zagnij tutaj

NOVA – TRYB UKRYCIA

SZYBKOŚĆ	PANCERZ	UNIK	PKT ŻYCIA	ROZMIAR
7	5+	5+	8	2

MODELE / ZAOPATRZ.
1-1
1

UNIKALNA

DOWOLNA FAZA

PRZYGOTOWANIE DO BITWY: PASYWNA
Podczas **budowania armii** twoja armia nie może zawierać jednocześnie jednostek **Nova – tryb szturmowy** i **Nova – tryb ukrycia**.

TAKTYCZNY KOMBINEZON MASKUJĄCY: PASYWNA Gdy ta jednostka w pełni rozpatrzy **Akcję**, zyskuje **status HIDDEN**.

WIZJER DUCHA: PASYWNA **Wrogie** jednostki **w promieniu 6"** od tej jednostki tracą **status HIDDEN**.

FAZA RUCHU

SUPERSTYMULANT: AKTYWNA **1 PD** Ta jednostka zyskuje **BUFF Szybkość (2)**. Ponadto wszystkie jej **Bronie** zyskują **PRECISION (2)**.

HOLOWABIK: AKTYWNA **1 PD** Rozpatrz efekt **SUMMON (Holowabik)**. Następnie **Holowabik** może natychmiast wykonać akcję **Ruchu**.

FAZA SZTURMU

NAZWA	ZAS	CEL	SA	TRAF	TYP NAW.	K NAW.	OBR	SŁOWO KL.
KARABIN KARTACZOWY C-20A	12	WSZ.	4	3+	-	-	2	**CRITICAL HIT (2), LONG RANGE (18")**

SKUTECZNOŚĆ OPERACYJNA: PASYWNA Gdy ta jednostka w pełni rozpatrzy **Atak dystansowy Karabinem kartaczowym C-20A**, jeśli **cel** został **Zniszczony** lub jego **Bieżąca wartość zaopatrzenia** spadła, aktywny gracz może przywrócić jedną ze swoich **Wyczerpanych, Nieunikalnych Kart taktycznych** do stanu **Gotowości**.

STRZAŁ W GŁOWĘ: REAKCJA **1 PD** **Raz na grę.** Gdy ta jednostka jest **Niezwiązana walką** i ma **status STATIONARY**, wykonując **Atak dystansowy Karabinem kartaczowym C-20A**, traktuje **Obrażenia** tej broni jako **3**, a ta broń zyskuje **CONCENTRATED FIRE (1)**.

FAZA WALKI

NAZWA	ZAS	CEL	SA	TRAF	TYP NAW.	K NAW.	OBR	SŁOWO KL.
NÓŻ BOJOWY	E	Nazlem.	3	5+	-	-	1	-

CECHY BOJOWE:
BIOLOGICZNY, PSIONICZNY, NAZIEMNY

TERRANIE

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

zagnij tutaj

NOVA – TRYB UKRYCIA

WALKA WRĘCZ

WALKA DYST.

ROLA BOJOWA: ZADAJĄCY OBRAŻENIA

SLOT ARMII: BOHATER

Ø 40MM

ULEPSZENIE

KOSZT: 240

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

zagnij tutaj

zagnij tutaj

ULEPSZENIE

KOSZT: 260

Ø 40MM

NOVA – TRYB SZTURMOWY

WALKA WRĘCZ

WALKA DYST.

ZADAJĄCY OBRAŻENIA

ROLA BOJOWA:

BOHATER

SLOT ARMII:

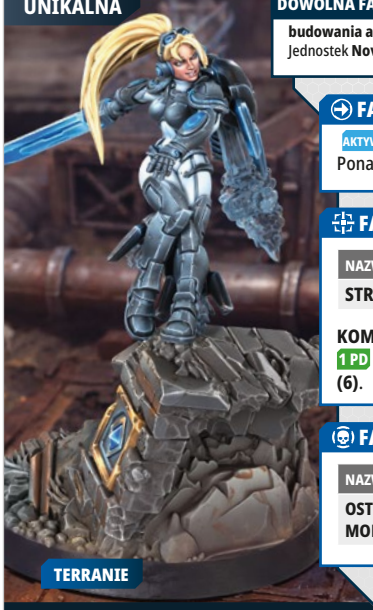
©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v.1.09.26

NOVA – TRYB SZTURMOWY

7 SZYBKOŚĆ	5+ PANCERZ	5+ UNIK	8 PKT ŻYCIA	2 ROZMIAR

1-1 (1) MODELE / ZAOPATRZ.

UNIKALNA



TERRANIE

CECHY BOJOWE:
BIOLOGICZNY, PSIONICZNY, NAZIEMNY

DOWOLNA FAZA

PRZYGOTOWANIE DO BITWY: PASYWNA Podczas **budowania armii** twoja armia nie może zawierać jednocześnie Jednostek **Nova – tryb szturmowy** i **Nova – tryb ukrycia**.

WIZJER DUCHA: PASYWNA **Wrogie** Jednostki **w promieniu 6"** od tej Jednostki tracą **status HIDDEN**.

FAZA RUCHU

SUPERSTYMULANT: AKTYWNA 1 PD Ta Jednostka zyskuje **BUFF Szybkość (2)**. Ponadto wszystkie jej **Bronie** zyskują **PRECISION (2).**

HOLOWABIK: AKTYWNA 1 PD Rozpatrz efekt **SUMMON (Holowabik)**. Następnie **Holowabik** może natychmiast wykonać akcję **Ruchu**.

FAZA SZTURMU

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
STRZELBA HELLFIRE	8	Naziem.	3	4+	Lekki	D3	2	**ANTI-EVADE (1), BURST FIRE 4" (3)**

KOMBINEZON Z REAKTOREM FAZOWYM: AKTYWNA 1 PD Jeśli **niezwiązana walką**, rozpatrz efekt **PLACE (6)**.

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

FAZA WALKI

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
OSTRZE MONOMOLEKULARNE	E	Naziem.	8	3+	Lekki, Opanc.	D6	1	-

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

zagnij tutaj

HOLOWABIK

ROLA BOJOWA:
TAKTYK

WALKA WRĘCZ

WALKA DYST.



Ø 32MM

ULEPSZENIE

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

zagnij tutaj

HOLOWABIK

SZYBKOŚĆ	PANCERZ	UNIK	PKT ŻYCIA	ROZMIAR
7	6+	6+	1	2

MODELE / ZAOPATRZ.
0
1-1



TERRANIE

CECHY BOJOWE:
PSIONICZNY, NAZIEMNY

DOWOLNA FAZA

OGRANICZONY CZAS ŻYCIA: PASYWNA
Usuń tę jednostkę na **Koniec rundy**.

WABIK: PASYWNA Ta jednostka nigdy nie jest **Związana walką**. Nie może **Wiązać walką Wrogich** jednostek ani być przez nie **Wiązana walką** i nie może wykonać **akcji Szarży**. Nie może być celem zdolności, chyba że zaznaczono inaczej. Nigdy nie może kontrolować ani Kontestować **Znaczników misji**.

NIESPODZIANKA: PASYWNA Na **Koniec rundy** możesz **ustawić Sojusznicze Nove – tryb ukrycia** lub **Nove – tryb szturmowy** w **Spójności** z tą jednostką.

ZABÓJCZY HOLOGRAM: PASYWNA Wszystkie **Bronie Sojuszniczych** jednostek celujące we **Wrogą** jednostkę **w promieniu 4"** od tej jednostki zyskują **PRECISION (1)**.

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

zagnij tutaj

zagnij tutaj

DRON SABOTAŻOWY

WALKA WRĘCZ

WALKA DYST.

ROLA BOJOWA:

ZADAJĄCY OBRAŻENIA

Ø 40MM

ULEPSZENIE

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

DRON SABOTAŻOWY

SZYBKOŚĆ	PANCERZ	UNIK	PKT ŻYCIA	ROZMIAR
-	6+	6+	3	1

MODELE / ZAOPATRZ.

1-1

0

DOWOLNA FAZA **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.

FAZA SZTURMU **MIĘSEGO DNIA:** PASYWNA Na **koniec fazy szturmu** każda jednostka **w promieniu 3"** od tej jednostki (także ze zdolności **Budowla**) otrzymuje **HITS 5 (1)**. Jeśli ma zdolność **Budowla**, otrzymuje dodatkowe **HITS 5 (1)**.

TERRANIE NOVA – TAJNE OPERACJE

CECHY BOJOWE:
OPANCERZONY, MECHANICZNY, NAZIEMNY

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

zagnij tutaj

zagnij tutaj

MARUDER SIŁ SPECJALNYCH (MARUDER)

WALKA WRĘCZ — WALKA DYST.

ROLA BOJOWA: ZADAJĄCY OBRAŻENIA

SLOT ARMII: PODSTAWOWY



ULEPSZENIE KOSZT: 230

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

CECHY BOJOWE:
OPANCERZONY, BIOLOGICZNY, NAZIEMNY

TERRANIE | NOVA – TAJNE OPERACJE



MARUDER SIŁ SPECJALNYCH (MARUDER)

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

MODELE / ZAOPATRZ.

1-1	2-2
0	1

DOWOLNA FAZA

PANCERZ SIŁ SPECJALNYCH: AKTYWNA 1 PD Ta jednostka zyskuje **status HIDDEN**, dopóki nie wykona kolejnej akcji.

FAZA RUCHU

STYMULANT KOMANDOSA: AKTYWNA 1 PD Ta jednostka zyskuje **BUFF Szybkość (3)**. Ponadto jej **Quad K12** i wszystkie **Bronie do walki wręcz** zyskują **PRECISION (2)**.

FAZA SZTURMU

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	k naw.	Obr	Słowo kl.
Quad K12	12	Naziem.	3	3+	Opanc.	D3	1	**LONG RANGE (16"), PIERCE Opancerzony (2)**

AMUNICJA MAGNETOKINETYCZNA: PASYWNA Pierwszy **Atak** tej jednostki w grze z użyciem **Quad K12** zyskuje **PIERCE Opancerzony (3)**.

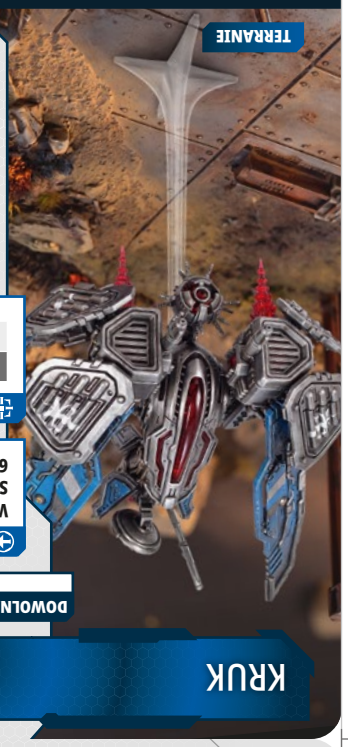
POCISKI OBEZWŁADNIAJĄCE: REAKCJA 1 PD Gdy **Wróg** deklaruje **Szarżę** na **Sojusznicza** jednostkę **w promieniu 8"**, ten **Wróg** zyskuje **DEBUFF Szybkość (3)**.

FAZA WALKI

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	k naw.	Obr	Słowo kl.
ATAK	E	Naziem.	3	4+	-	-	1	-

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

zagnij tutaj



TERRANIE

CECHY BOJOWE:
LEKKI, MECHANICZNY, LATAJĄCY

KRUK

SZYBKOŚĆ	PANCERZ	UNIK	PKT ŻYCIA	ROZMIAR
7	5+	6+	8	-

MODELE / ZAOPATRZ.
1
1-1

DOWOLNA FAZA
WYKRYWANIE: PASYWNA **Wrogie** jednostki **w promieniu 6"** od tej jednostki tracą **status HIDDEN**.

FAZA RUCHU
ROZSTAWIENIE WIEŻYCZKI AUTOMATYCZNEJ: AKTYWNA 1 PD Ustaw Sojusznicze Wieżyczkę automatyczną **w promieniu 6"**, poza Zasięgiem walki każdej **Wrogiej** jednostki.
POCISK PRZECIWPANCERNY: AKTYWNA 1 PD Wybierz jedną **Wrogą** jednostkę **w promieniu 12"**. Zastosuj **DEBUFF Pancerz (1)**.

FAZA SZTURMU

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
DZIAŁA KINETYCZNE	12	Nazłem.	4	3+	-	-	1	-

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

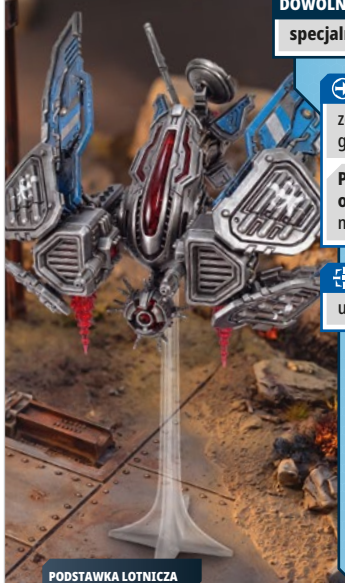
zagnij tutaj

KRUK

WALKA WRĘCZ — WALKA DYST.

ROLA BOJOWA: **TAKTYK**

SLOT ARMII: **WSPARCIE**



PODSTAWKA LOTNICZA

DOWOLNA FAZA ULEPSZENIE **REAKTOR CORVID:** PASYWNA Ta Jednostka może rozpatrzyć pierwszą **Zdolność specjalną** z kosztem **PD** obniżonym **o 1**, jeśli jej celem jest najbliższa **Wroga** Jednostka.

FAZA RUCHU ULEPSZENIE **WEWNĘTRZNY MODUŁ TECHNICZNY:** PASYWNA Gdy ta Jednostka zostaje wyznaczona do Rozmieszczenia z **Rezerw**, może **wejść** z dowolnej krawędzi stołu poza **Krawędziami wejścia** graczy. Nie można jej ustawić **w promieniu 8"** od żadnego **Wrogiego** modelu.

POCISK ŁOWCA: AKTYWNA 1 PD Wybierz jedną **Wrogą** Jednostkę **w promieniu 12"**. Na **Koniec fazy szturmu**, jeśli ma **ona status STATIONARY** lub jest **w promieniu 8"** od tej Jednostki, otrzymuje **HITS 4 (2)**. Jeśli jest **Związana walką**, może wykonać **Rzut na unik** przeciw tym trafieniom.

FAZA SZTURMU ULEPSZENIE **SZRAPNELE:** PASYWNA **Działo Gaussa Wieżyczki automatycznej** ustawionej przez tę Jednostkę zyskuje **Typ nawały: Lekki** i **K nawały: D3+1**.

ULEPSZENIE

KOSZT: 170

REAKTOR CORVID	+30		
WEWNĘTRZNY MODUŁ TECHNICZNY			+20
POCISK ŁOWCA	+20	SZRAPNELE	+10

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

zagnij tutaj

zagnij tutaj

WIEŻYCZKA AUTOMATYCZNA

WALKA WRĘCZ

WALKA DYST.

ROLA BOJOWA:

ZADAJĄCY OBRAŻENIA

Ø 40MM

ULEPSZENIE

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

WIEŻYCZKA AUTOMATYCZNA

SZYBKOŚĆ	PANCERZ	UNIK	PKT ŻYCIA	ROZMIAR
-	5+	-	3	2

MODELE / ZAOPATRZ.

1-1

0

CECHY BOJOWE:
OPANCERZONY, MECHANICZNY, NAZIEMNY

TERRANIE

DOWOLNA FAZA **OGRANICZONY CZAS ŻYCIA:** PASYWNA Usuń tę jednostkę na **Koniec rundy**.

BUDOWLA: PASYWNA Ta jednostka nie może zostać **Aktywowana** w żadnej fazie i nie może wykonywać akcji. Dodatkowo jej **Bieżąca wartość zapatrzenia** jest traktowana **jako 0** i nigdy nie może kontrolować ani kontestować **znaczników misji**, ignorując standardowy **Wyjątek zerowego zapatrzenia**. Ta jednostka nie może być celem zdolności, chyba że wskazano inaczej.

FAZA SZTURMU

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	k naw.	Obr	Słowo kl.
DZIAŁO GAUSSA	8	wsz.	6	3+	-	-	1	**PINPOINT**

OGIEŃ ZAPOROWY: REAKCJA 0 PD Użyj, gdy **Wroga** jednostka kończy **Aktywację w promieniu 8"** od tej jednostki. Ta jednostka natychmiast wykonuje **Atak dystansowy** przeciw tej **Wrogiej** jednostce.

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

KARTY TAKTYCZNE I SCENARIUSZA – ROZMIESZCZENIE

FRAKCJA TERRAN

zagnij tutaj

NOVA – TAJNE OPERACJE

KARTA FRAKCJI

TERRANIE

NOVA – TAJNE OPERACJE

UNIKALNA

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

zagnij tutaj

NOVA – TAJNE OPERACJE

PD: 1

FAZA RUCHU AKTYWNA **WSPARCIE GRYFA:** Ustaw **Sojuszniczego Drona sabotażowego w promieniu 12"** od **Sojuszniczej** jednostki, dalej niż **1"** od każdego **Wrogiego** modelu. Usuń tę jednostkę na **Koniec rundy**.

FAZA RUCHU AKTYWNA **ZNAMIĘ ŚMIERCI:** Wybierz **Wrogą** jednostkę na polu bitwy. Gdy **Sojusznicza** jednostka wykonuje Atak przeciw temu celowi, jej pierwsza użyta **Broń do walki wręcz** lub **dystansowa** zyskuje **CRITICAL HIT (1)** i **PRECISION (1)**.

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

POSZYCIE Z WANADU

KARTA TAKTYCZNA

TERRANIE

ZAOPATRZENIE: 1 × *WSPARCIE*

zagnij tutaj

POSZYCIE Z WANADU

PD: 1

DOWOLNA FAZA **KRYSTALICZNY STOP:** REAKCJA Użyj przed **Rzutem na pancerz Sojuszniczej** jednostki **Mechanicznej**. Zyskuje ona **DODGE (2)** dla tego rzutu.

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon KOSZT: 2 v.1.09.26

zagnij tutaj

LINIE ZASILANIA

36×36″

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*

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