



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
v 1.06.26

Nazwa	ZAS	Cel	SA	Trat	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
ROZJEŻDŻANIE	E	Naziem.	2	2+	-	-	1	-

FAZA WALKI

NIEUŚCIĘTY: **PASYWNA** Będąc **związaną** 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.

Z BLISKA: **PASYWNA** Dopóki ta jednostka ma **status TRYB OBLĘŻNICZY**, nie może obracać za cel **związanych** z nią walką wrogich jednostek.

TRYB OBLĘŻNICZY: **PASYWNA** Natychmiast po ukończeniu przez tę jednostkę udanej **Szary rozpatrz** efekt **UDERZENIE (4) 3+**.

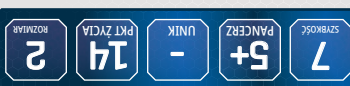
Nazwa	ZAS	Cel	SA	Trat	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
PODWÓJNE DZIAŁO	12	Naziem.	8	3+	Opac.	D6	1	PRZEBIECIE Opac. (2)
DZIAŁO BURZĄCE	18	Naziem.	BT+4	4+	Opac.	BT	1	Status TRYB OBLĘŻNICZY

FAZA SZTURMU

DOWOLNA FAZA: **PASYWNA** Gdy model prowadzący tę element podlega podczas dowolnej akcji ruchu, element ten zostaje wykonany **Rzut na pancerz**, zyskuje **WYTRZYMAŁOŚĆ (1)**, o ile nie ma obecnie **statusu TRYB OBLĘŻNICZY**.

CIĘŻKIE OPANCERZENIE: **PASYWNA** Gdy ta jednostka natychmiast usunie z gry.

nieprzebył tego o Rozmiarze 0 lub 1 (z wyłączeniem żetonów) trasa modelu prowadzącego przebiega przez element **Terenu** szczególny węższy niż 3", niezależnie od swojego rozmiaru. Jeśli jednostki się poruszają, nie może przechodzić przez fizyczne



CZŁOĞ OBLĘŻNICZY

CZŁOĞ OBLĘŻNICZY



ROLA BOJOWA:

ZADAJĄCY OBRAŻENIA

SLOT ARMII:

ELITARNY

FAZA RUCHU

ZMIANA TRYBU: **AKTYWNA** **1 PD** Aktywna jednostka zyskuje lub traci **status TRYB OBLĘŻNICZY**. Dopóki ta jednostka ma **status TRYB OBLĘŻNICZY**, jej cecha **Rozmiaru** jest traktowana tak, jakby wynosiła 3.

ULEPSZENIE

SKOORDYNOWANY OSTRZAŁ: **AKTYWNA** **0 PD** Obierz za cel **sojuszniczą niezwiązaną walką** jednostkę na polu bitwy (**Linia wzroku** nie jest wymagana). Gdy w tej **rundzie** ta jednostka rozpatruje **Atak dystansowy**, używając profilu broni **Działo burzące**, może zignorować standardową cechę **Zasięgu** broni. Jeśli to zrobi, może obracać za cel wrogą jednostkę znajdującą się w **promieniu 8"** od modelu wybranej **sojuszniczej** jednostki i **Widoczną** dla tego modelu, traktując go jako działający model.

FAZA SZTURMU

UFORMOWANY WYBUCH: **REAKCJA** **0 PD** Raz na grę. Gdy ta jednostka deklaruje akcję **Ataku dystansowego**. Jeśli ta jednostka ma **status TRYB OBLĘŻNICZY**, jej broń zyskuje **OSTRZAŁ PUNKTOWY i CEL NIERUCHOMY (4)**.

ULEPSZENIE

INTELIWENTNE POCISKI: **REAKCJA** **0 PD** Raz na grę. Gdy ta jednostka deklaruje akcję **Ataku dystansowego**. Jeśli ta jednostka ma **status TRYB OBLĘŻNICZY**, jej broń zyskuje **OGIEŃ POŚREDNI i DALEKI ZASIĘG (24)**.

Ø 150MM



ULEPSZENIE

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

zagnij tutaj

zagnij tutaj

KARTY TAKTYCZNE I SCENARIUSZA – ROZMIESZCZENIE

FRAKCJA TERRAN



jean lubiaz

FABRYKA (LABORATORIUM TECHNOLOGICZNE)

PD: 1

FAZA RUCHU

NAPRAWA

POLOWA: **Aktywna**

Aktywna jednostka Mechaniczna rozpatruje efekt LECZENIE (2).

FAZA SZTURMU

ROZGNIĘŚĆ ICH:

Aktywna

Jeśli aktywna jednostka Mechaniczna ma status Nieruchomy, jej pierwsza użyta Broń dystansowa zyskuje PRECYZJĘ (2).

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.06.26

KARTA TAKTYCZNA

UNIKATOWA

TERRANIE

ZAOPATRZENIE: 2 × ELITARNY

©/TM/©2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon September 2026, v1.0