

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

CECHY BOJOWE:
BIOLOGICZNY, LEKKI, NAZIEMNY

TERRANIE

Nazwa	ZAS	Cel	SA	Trat	Typ naw.	K naw.	Obt	Słowo kl.	Atak
				1	5+	-	-	1	-

FAZA WALKI

Nazwa	ZAS	12	Wzł.	2	3+	Lekki	D3	1	-
KARABIN C-14									
Nazwa	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obt	Słowo kl.	

FAZA SZTURMU

Faza Kochu STIMPACK: **Aktywna 1 PD** Ta jednostka otrzymuje **OBRAZENIA NIELETALNE (2)**. Ta jednostka zyskuje **WZMOCNIENIE Szybkości (3)**. Dodatkowo jej **Karabin C-14** i wszystkie Bronie do walki wręcz zyskują **PRECYZJĘ (3)**.

FAZA RUCHU

ROZMIAR	PŁT ZYCIA	UNIK	PANCERZ	SZYBKOŚĆ
22	5+22	5+5	5+5	4/4

MARINE

MARINE



WALKA WRE CZ WALKA DYST.

ROLA BOJOWA:

SLOT ARMII:

ZADAJĄCY OBRAŻENIA

PODSTAWOWA

FAZA RUCHU

 ULEPSZEN

TARCZA WOJOWA:

FAZA RUCHU **ULEPSZENIE** **TARCZA BOJOWA:** **AKTYWNA** **1 PD** Ta jednostka zawsze może wykonać **Rzut na unik** przeciwko każdemu **Atakowi wręcz** obierającemu ją za cel oraz każdym **Obrażeniem** pochodzącym z **wroziej Zdolności specjalnej**.

FAZA SZTURMU

Ulepszenie

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
AGG-12 ↑ DLA KARABIN C-14	12	Naziem.	2	3+	Opanc.	D3	1	DALEKI ZASIĘG (18”), SPECJALISTA
WYRZUTNIA RAKIET	12	Naziem.	4	3+	-	-	1	OGIEŃ POŚREDNI, DALEKI ZASIĘG (18”), BRŃŃ BOCZNA, SPECJALISTA

MIOTACZ POCISKÓW: PASYWNA Gdy ta jednostka wykonuje **Atak dystansowy Karabinem C-14**, a cel jest **w promieniu 8"**, ta broń zyskuje **ANTY-UNIK (1)**.

GRANATY – ODŁAMKOWE: **PASYWNA** Gdy ta jednostka wykonuje **Atak dystansowy Karabinem C-14**, a cel jest w **promieniu 8"**, kość tej broni zostaje zastąpiona przez **D6**.

(👤) FAZA WALKI

 ULEPSZENIE

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
BAGNET ↑ DLA ATAK	E	Naziem.	2	5+	-	-	1	-

Ø 32MM

 **ULEPSZENIE**

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



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

CECHY BOJOWE:
OPANCERZONY, BIOLOGICZNY, NAZIEMNY

TERRANIE



FAZA WALKI									
NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.	ATAK

FAZA SZTURMU									
NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.	QUAD K12

FAZA RUCHU **STIMPACK: AKTYWNA 1 PD** Ta jednostka otrzymuje **OBRAŻENIA NIELETAŁNE (2)**. Ta jednostka zyskuje **WZMOCNIENIE Szybkości (3)**. Dodatkowo jej Quad K12 i wszystkie Bronie do walki wręcz zyskują **PRECYZJĘ (2)**.



MARUDER

MARUDER



ROLA BOJOWA:
OBROŃCA

SLOT ARMII:
PODSTAWOWA

DOWOLNA FAZA **ULEPSZENIE**

TARSONIS: PASYWNA Dopóki ta jednostka znajduje się w promieniu 3" od znacznika misji, jej cecha Pancernia jest zwiększona o 1.

PIANA KINETYCZNA: PASYWNA Zwiększ cechę Punktów życia tej jednostki o 1.

FAZA SZTURMU **ULEPSZENIE**

LASEROWE SYSTEMY CELOWNICZE: PASYWNA Broń Quad K12 tej jednostki zyskuje **DALEKI ZASIĘG (16")**.



Ø 50MM



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

TERRANIE



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

FAZA RUCHU **MEDEPAK: AKTYWNA** **1 PD** Wybierz inną sojuszniczą jednostkę i przesuń ją do pola walki. Rozpatrz efekt **LECZENIE (X)** dla obranej jednostki, gdzie X to liczba modeli w tej jednostce, które są w promieniu 4" od jednostki będącej celem.

FAZA WALKI **REAKCJA: AKTYWNA** **2 PD** Wybierz jedną wroga jednostkę w promieniu 12". Do końca rundy zastosuj **OSŁABIENIE Zasięgu (4)** do Broni dystansowych tej jednostki. Ta jednostka nie może korzystać z **DALEKIEGO ZASIĘGU**.

ODNOWA: REAKCJA **1 PD** Użyj, gdy sojusznicza jednostka w promieniu 4" otrzymuje **OSŁABIENIE**. Usun z niej wszystkie **OSŁABIENIA**.

DOWOLNA FAZA **PODRZYMYWANIE ŻYCIA: REAKCJA** **1 PD** Użyj, gdy inna sojusznicza jednostka zmniejszy całkowite obrażenia przed ich przydzieleniem o 1 za każdy model w tej jednostce, który jest w promieniu 4" od ranionej jednostki.



MODELE / ZAOPATRZ.
1-11-2-32-3

4/7 SZKODŁA
5+ PANCERZ
5+ UNIK
5+ POKT ŻYCIA
22 ROZDRAŻ.

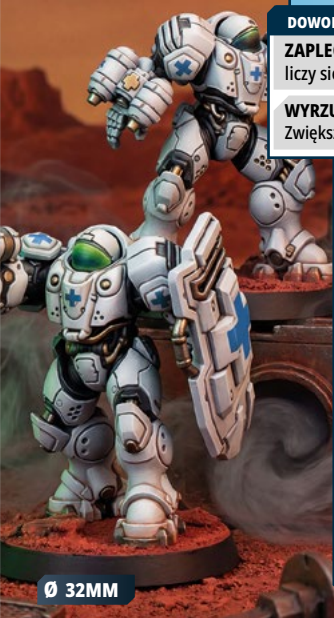
SANITARIUSZKA

SANITARIUSZKA

WALKA WRĘCZ WALKA DYST.

ROLA BOJOWA:
RATOWNIK

SLOT ARMII:
WSPARCIE



Ø 32MM

ULEPSZENIE

DOWOLNA FAZA **ULEPSZENIE**
ZAPLECZE: PASYWNA Wartość zaopatrzenia tej jednostki liczy się jako 0 przy obliczaniu Puli zaopatrzenia.
WYRZUTNIA GRANATÓW BŁYSKOWYCH A-13: PASYWNA Zwiększ Zasięg zdolności specjalnej Flary optycznej do 16".

STABILIZER MEDPACKS: PASYWNA zdolność **Podtrzymywanie życia** lub **Medpak**, traktują ją jak posiadającą 1 dodatkowy model w zasięgu przy obliczaniu efektów tej zdolności.

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

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v.1.04.26CECHY BOJOWE:
BIOLOGICZNY, NAZIEMNY

TERRANIE

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
BAGNET	E	Naziem.	2	4+	Lekki	D3	1	-

FAZA WALKI

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
KARABIN KOMANDOSA	18	Wsz.	3	3+	Opac.	D3	1	NIEPORĘCZNY, PRZECIE OPAC. (3)
REWOLWER „SPRAWIEDLIWOŚĆ”	6	Naziem.	2	3+	-	-	2	ANTY-UNIK (2), BRŃ BOCZNA, CELNOŚĆ

FAZA SZTURMU

ROZKAZY: **AKTYWNA** **X PD** **POWTARZALNE**. Wybierz inną sojuszniczą jednostkę biologiczną w promieniu 8", wydalj PD i zastosuj jeden z następujących efektów:

- 1 PD** Pierwsza użyta broni tej jednostki zyskuje **TRAFIENIE KRYTYCZNE (2)**.
- 1 PD** Ta jednostka ignoruje karę za rozłączenie do końca rundy.
- 2 PD** Usun **Znacznik aktywacji** z tej jednostki.

FAZA RUCHU

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

BOJOWNICY O WOLNOŚĆ: **PASYWNA** Wartość **zaopatrzenia** wszystkich sojuszniczych jednostek w promieniu 8" od tej jednostki nie może zostać obniżona poniżej 1 przy kontestowaniu **znaczników** misji i wykonywaniu celów.



JIM RAYNOR

JIM RAYNOR



ROLA BOJOWA:

TAKTYK

SLOT ARMII:

BOHATER

FAZA SZTURMU

ULEPSZENIE

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
KARABIN C-14	12	Wsz.	6	3+	Lekki	D3+1	1	OGIEŃ SERWJNY 8" (3)
↑ DLA KARABIN KOMANDOSA								

Ø 40MM



ULEPSZENIE

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



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
v 1.04.26

CECHY BOJOWE:
OPANCERZONY, LATAJĄCY, MECHANICZNY

TERRANIE
NAJĘDZCY RAYNORA



PRZEMIESZCZENIE
Ten model ma
SZYBOWANIE:
Następnie usunąć jednostkę z pola bitwy.
NATYCHMIASTOWY, usunąć do 2 kości z Pułi ataku.
dyktansowego bez słowa kluczowego
promienia "zostaje obrona ze celu Ataku
PASYWNA" Gdy inna sojusznica jednostka w
LASER OBRONY PUNKTOWE: PASYWNA
BUDOWLA: PASYWNA Ta jednostka nie może zostać
Aktywowana w żadnej fazie i nie może wykonywać akcji.
Dodatkowo jej Bieżąca wartość zaopatrzenia jest
traktowana jako 0 i nigdy nie może kontrolować ani
kontestować znaczników misji, ignorując standardowy
Wyjątek zerowego zaopatrzenia. Ta jednostka nie może być
celem zdolności, chyba że wskazano inaczej.



ROZMIAR: -
PKT ŻYCIA: 33
UNIK: 6+6
PANCERZ: 6+6
SZYBOKOŚĆ: -

ROBOTNICA
OBRONA PUNKTOWA

OBRONA PUNKTOWA
ROBOTNICA

WALKA WRĘCZ
WALKA DYST.

ROLA BOJOWA:
RATOWNIK



Ø 32MM



ULEPSZENIE

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



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
v 1.04.26

CECHY BOJOWE:
BIOLOGICZNY, LEKKI, NAZIEMNY

TERRANIE
NAJEŹDZCY RAYNORA

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
BAGNET	E	Naziem.	2	5+	-	-	1	-

FAZA WALKI

MIOTACZ POCISKÓW: **PASYWNA** Gdy ta jednostka wykonuje **Atak dystansowy Karabinem C-14**, a cel jest w promieniu 8", ta broń zyskuje **ANTY-UNIK (1)**.

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
KARABIN C-14	12	Wsz.	2	3+	Lekki	D3	1	-

FAZA SZTURMU

STIMPAC: **AKTYWNA** Ta **1 PD** jednostka otrzymuje **OBRAŻENIA NIELETALNE (2)**. Ta jednostka zyskuje **WZMOCNIENIE SZYBKOSTI (3)**. Dodatkowo jej Karabin C-14 i wszystkie Bronie do walki wręcz zyskują **PRECYZJĘ (3)**.
SZYBKIE POSIŁKI: **PASYWNA** Gdy ta jednostka zostaje wyznaczona do rozmieszczenia z **rezervą**, może rozpatryć efekt **WNIESCZENIE (10)** z innej jednostki. Zaden model nie może zostać usunięty w promieniu 8" od dowolnego wrogiego modelu. **Aktywacja** tej jednostki się kończy.

NAJEŹDZCY, RUSZACI: **PASYWNA** Gdy ta jednostka zostaje wyznaczona do rozmieszczenia z **rezervą**, może rozpatryć swoją zdolność **Stimpac** z kosztem **PD** obniżonym o 1 (do minimum 0).



MODELE / ZAOPATRZ.
1-61-6

4/7 SZYBKOST.
5+ PANCERZ
5+ UNIK
5+22 POKT. ZYCIA
22 ROZMIAR

NAJEŹDZCA RAYNORA
(MARINE)

NAJEŹDZCA RAYNORA
(MARINE)

WALKA WRĘCZ
WALKA DYST.

ROLA BOJOWA:

ZADAJĄCY OBRAŻENIA

SLOT ARMII:

PODSTAWOWA



Ø 32MM



ULEPSZENIE

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



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

CECHY BOJOWE:
OPANCERZONY, MECHANICZNY, NAZIEMNY

TERRANIE

FAZA WALKI

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

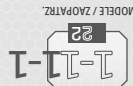
NISZCZYCIELSKA SZARŻA: PASYWNA Natychmiast po ukończeniu przez tę jednostkę udanej **Szarży rozpatrz efekt UDERZENIE (4) 3+.**

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
DZIAŁKO AUTOMATYCZNE	12	Naziem.	9	4+	-	-	1	DALEKI ZASIĘG (18")
KARABIN MASZYNOWY	8	Naziem.	6	3+	Lekki	D3	1	CELNOŚĆ, BRON BOCZNA
POCISKI PIEKIELNEGO OGNI	16	Latający	6	3+	Lekki	D3	1	ANTY-UNIK (1), BRON BOCZNA

FAZA SZTURMU

NAMIERZENIE CELU: AKTYWNA 1 PD Wybierz jedną wrogą jednostkę w promieniu "12". Ilekroć sojusznica jednostka Goliata obiera tego wroga za cel Działkiem automatycznym, ta broń zyskuje **Typ nawaty: Lekki, Opancerzony** oraz **K nawaty: D3+1.**

GOLIAT



GOLIAT



ROLA BOJOWA:

ZADAJĄCY OBRAŻENIA

SLOT ARMII:

ELITARNA

DOWOLNA FAZA ULEPSZENIE **SYSTEM CELOWNICZY KLASY ARES: PASYWNA** Bronie Działko automatyczne i Podbrzuszny karabin maszynowy tej jednostki zyskują **PRECYZJĘ (1).**

FAZA SZTURMU ULEPSZENIE

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
POCISKI ROZPRYSKOWE ↑ DLA POCISKI PIEKIELNEGO OGNI	18	Naziem.	6	5+	Lekki	D3	1	OGIEŃ POŚREDNI, UNIERUCHOMIENIE (6), DALEKI ZASIĘG (24"), BRON BOCZNA
POCISKI ZAKŁÓCAJĄCE ↑ DLA POCISKI PIEKIELNEGO OGNI	12	Naziem.	3	3+	Opanc.	D3	1	PRZEBICIE Opanc. (3), BRON BOCZNA



Ø 80MM



ULEPSZENIE

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



jean lubiez

jean lubiez

zagnij tutaj

zagnij tutaj

KARTY TAKTYCZNA



KOSZARY

TERRANIE

ZAOPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWA

KARTY TAKTYCZNA



KOSZARY

CP: 1

FAZA RUCHU

NAPRZÓD! NAPRZÓD!
AKTYWNA Aktywna jednostka Biologiczna wykonuje akcję Ruchu o 2". Nie wlicza się to do jej limitu akcji.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04/26

KARTY TAKTYCZNA



STACJA INŻYNIERYJNA

TERRANIE

ZAOPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWA

KARTY TAKTYCZNA



STACJA INŻYNIERYJNA

CP: 1

DOWOLNA FAZA PANCERZ PIECHOTY: REAKCJA

Użyj, zanim sojusznica jednostka Biologiczna wykona Rzut na pancerz. Ta jednostka zyskuje WYTRZYMAŁOŚĆ (1) dla tego rzutu.

FAZA SZTURMU

UZBROJENIE PIECHOTY:
AKTYWNA Pierwsza użyta Broń dystansowa aktywnej jednostki Biologicznej zyskuje TRAFIENIE KRYTYCZNE (1).



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04/26

KARTY TAKTYCZNA



AKADEMIA

TERRANIE

UNIKATOWA

ZAOPATRZENIE: 2 × WSPARCIE

KARTY TAKTYCZNA



AKADEMIA

CP: 1

DOWOLNA FAZA ZAAWANSOWANE SZKOLENIE:

REAKCJA Raz na rundę, gdy sojusznica jednostka Wsparcia aktywuje zdolność specjalną kosztującą PD, rozpatrz tę zdolność z kosztem PD zmniejszonym o 1 (do minimum 0). Nie Wyczerpuj tej karty.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04/26

KARTY FRAKCJI



SIŁY ZBROJNE TERRAN

TERRANIE

UNIKATOWA

ZAOPATRZENIE: 3 × PODSTAWOWA, 1 × ELITARNA, 1 × WSPARCIE, 1 × POWIETRZNY

KARTY TAKTYCZNA



SIŁY ZBROJNE TERRAN

CP: 1

FAZA RUCHU

TAKTYCZNY

ODWRÓT: AKTYWNA Aktywna jednostka ignoruje karę za rozłączenie do końca rundy.

FAZA RUCHU

WYTRWAŁOŚĆ TERRAN:

AKTYWNA Raz na grę. Natychmiast przejmij Znacznik pierwszego gracza. Żaden inny gracz nie może przejąć Znacznika pierwszego gracza do końca tej fazy.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04/26

KARTY TAKTYCZNE

FRAKCJA TERRAN



[zamiast tutaj]

[zamiast tutaj]

[zamiast tutaj]

[zamiast tutaj]

TRANSPORTOWIEC



CP: 1

FAZA RUCHU

AKTYWNA ZAPNIJ PASY: Aktywna, niezwiązana walką jednostka Naziemna zostaje zwrócona do rezerwy zamiast wykonywania akcji.

FAZA RUCHU

ODLOT: Umieść Wskaźnik frakcji w dowolnym miejscu na polu bitwy, dalej niż 10" od dowolnego wrogiemu modelu. Na Koncu rundy gracz kontrolujący może Rozmieścić jedną jednostkę Naziemną z rezerwy w kontakcie podstawkami z tym Wskaźnikiem frakcji.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04/26

TRANSPORTOWIEC



KARTA TAKTYCZNA

CP: 1

FAZA RUCHU

AKTYWNA ZAPNIJ PASY: Aktywna, niezwiązana walką jednostka Naziemna zostaje zwrócona do rezerwy zamiast wykonywania akcji.

FAZA RUCHU

ODLOT: Umieść Wskaźnik frakcji w dowolnym miejscu na polu bitwy, dalej niż 10" od dowolnego wrogiemu modelu. Na Koncu rundy gracz kontrolujący może Rozmieścić jedną jednostkę Naziemną z rezerwy w kontakcie podstawkami z tym Wskaźnikiem frakcji.



UNIKATOWA

TERRANIE

ZAPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWA, 1 × WSPARCIE

NAJEŹDZCY RAYNORA



CP: 1

FAZA RUCHU

AKTYWNA SZYBKIE WEJŚCIE: Umieść jednostkę sojuszniczego Drona obrony punktowej w dowolnym miejscu na polu bitwy, dalej niż 1" od dowolnego wrogiemu modelu. Usuń tę jednostkę na Koncu rundy.

FAZA RUCHU

AKTYWNA PODWIEŻENIE: Raz na grę. Aktywna jednostka rozpatruje efekt UMIESZCZENIE (12). Modele ustawione tym efektem nie mogą zostać umieszczone w zasięgu związania żadnej wrogiemu jednostki. Rozpatruje się to zamiast wykonywania standardowej akcji.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04/26

NAJEŹDZCY RAYNORA



KARTA FRAKCJI

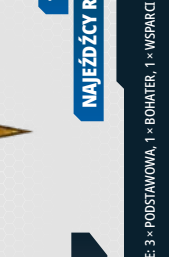
CP: 1

FAZA RUCHU

AKTYWNA SZYBKIE WEJŚCIE: Umieść jednostkę sojuszniczego Drona obrony punktowej w dowolnym miejscu na polu bitwy, dalej niż 1" od dowolnego wrogiemu modelu. Usuń tę jednostkę na Koncu rundy.

FAZA RUCHU

AKTYWNA PODWIEŻENIE: Raz na grę. Aktywna jednostka rozpatruje efekt UMIESZCZENIE (12). Modele ustawione tym efektem nie mogą zostać umieszczone w zasięgu związania żadnej wrogiemu jednostki. Rozpatruje się to zamiast wykonywania standardowej akcji.



UNIKATOWA

TERRANIE

NAJEŹDZCY RAYNORA

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

MAGAZYN



CP: 1

FAZA RUCHU

AKTYWNA MAGAZYN: Wartość zapatrzienia aktywnej jednostki jest zwiększona o 1 przy kontrolowaniu i kontestowaniu znaczników misji oraz wypełnianiu celów.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04/26

MAGAZYN



KARTA TAKTYCZNA

CP: 1

FAZA RUCHU

AKTYWNA MAGAZYN: Wartość zapatrzienia aktywnej jednostki jest zwiększona o 1 przy kontrolowaniu i kontestowaniu znaczników misji oraz wypełnianiu celów.



UNIKATOWA

TERRANIE

ZAPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWA, 1 × ELITARNA, 1 × BOHATER

NAJEŹDZCY RAYNORA



CP: 1

FAZA RUCHU

AKTYWNA SZYBKIE WEJŚCIE: Umieść jednostkę sojuszniczego Drona obrony punktowej w dowolnym miejscu na polu bitwy, dalej niż 1" od dowolnego wrogiemu modelu. Usuń tę jednostkę na Koncu rundy.

FAZA RUCHU

AKTYWNA PODWIEŻENIE: Raz na grę. Aktywna jednostka rozpatruje efekt UMIESZCZENIE (12). Modele ustawione tym efektem nie mogą zostać umieszczone w zasięgu związania żadnej wrogiemu jednostki. Rozpatruje się to zamiast wykonywania standardowej akcji.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04/26

DOWÓDZTWO ORBITALNE



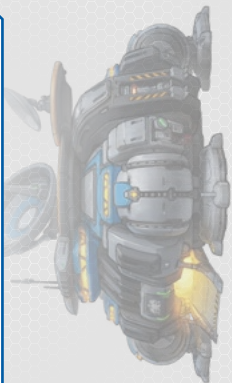
CP: 1

FAZA RUCHU

AKTYWNA STACJA SATELITARNIA: Wybierz jedną krawędź stołu niebędącą Krawędzią wejścia gracza. Do końca rundy wrogiemu jednostki nie mogą Rozmieszczać się z tej krawędzi.

FAZA RUCHU

AKTYWNA SKANOWANIE: Raz na grę. Aktywna jednostka rozpatruje efekt UMIESZCZENIE (12). Modele ustawione tym efektem nie mogą zostać umieszczone w zasięgu związania żadnej wrogiemu jednostki. Rozpatruje się to zamiast wykonywania standardowej akcji.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04/26

DOWÓDZTWO ORBITALNE



KARTA TAKTYCZNA

CP: 1

FAZA RUCHU

AKTYWNA MAGAZYN: Wartość zapatrzienia aktywnej jednostki jest zwiększona o 1 przy kontrolowaniu i kontestowaniu znaczników misji oraz wypełnianiu celów.



UNIKATOWA

TERRANIE

ZAPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWA, 1 × ELITARNA, 1 × BOHATER



UNIKATOWA

TERRANIE

ZAPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWA

KARTY TAKTYCZNE

FRAKCJA TERRAN



[zamiast]

[zamiast]

[zamiast]

[zamiast]

KOSZARY
(LAB. TECHNICZNE)

CP: 2

FAZA RUCHU

NAPRZÓD: NAPRZÓD:
AKTYWNA Aktywna jednostka Biologiczna wykonuje akcję **Ruchu o 2"**. Nie wlicza się to do jej limitu akcji.

FAZA SZTURMU

ZROBMY HUK: **AKTYWNA**
 Pierwsza użyta Broń dystansowa aktywnej jednostki Biologicznej zyskuje **ANTY-UNIK (1)**.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26

KOSZARY
(LAB. TECHNICZNE)

KARTA TAKTYCZNA



UNIKATOWA

ZAOPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWA, 1 × ELITARNA

FABRYKA



CP: 1

FAZA RUCHU

NAPRAWA
POLOWA: **AKTYWNA** Aktywna jednostka Mechaniczna rozpatruje efekt **LECZENIE (2)**.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.03/26

FABRYKA



KARTA TAKTYCZNA



TERRANIE

ZAOPATRZENIE: 2 × ELITARNA

KOSZARY (WYSUNIĘTE)



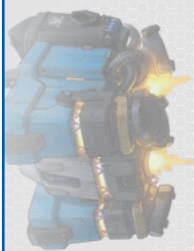
CP: 2

FAZA RUCHU

NAPRZÓD: NAPRZÓD:
AKTYWNA Aktywna jednostka Biologiczna wykonuje akcję **Ruchu o 2"**. Nie wlicza się to do jej limitu akcji.

FAZA RUCHU

UZBROJONY I GOTOWY:
AKTYWNA Aktywna jednostka Biologiczna Rozmieszcza się z dowolnej krawędzi stołu niebędącej **Krawędzią wejścia** gracza. Żaden model nie może zostać umieszczony w promieniu 10" od dowolnego wrogiego modelu. Tej zdolności nie można użyć, jeśli inna **sojusznicza jednostka Biologiczna** została już **Rozmieszczona** w tej rundzie.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26

KOSZARY (WYSUNIĘTE)



KARTA TAKTYCZNA



UNIKATOWA

ZAOPATRZENIE: 2 × PODSTAWOWA

ZBROJOWNIA



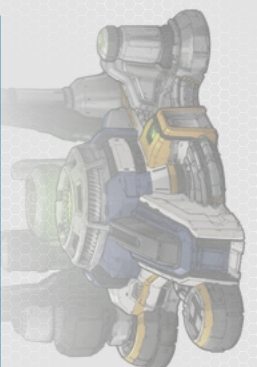
CP: 1

DOWOLNA FAZA

OPANCERZENIE POJAZDÓW:
REAKCJA Użyj, zanim **sojusznicza jednostka Mechaniczna** wykona **Rzut na pancerz**. Ta jednostka zyskuje **WYTRZYMAŁOŚĆ (1)** dla tego rzutu.

FAZA SZTURMU

UZBROJENIE POJAZDÓW:
AKTYWNA Pierwsza użyta **Broń dystansowa** aktywnej jednostki Mechanicznej zyskuje **TRAFIENIE KRYTYCZNE (1)**.



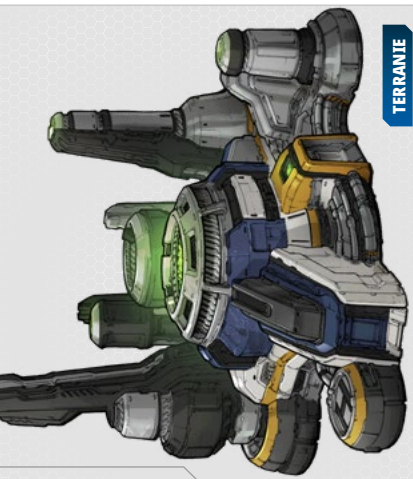
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.03/26

ZBROJOWNIA



KARTA TAKTYCZNA



TERRANIE

ZAOPATRZENIE: 1 × ELITARNA



fajna lubez

ZRZUT ZAOPATRZENIA

6 **+2**
ZAOPATRZENIE NA RUNDE
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** zniszczonego 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**
ZAOPATRZENIE NA RUNDE
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** zniszczonego 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**
ZAOPATRZENIE NA RUNDE
DŁUGOŚĆ GRY: 5

PARAMETRY MISJI:

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

WARUNKI PUNKTACJI:

Zdobądź **PZ** równe **zaopatrzeniu wroga** zniszczonego 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**
ZAOPATRZENIE NA RUNDE
DŁUGOŚĆ GRY: 5

PARAMETRY MISJI:

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

WARUNKI PUNKTACJI:

Zdobądź **PZ** równe **zaopatrzeniu wroga** zniszczonego 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**.

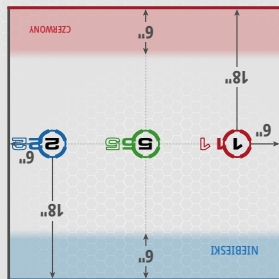
POZIOM POTYCZKI

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

zagnij tutaj

POZIOM POTYCZKI

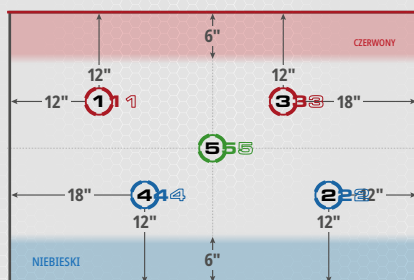


36×36"

OPUSZCZONY OBÓZ

RĘKAWICA

54×36"

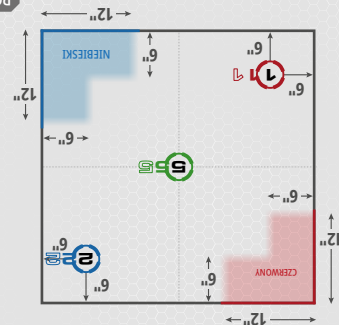


STANDARDOWE STARCIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.03.26

POZIOM POTYCZKI

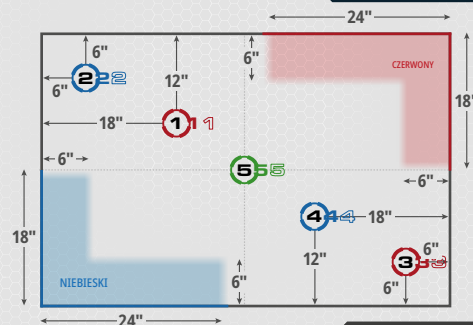


36×36"

DOLINA AGRII

TAJFUN

54×36"



STANDARDOWE STARCIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

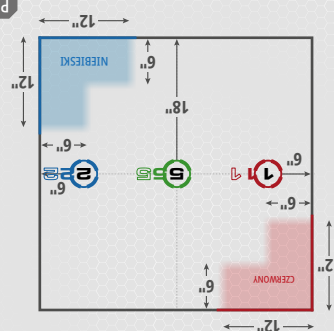
v1.03.26



KARTY SCENARIUSZA – MISJA I ROZMIESZCZENIE

zagnij tutaj

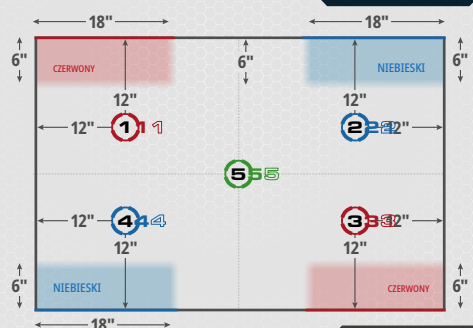
POZIOM POTYCZKI



RUBIEŻ

AKROPOL

54×36"

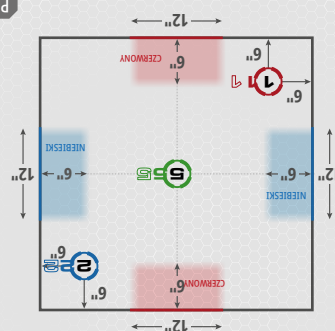


STANDARDOWE STARCIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.03.26

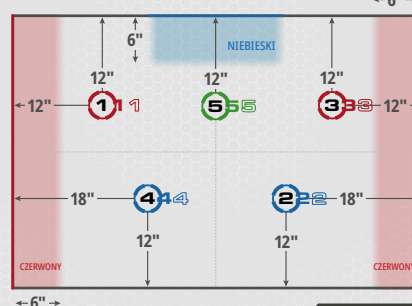
POZIOM POTYCZKI



POGRANICZE

POLE PRÓB

54×36"

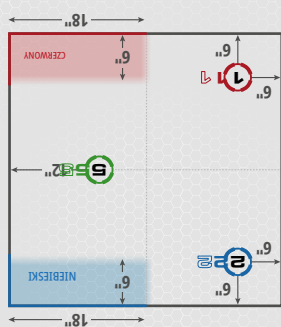


STANDARDOWE STARCIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.03.26

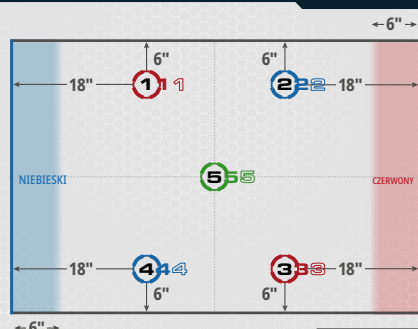
POZIOM POTYCZKI



RÓWNIINY CHAR

WYŁOM

54×36"



STANDARDOWE STARCIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.03.26

zagnij tutaj