zagnij tutaj

zagnij tutaj

TASSADAR

WALKA WRĘCZ

WALKA DYST.

ROLA BOJOWA: TAKTYK

SLOT ARMII: BOHATER

Ø 40MM

ULEPSZENIE

KOSZT: 230

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

UNIKALNA

PROTOSI

CECHY BOJOWE:
BIOLOGICZNY, PSIONICZNY, NAZIEMNY

TASSADAR

OSŁONA	SZYBKOŚĆ	PANCERZ	UNIK	PKT ŻYCIA	ROZMIAR
3	7	5+	5+	6	2

MODELE / ZAOPATRZ.: 1–1 (1)

DOWOLNA FAZA

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

FAZA RUCHU

ŚCIANA MOCY:
AKTYWNA **1 EP** Ustaw dwa żetony **Ściany mocy całkowicie w promieniu 8"** w niezajętym miejscu. Jednostki o **Rozmiarze 2** lub mniejszym nie mogą przez **nią** przechodzić. Modele o **Rozmiarze 3** lub większym mogą przez nią przejść; wtedy usuń ścianę.

DAR KHALI: AKTYWNA **0 EP** Wybierz inną **sojuszniczą** jednostkę **Biologiczną w promieniu 12"**. Do **końca rundy** rozpatruje ona pierwszą **zdolność specjalną** z kosztem obniżonym **o 1** (do minimum **0**).

WOLA EGZEKUTORA: AKTYWNA **1 EP** Wybierz dwie **Wrogie** jednostki na polu bitwy (**linia wzroku** nie jest wymagana) i umieść przy każdej **Wskaźnik frakcji**. W następnej **Fazie sztormu**, jeśli którąś zakończy **Aktywację**, gdy jej **Wskaźnik frakcji** pozostaje na polu bitwy, możesz **Aktywować** kolejno dwie **Sojusznicze** jednostki. Usuń oba **Wskaźniki frakcji**, gdy dowolna **Wroga** jednostka zakończy **Aktywację** w kolejnej **Fazie sztormu**.

FAZA SZTURMU

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
PROMIEŃ REZONANSOWY	12	wsz.	6	3+	Opanc.	D3	1	INSTANT

PSIONICZNY: AKTYWNA **0 EP** Każda jednostka **w promieniu 2"** od co najmniej jednego **sojuszniczego** żetonu **Ściany mocy** otrzymuje **1 obrażenie**.

PCHNIĘCIE TELEKINETYCZNE: AKTYWNA **1 EP** Ustaw każdy **sojuszniczy** żeton **Ściany mocy całkowicie w promieniu 6"** od jego obecnej pozycji.

FAZA WALKI

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
ATAK	E	Naziem.	6	4+	-	-	1	-

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

zagnij tutaj

zagnij tutaj

TEMPLARIUSZ ZMROKU (WYSOKI Ttemplariusz)

UNIKALNA

OSŁONA	SZYBKOŚĆ	PANCERZ	UNIK	PKT ŻYCIA	ROZMIAR
3	4/7	5+	6+	3	2

MODELE / ZAOPATRZ.

1-1	2-2
0	1

DOWOLNA FAZA **ZWIĄZANI KHALA:** REAKCJA **0 EP** Użyj, gdy **Bliźnięca wartość zaopatrzenia** innej **Sojuszniczej** jednostki **w promieniu 8"** od tej jednostki zostanie obniżona. Przywróć jedną **Wyczerpaną, Nieunikalną kartę taktyczną** do stanu **Gotowości**.

FAZA RUCHU **WICHER PSIONICZNY:** AKTYWNA **2 EP** Ustaw żeton **Burzy psionicznej w promieniu 10"** i w **linii wzroku** tej jednostki. Nie usuwaj go, jeśli ta jednostka zostanie **Zniszczona**. Na **Koniec każdej fazy** ustaw **Szablon wybuchu Burzy psionicznej** na środku tego żetonu. Dla każdej jednostki, której co najmniej jeden model ma podstawkę częściowo zakrytą szablonem, rzuć **3** kośćmi oraz **1** dodatkową kością za każdy jej model z częściowo zakrytą podstawką. Za każdy wynik **4+** ta jednostka otrzymuje efekt zależny od bliźnięcej **Fazy**: **› Faza ruchu: NON-LETHAL DAMAGE (1)**. **› Faza szturmu: 1 Obrażenie**. Jeśli kilka efektów wystąpuje na **Koniec fazy sztrumu**, rozpatrz je w kolejności określonej w **części 8.9.4**.

SPRZĘŻENIE ZWROTNE: AKTYWNA **1 EP** Wybierz jedną **Wrogą** jednostkę **Mechaniczną** lub **Psioniczną w promieniu 8"**. Do **końca rundy** po rozpatrzeniu **Aktywnej** lub **Reakcyjnej Zdolności specjalnej** (**poza** zdolnościami z **Kart taktycznej** lub **Kart frakcji**) otrzymuje ona **NON-LETHAL DAMAGE (3)**.

PRZYZWIJ: AKTYWNA **1 EP** Rozpatrz efekt **PLACE (6)**.

FAZA SZTURMU

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	k naw.	Obr	Słowo kl.
WYBUCH PSIONICZNY	8	wsz.	2	3+	Lekki	D3	2	INSTANT

FAZA WALKI

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

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

CECHY BOJOWE:
BIOLOGICZNY, LEKKI, PSIONICZNY, NAZIEMNY

PROTOSI

KASTA TEMPLARIUSZY

ROLA BOJOWA: ZADAJĄCY OBRAŻENIA

SLOT ARMII: WSPARCIE

WALKA WRĘCZ

WALKA DYST.

Ø 40MM

ULEPSZENIE KOSZT: 230

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

zagnij tutaj

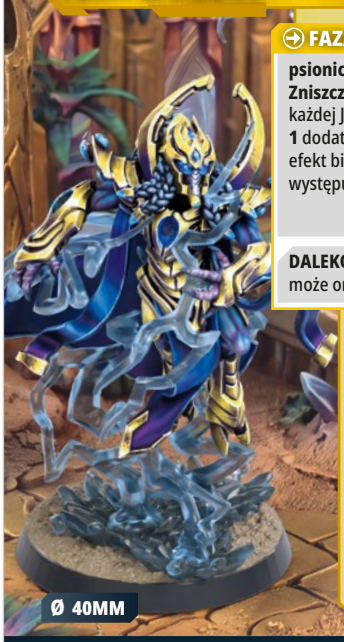
WYSOKI TEMPLARIUSZ

WALKA WRĘCZ

WALKA DYST.

ROLA BOJOWA: ZADAJĄCY OBRAŻENIA

SLOT ARMII: WSPARCIE



Ø 40MM

FAZA RUCHU | **ULEPSZENIE**

BURZA PSIONICZNA: AKTYWNA 2 EP Ustaw żeton **Burzy psionicznej w promieniu 10"** i w **linii wzroku** tej Jednostki. Nie usuwaj go, jeśli ta Jednostka zostanie **Zniszczona**. Na **Koniec każdej fazy** ustaw **Szablon wybuchu Burzy psionicznej** na środku tego żetonu. Dla każdej Jednostki, której co najmniej jeden model ma podstawkę częściowo zakrytą szablonem, rzuć **3** kośćmi oraz **1** dodatkową kością za każdy jej model z częściowo zakrytą podstawką. Za każdy wynik **5+** ta Jednostka otrzymuje efekt bieżącej **Fazy:** ▸ **Faza ruchu: NON-LETHAL DAMAGE (1).** ▸ **Faza szturmu: 1 Obrażenie**. Jeśli kilka efektów występuje na **Koniec fazy szturmu**, rozpatrz je w kolejności z **części 8.9.4.**

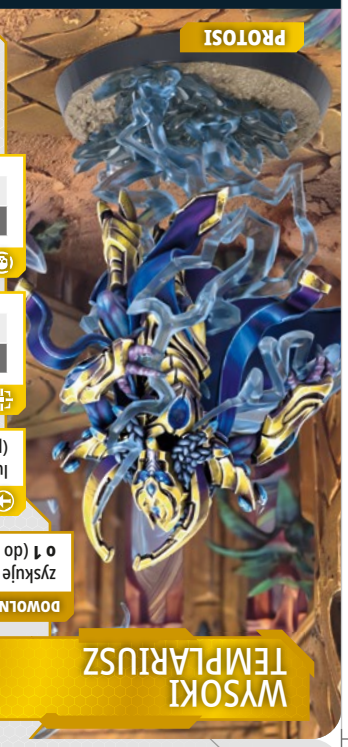
DALEKOWIDZENIE: AKTYWNA 1 EP Wybierz jedną **Sojuszniczą** Jednostkę **w promieniu 12"**. Do **Końca rundy** może ona wykonywać **Rzut na unik** przeciw każdemu atakowi, którego jest celem.

ULEPSZENIE

KOSZT: 2 modele: 130 / 4 modele: 200

BURZA PSIONICZNA +20 / +30 DALEKOWIDZENIE +20

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



PROTOSI

CECHY BOJOWE: BIOLOGICZNY, LEKKI, PSIONICZNY, NAZIEMNY

WYSOKI TEMPLARIUSZ

OSŁONA	SZYBKOŚĆ	PANCERZ	UNIK	PKT ŻYCIA	ROZMIAR
3	4/7	5+	6+	3	2

MODELE / ZAOPATRZ.

1-1	2-2	3-4
0	1	2

DOWOLNA FAZA

NASZE UMYSŁY SĄ JEDNOŚCIĄ: PASYWNA Gdy **Bieżąca wartość zaopatrzenia** tej Jednostki wynosi **2**, zyskuje ona następujące efekty: Pierwsza **Zdolność specjalna** rozpatrywana przez nią co **Rundę** ma koszt **EP** obniżony o **1** (do minimum **0**). Zastosuj **Modyfikator +1** do kości rzucanych dla jej **Zdolności specjalnej Burza psioniczna.**

FAZA RUCHU

SPRZĘŻENIE ZWROTNE: AKTYWNA 1 EP Wybierz jedną **Wrogą** Jednostkę **Mechaniczną** lub **Psioniczną w promieniu 8"**. Do **Końca rundy** po rozpatrzeniu **Aktywnej** lub **Reakcyjnej Zdolności specjalnej** (**poza** zdolnościami z **Karty taktycznej** lub **Karty frakcji**) otrzymuje ona **NON-LETHAL DAMAGE (3)**.

FAZA SZTURMU

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ ataku	K ataku	Obr	Słowo kl.
WYBUCH PSIONICZNY	8	wsz.	1	3+	Lekki	D3	2	INSTANT

FAZA WALKI

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

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

KARTY TAKTYCZNE I SCENARIUSZA – ROZMIESZCZENIE

FRAKCJA PROTOSÓW

zagnij tutaj

KASTA TEMPLARIUSZY

KARTA FRAKCJI

PROTOSI

KASTA TEMPLARIUSZY

UNIKALNA

ZAOPATRZENIE: 3 × *PODSTAWOWY*, 2 × *WSPARCIE*, 1 × *BOHATER*

KASTA TEMPLARIUSZY

EP: 1

DOWOLNA FAZA AKTYWNA **NASZA SŁUŻBA NIE MA KOŃCA:** **Raz na grę.** Wybierz do dwóch swoich **Wyczerpanych Kart taktycznych**. Przywróć je do stanu **Gotowości**.

DOWOLNA FAZA **KHASSAR DE TEMPLARI:** AKTYWNA Zamiast wykonywać akcję wybierz inną **Sojuszniczą** jednostkę **Biologiczną**, która została już **Aktywowana** w tej **Fazie**. Natychmiast wykonuje ona jedną akcję dostępną w bieżącej **Fazie**, a następnie otrzymuje **NON-LETHAL DAMAGE (3)**.

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

ARCHIWA TEMPLARIUSZY

KARTA TAKTYCZNA

PROTOSI

UNIKALNA

ZAOPATRZENIE: 2 × *WSPARCIE*

ARCHIWA TEMPLARIUSZY

EP: 1

DOWOLNA FAZA REAKCJA **MĄDROŚĆ PRZODKÓW:** **Raz na Rundę**, gdy **Sojusznicza** jednostka **Wsparcia** aktywuje **Zdolność specjalną** za **EP**, rozpatrz tę zdolność z kosztem **EP** obniżonym **o 1** (do minimum 0). Nie **Wyczerpuj** tej karty.

©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon KOSZT: 4 v.1.09.26

zagnij tutaj

zagnij tutaj

LINIE ZASILANIA

36×36″

POZIOM POTYCZKI

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

O JEDEN MOST ZA BLISKO

54×36″

STANDARDOWE STARCIE

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

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

KARTY SCENARIUSZA – MISJA

FRAKCJA PROTOSÓW

zagnij tutaj

OGIEŃ NA NIEBIE

5 ZAOP. | +3 NA RUNDĘ

DŁUGOŚĆ GRY: 5

PARAMETRY MISJI:

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

Podczas przygotowania pola bitwy umieść K6 obok każdego **znacznika misji**, aby śledzić jego **Poziom sabotażu**. Ustaw początkowy **Poziom sabotażu** każdego **znacznika misji** na **1**.

WARUNKI PUNKTACJI:

Zdobądź **PZ** równe **zaopatrzeniu wroga** zniszczonemu w tej rundzie.

OD POCZĄTKU DRUGIEJ RUNDY: Zdobądź **PZ** za każdy **Kontrolowany znacznik misji**, który jest **Neutralny** lub powiązany z kolorem **przeciwnika**. Liczba zdobytych **PZ** równa się **Poziomowi sabotażu** znacznika.

- **Poziom sabotażu 3** = **3 PZ**
- **Poziom sabotażu 2** = **2 PZ**
- **Poziom sabotażu 1** = **1 PZ**

DODATKOWE WARUNKI:

FAZA SZTURMU: Jeśli **niezwiązana walką** Jednostka jest **w promieniu 3"** od Kontrolowanego **znacznika misji**, może wykonać **Akcję sabotażu** zamiast standardowej akcji.

Akcja sabotażu: **Zmniejsz** lub **zwiększ Poziom sabotażu** tego **znacznika misji o 1** (do **minimum 1** lub **maksimum 3**).

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

STANDARDOWE STARCIE

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

OGIEŃ NA NIEBIE

3 ZAOP. | +2 NA RUNDĘ

DŁUGOŚĆ GRY: 5

PARAMETRY MISJI:

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

Podczas przygotowania pola bitwy umieść K6 obok każdego **znacznika misji**, aby śledzić jego **Poziom sabotażu**. Ustaw początkowy **Poziom sabotażu** każdego **znacznika misji** na **1**.

WARUNKI PUNKTACJI:

Zdobądź **PZ** równe **zaopatrzeniu wroga** zniszczonemu w tej rundzie.

OD POCZĄTKU DRUGIEJ RUNDY: Zdobądź **PZ** za każdy **Kontrolowany znacznik misji**, który jest **Neutralny** lub powiązany z kolorem **przeciwnika**. Liczba zdobytych **PZ** równa się **Poziomowi sabotażu** znacznika.

- **Poziom sabotażu 3** = **3 PZ**
- **Poziom sabotażu 2** = **2 PZ**
- **Poziom sabotażu 1** = **1 PZ**

DODATKOWE WARUNKI:

FAZA SZTURMU: Jeśli **niezwiązana walką** Jednostka jest **w promieniu 3"** od Kontrolowanego **znacznika misji**, może wykonać **Akcję sabotażu** zamiast standardowej akcji.

Akcja sabotażu: **Zmniejsz** lub **zwiększ Poziom sabotażu** tego **znacznika misji o 1** (do **minimum 1** lub **maksimum 3**).

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

POZIOM POTYCZKI

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