIEG (16), OGIĘĆ SKONCENTROWANY (1), DALEKI

FAZA SZTURMU

DOWOLNA FAZA **ULEPSZONA BARIERA:** **REAKCJA 0 EP** Użyj, gdy ta jednostka zostaje wybrana jako cel ataku. Jeśli ta jednostka ma status **Oślonięcia**, na potrzeby tego ataku cechą atakującej broni wynosi maksymalnie 1.

NIEŚMIERTELNY

MODELE / ZADOPATRZ
1-1OSŁONA 6
SZKOBŁ 7
PANCERZ 4+
UNIK -
PKT ŻYCIA 8
ROZMIAR 3

NIEŚMIERTELNY



ROLA BOJOWA:

OBROŃCA

SLOT ARMII:

ELITARNY

DOWOLNA FAZA **ULEPSZENIE** **PRZECIĄŻENIE OSŁON:** **REAKCJA 1 EP** Użyj, zanim ta jednostka wykona **Rzut na pancierz**. Jeśli ma status **Oślonięcia**, zyskuje **WYTRZYMAŁOŚĆ (2)** na ten rzut.

FAZA SZTURMU

ULEPSZENIE

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
LEWY ROZSZCZEPACZ FAZOWY	12	Naziem.	4	3+	Opanc.	D3	1	PRZEBICIE Opanc. (3)
↑ DLA LEWEGO ROZSZCZEPACZA FOTONOWEGO								
PRAWY ROZSZCZEPACZ FAZOWY	12	Naziem.	4	3+	Opanc.	D3	1	PRZEBICIE Opanc. (3), BROŃ BOCZNA
↑ DLA PRAWEGO ROZSZCZEPACZA FOTONOWEGO								

NIEPRZEJEDNANA FURIA: **PASYWNA** Gdy ta jednostka jest w promieniu 3" od Znacznika misji, jej **Bronie dystansowe** zyskują **TRAFIENIE KRYTYCZNE (1)**, gdy obierają za cel **wroga** jednostkę, która również znajduje się w promieniu 3" od tego samego Znacznika misji.

ZA PRADAWNYCH: **PASYWNA** Gdy ta jednostka wykonuje **Atak dystansowy** przeciw jednostce oddalonej o **ponad 8"**, atakujące bronie zyskują **PRECYZJĘ (1)**.

Ø 100MM



ULEPSZENIE

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

zagnij tutaj

zagnij tutaj

KARTY JEDNOSTEK

FRAKCJA PROTOSÓW



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
v 1.06.26

CECHY BOJOWE:
BIOLOGICZNY, PSIONICZNY, NAZIEMNY

PROTOSI



UNIKATOWA

ZERATUL

DOWOLNA FAZA

JEDNOŚĆ Z CIENIAMI: **PASYWNA** Gdy ta jednostka w pełni rozpatrzy **Akcję**, zyskuje status **UKRYTY**.

PROROCZA WIZJA: **REAKCJA** **1 EP** **POWTAŻALNY**. Użyj, gdy ta jednostka zostaje wybrana jako cel ataku. Jej cecha uniku jest traktowana jako 4+ przeciwko temu atakowi i nie może zostać zmodyfikowana.

SKAZANY NA ŚMIERĆ: **AKTYWNA** **1 EP** Obierz za cel wroga jednostkę na polu bitwy. Ilekroć **Zeratul** wykonuje przeciw niej **Atak w walce wręcz**, jego broń zyskuje **TRAFIENIE KRYTYCZNE (2)**.

MIGNIĘCIE OTCHŁANI: **AKTYWNA** **1 EP** Jeśli **niewiązana walką**, rozpatrz efekt ukończeniu przez tę jednostkę udanej **Szary rozpatrz** Nabychmiast po

UDERZENIE CIENIA: **AKTYWNA** **1 EP** Każda wroga jednostka **związana walką** z tą jednostką otrzymuje **TRAFIENIA 4 (1)**.

NAZWA		ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
MISTRZOWSKIE OSTRZE		E	Naziem.	4	3+	Lekki, Opac.	D3	2	NATYCHMIASTOWY
NADPRZESTRZENNE									

FAZA WALKI

MODELE / ZADPATRZ.
1-1

OSŁONA 3
SZKODŁA 7
PANICERZ 5+
UNIK 5+
PKT ŻYCIA 5
ROZMIAR 2

ZERATUL

WALKA WRĘCZ
WALKA DYST.

ROLA BOJOWA:

ZADAJĄCY OBRAŻENIA

SLOT ARMII:

BOHATER



Ø 40MM



ULEPSZENIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v1.06.26

KARTY JEDNOSTEK

FRAKCJA PROTOSÓW



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

CECHY BOJOWE:
BIOLOGICZNY, LEKKI, NAZIEMNY

PROTOSI
NERAZIMOWIE



FAZA WALKI									
Nazwa	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.	ATAK
									E Naziem. 1 5+ - - 1 -

FAZA SZTURMU									
Nazwa	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.	WYRZUTNIA OSTRZY
									8 Wsz. 3 3+ Lekki D3+1 1 ANTY-UNIK (1) OSTRZAŁ PUNKTOWY

FAZA RUCHU ➔ **TRANSFER PSIONICZNY:** **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 spójności, traktując żeton Cienia jako model prowadzący. Żeton Cienia ma PRZEMIESZCZENIE.

DOWOLNA FAZA ➔ **ŚCIEŻKA CIENI:** **AKTYWNA 1 EP** Ta jednostka zyskuje status **UKRYTY**, dopóki nie wykona kolejnej akcji. **DALEKOWIDZENIE NERAZIMÓW:** **PASYWNA** Dopóki jednostki są w promieniu "6" od żetonu Cienia tej jednostki, tracą status **UKRYTY**.



MODELE / ZAPARZ.
1-2 3-4

STRÓŻE NERAZIMÓW (ADEPT)
OSŁONA 2 5/8 SZYBKOŚĆ 5+ PANCERZ 5+ UNIK 3 PŁT ZYCIA 3 ROZMIAR 2

STRÓŻE NERAZIMÓW (ADEPT)

WALKA WRĘCZ WALKA DYST.

ROLA BOJOWA:
ZADAJĄCY OBRAŻENIA

SLOT ARMII:
PODSTAWOWY



Ø 40MM



ULEPSZENIE

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

KARTY TAKTYCZNE I SCENARIUSZA – ROZMIESZCZENIE

FRACJA PROTOSÓW



zagnij tutaj

zagnij tutaj

KARTA FRAKCJI

NERAZIMOWIE

PROTOSI
NERAZIMOWIE

UNIKATOWA

ZAOPATRZENIE: 2 × PODSTAWOWY, 3 × ELITARNY, 1 × BOHATER

KARTA TAKTYCZNA

POSZUKIWACZ OTCHŁANI

PROTOSI
NERAZIMOWIE

UNIKATOWA

ZAOPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWY

NERAZIMOWIE

EP: 1

DOWOLNA FAZA
POTĘGA NERAZIMÓW: REAKCJA
Jeśli sojusznica jednostka traci status **UKRYTY**, zyskuje **WZMOCNIENIE Szybkości (2)**, a jej pierwsza użycza Broń zyskuje **TRAFIENIE KRYTYCZNE (2)**.

FAZA RUCHU
NADCIĄGA
MROK: AKTYWNA Aktywna jednostka Biologiczna zyskuje status **UKRYTY** do końca rundy.

UNIKATOWA

ZAOPATRZENIE: 2 × PODSTAWOWY, 3 × ELITARNY, 1 × BOHATER

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

POSZUKIWACZ OTCHŁANI

EP: 1

FAZA RUCHU
TRANSPORT
OSOBISTY: AKTYWNA Zamiast wykonać akcję, aktywna, niezwiązana walką jednostka Naziemna zostaje zwrócona do rezerwy. Następnie wykonuje akcję **Rozmieszczenia**.

FAZA RUCHU
ANAKH SU'N: AKTYWNA Ta jednostka zyskuje status **UKRYTY**, dopóki nie wykona kolejnej akcji.

UNIKATOWA

ZAOPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWY

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

zagnij tutaj

zagnij tutaj

POZIOM POTYCKI

36×36"

ZIELONE DOLINY

STANDARDOWE STARCIE

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

BÓJ SPOTKANIOWY

54×36"

STANDARDOWE STARCIE

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

KARTA TAKTYCZNA

ZAKŁAD ROBOTYKI

PROTOSI

ZAOPATRZENIE: 2 × ELITARNY

ZAKŁAD ROBOTYKI

EP: 1

DOWOLNA FAZA
OSŁONY PLAZMOWE: REAKCJA Użyj, zanim sojusznica jednostka Mechaniczna Naziemna wykona Rzut na pancerz. Jeśli ta jednostka ma status **Ostonięcia**, zyskuje **WYTRZYMAŁOŚĆ (1)** i **USKOK (1)** na ten rzut.

UNIKATOWA

ZAOPATRZENIE: 2 × ELITARNY

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

KARTY SCENARIUSZA – MISJA

FRAKCJA PROTOSÓW



POLOWANIE NA ARTEFAKTY

6

+2

DŁUGOŚĆ GRY: 5

PARAMETRY MISJI:

Wszystkie znaczniki misji są Aktywowane.

WARUNKI PUNKTACJI:

Zdobądź **PZ** równe **zaopatrzeniu wroga** zniszczonemu w tej rundzie.
KONIEC RUNDY 5: Zdobądź **4 PZ** za każdą **sojuszniczą** jednostkę, która ma **PRZEJĘTY** znacznik misji i znajduje się całkowicie w promieniu sojuszniczej strefy wpływu.
 Zdobądź **2 PZ** za każdy znacznik misji powiązany z twoim kolorem, który nie jest obecnie **PRZEJĘTY** przez wroga jednostkę.

DODATKOWE WARUNKI:

FAZA PUNKTACJI: Od początku drugiej rundy, jeśli jednostka jest w promieniu 3" od Kontrolowanego znacznika misji, który jest **Neutralny** lub powiązany z kolorem przeciwnika, ta jednostka może go **PRZEJĄĆ**.

PRZEJĄĆ: Połóż znacznik misji na Karcie jednostki. Jednostka niosąca znacznik misji musi go **UPUŚCIĆ**:

- jeśli jej **Bieżąca wartość zaopatrzenia** zostaje obniżona.
- zanim rozpatrzy efekt **UMIESZCZENIE**.
- jeśli jest **związana walką** z wrogami o większej łącznej **Bieżącej wartości zaopatrzenia**.
- jeśli zostaje **Zniszczona**, usunięta z pola bitwy lub zwrócona do **rezerw**.

Gdy jednostka **UPUŚCI** znacznik misji, przeciwnik umieszcza go w promieniu 2" od tej jednostki lub od jej ostatniego usuniętego modelu.

Jednostka może naraz **PRZEJĄĆ** tylko jeden znacznik misji.

STANDARDOWE STARCIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.06.26

POLOWANIE NA ARTEFAKTY

3

+1

DŁUGOŚĆ GRY: 5

PARAMETRY MISJI:

Wszystkie znaczniki misji są Aktywowane.

WARUNKI PUNKTACJI:

Zdobądź **PZ** równe **zaopatrzeniu wroga** zniszczonemu w tej rundzie.
KONIEC RUNDY 5: Zdobądź **3 PZ** za każdą **sojuszniczą** jednostkę, która ma **PRZEJĘTY** znacznik misji i znajduje się całkowicie w promieniu sojuszniczej strefy wpływu.
 Zdobądź **1 PZ** za każdy znacznik misji powiązany z twoim kolorem, który nie jest obecnie **PRZEJĘTY** przez wroga jednostkę.

DODATKOWE WARUNKI:

FAZA PUNKTACJI: Od początku drugiej rundy, jeśli jednostka jest w promieniu 3" od Kontrolowanego znacznika misji, który jest **Neutralny** lub powiązany z kolorem przeciwnika, ta jednostka może go **PRZEJĄĆ**.

PRZEJĄĆ: Połóż znacznik misji na Karcie jednostki. Jednostka niosąca znacznik misji musi go **UPUŚCIĆ**:

- jeśli jej **Bieżąca wartość zaopatrzenia** zostaje obniżona.
- zanim rozpatrzy efekt **UMIESZCZENIE**.
- jeśli jest **związana walką** z wrogami o większej łącznej **Bieżącej wartości zaopatrzenia**.
- jeśli zostaje **Zniszczona**, usunięta z pola bitwy lub zwrócona do **rezerw**.

Gdy jednostka **UPUŚCI** znacznik misji, przeciwnik umieszcza go w promieniu 2" od tej jednostki lub od jej ostatniego usuniętego modelu.

Jednostka może naraz **PRZEJĄĆ** tylko jeden znacznik misji.

POZIOM POTYCZKI

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.06.26