

CECHY BOJOWE:
BIOLOGICZNY, LEKKI, NAZIEMNY

ZERGOWIE

FAZA WALKI 

WYPAD: REAKCJA 1 BT


FAZA SZTURMU

ESKADRA: PASYWNA Spójność poziomu tej jednostki wynosi 4". Opancerzony

MODELE / ZAOPATRZ.



ROZMIAR	PŁT ŻYCIA	UNIK	PANCERZ	SZYBKOSC
22	47+	5+	5+	4/8

HYDRALISK

HYDRALISK



ROLA BOJOWA:

SLOT ARMII:

ZADAJĄCY OBRAŻENIA

ELITARNA

DOWOLNA FAZA **ULEPSZENIE**

KARAPAKS POMOCNICZY: PASYWNA Ta jednostka zyskuje **WYTRZYMAŁOŚĆ**
(1) przy pierwszym Rzucie na pancerz w każdej Aktywacji.

CZYNIANIE: **PASYWNA** Jeśli ta jednostka ma status **Nieruchoma**, może wykonać **Rzut na unik** przeciwko pierwszemu **Atakowi dystansowemu** obierającemu ją za cel w tej rundzie. Jeśli ta jednostka jest **NA BIOMASIE**, zyskuje **+1 Modyfikator** do tego **Rzutu na unik**.

➔ FAZA RUCHU

 ULEPSZENIE

ZASADZKA Z ZAGRZEBANIA: **PASYWNA** Gdy ta jednostka zostaje wyznaczona do rozmieszczenia z **rezerw**, może rozpatrzyć efekt **UMIESZCZENIE (18)** z **Krawędzi wejścia** gracza kontrolującego. Żaden model nie może zostać ustawiony **w promieniu 10"** od dowolnego **wrogiego** modelu. **Aktywacja** tej jednostki się kończy.

FAZA SZTURMU

 ULEPSZENIE

ROWKOWANE KOLCE: **PASYWNA** Broń dystansowa **Igłokolce** tej jednostki zyskuje **DALEKI ZASIĘG (16")**.

40×100MM

ULEPSZENIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v1.03.26



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

OSTRZA		E	Naziem.	6	4+	-	-	2	TRAFIENIE KRYTYCZNE (2)	
Nazwa	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.		

FAZA WALKI

ATAK Z WYSOKU:									
UMIESZCZENIE (6): niezwiązana walką, rozpatrz efekt									
AKTYWNA 1 BT jeśli									
NISZCZYCIELSKA SZARŻA: PASYWNA Natychmiast po ukończeniu przez tę jednostkę udanej Szarzy rozpatrz efekt UDERZENIE (4) 4+.									
WYŁADOWANIE ENERGII		8	Wsz.	5	3+	Lekki, Opac.	D3	1	-
NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.	

FAZA SZTURMU

FAZA RUCHU **MIAŻDŻĄCY UCHWYT:** Wybierz jedną wroga jednostkę w promieniu 12" — liczy się ona jako Aktywowana w tej fazie (umieść przy niej Znacznik).
MUTUJĄCY PANCERZ CHITYNOWY: AKTYWNA 1 BT Wybierz jedną wroga jednostkę w promieniu 18". Ta jednostka może wykonywać Rzuty na unik przeciwno wszystkim atakom wybranej wroglej jednostki, z modyfikatorem +2 do tych Rzutów.

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



MODELE / ZAOPATRZ.
1-1-1

77 SZKOSŁO

5+5 PANCERZ

5+5 UNIK

6+9 PKT ŻYCIA

9 ROZKŁAD

KERRIGAN



Ø 40MM

KERRIGAN

WALKA WRĘCZ

WALKA DYST.

ROLA BOJOWA: ZADAJĄCY OBRAŻENIA

SLOT ARMII: BOHATER



ULEPSZENIE

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

zagnij tutaj

zagnij tutaj



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

CECHY BOJOWE:
OPANCERZONY, BIOLOGICZNY, NAZIEMNY

ZERGOWIE
RÓJ KERRIGAN



SIEĆ OMEGA: **PASYWNA** Podstawka Robaka omega liczy się jako **Krawędź wejścia**. W każdej rundzie sojusznicy jednostki o łącznym koszcie **zaopatrzenia 2** lub niższym mogą zostać **Rozmieszczone** przez tę **Krawędź wejścia**. Jeśli **sojusznicy model prowadzący zakończy akcję Ruchu, rozłączenia lub Biegu w kontakcie podstawkami z Robakiem omega**, gracz kontrolujący może usunąć tę jednostkę z pola bitwy i zwrócić ją do rezerw.

Wyjątek zergowego zaopatrzenia: Ta jednostka nie kontestowała **znaczników misji**, ignorując standardowy traktowana jako **0** i nigdy nie może kontrolować ani dodatkowo jej **Bieżąca wartość zaopatrzenia** jest **Aktwowana w żadnej fazie i nie może wykonywać akcji.**

BUDOWLA: **PASYWNA** Ta jednostka nie może zostać **Naznaczona Zergów w promieniu 6"** od tej jednostki liczy się jako będąca NA **BIOMASIE**

ŻŁODKO BIOMASY: **PASYWNA** Sojusznicy lub wroga jednostka **jednostki są w promieniu 6"** od tej jednostki, tracą status **UKRYTA**.

DOWOLNA FAZA WYKRYWANIE: **PASYWNA** Dopóki wrogie

może być celem zdolności, chyba że wskazano inaczej.

MODELE / ZAOPATRZ.

1-1-1

00

ROBAK OMEGA

ROZMIAR 1033

PKT ŻYCIA 101

UNIK -

PANCERZ S+

Szybkość -



Ø 80MM

ROBAK OMEGA

WALKA WRĘCZ

WALKA DYST.

ROLA BOJOWA:
TAKTYK

ULEPSZENIE

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

zagnij tutaj

zagnij tutaj



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

Nazwa	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
SZPONY	E	Naziem.	2	3+	Opanc.	D6	1	NATYCHMIASTOWY

FAZA WALKI

SKOK: AKTYWNA 1 BT Przy ustalaniu Dystansu szarzy tej jednostki dodaj 2 do Dystansu szarzy.
PRZECIĄŻENIE ADRENALINY: AKTYWNA 1 BT Ta jednostka zyskuje +1 Modulator do wszystkich rzutów na trawienie UDERZENIA. Opancerzony

ESKADRA: PASYWNA Spójność pozycja tej jednostki wynosi 4".
SZCZEP RAPTORÓW: PASYWNA Ta jednostka może przemieszczać się przez teren nieprzebyte o Rozmiarze 4 lub mniejszym i zmieniać wysokość bez korzystania z PUNKTÓW DOSTĘPU.

ROZMIAR 11

SIŁA 50

PANCERZ 5+

UNIK 4+

PKT ŻYCIA 4+2

ROZMIAR 11

MODELE / ZOPATRZ.

11

1-31

4-6

4-6

RÓJ KERRIGAN RAPTOR (ZERGLING)

RÓJ KERRIGAN RAPTOR (ZERGLING)



Ø 32MM



ULEPSZENIE

WALKA WRĘCZ

WALKA DYST.

ROLA BOJOWA:

ZADAJĄCY OBRAŻENIA

SLOT ARMII:

ELITARNA

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



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

CECHY BOJOWE: OPANCERZONY,
BIOLOGICZNY, PSIONICZNY, NAZIEMNY

ZERGOWIE

PAZURY	E	Naziem.	3	4+	-	1	-	PAZURY
NAZWA	ZAS	Cel	SA	Trat	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.

FAZA WALKI

PAZURY	ZAS	Cel	SA	Trat	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
6	Naziem.	4	4+	Lekki	D3	2	-	-
12	Latający	4	4+	Lekki	D3	2	-	-

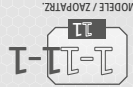
FAZA SZTURMU

BIOMASY: AKTYWNA Umieść żeton Tumora biomasy w kontakcie podstawkami z tą jednostką.

TRANSFUZJA: REAKCJA 1 BT tej jednostki. Użyj, gdy inna sojusznicza jednostka Biologiczna (w tym Budowla) otrzymuje obrażenia w promieniu 4". Zmniejsz całkowite obrażenia przed ich przydzieleniem o 2.

ODNOWA: REAKCJA 1 BT Użyj, gdy sojusznicza jednostka w promieniu 4" otrzymuje osłabienie. Usuń z niej wszystkie osłabienia.

POLĄCZENIE PSIONICZNE: PASYWNA Raz na rundę, jeśli co najmniej 7 sojusznicznych modeli znajduje się w promieniu 6" od tej jednostki, może ona rozpatrzeć swoją zdolność specjalną z kosztem BT obniżonym o 1.



KRÓLOWA

KRÓLOWA

ROLA BOJOWA:
RATOWNIKSLOT ARMII:
WSPARCIE

DOWOLNA FAZA ULEPSZENIE

SZYBKÓŚĆ NA BIOMASIE: PASYWNA Dopóki ta jednostka jest NA BIOMASIE, zwiększ cechę Szybkość tej jednostki o 2.

FAZA RUCHU

ULEPSZENIE

DOMINUJĄCA OBECNOŚĆ: AKTYWNA 1 BT Wybierz inną sojuszniczną jednostkę w promieniu 6" (Linia wzroku nie jest wymagana). Cecha zaopatrzenie tej jednostki jest zwiększona o 1 przy kontrolowaniu i kontestowaniu znaczników misji oraz wykonywaniu celów.



Ø 80MM



ULEPSZENIE

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



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

CECHY BOJOWE:
OPANCERZONY, BIOLOGICZNY, NAZIEMNY

ZERGOWIE



NAZWA	ZAS	Cel	SA	Trat	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.	SZPONY

FAZA WALKI

REGENERACJA: PASYWNA Gdy ta jednostka zostaje **Aktywowana**, jeśli ma status **Zagrzebana**, rozpatrz efekt **LECZENIE (2)**.
NISZCZYCIELSKA SZARŻA: PASYWNA Natychmiast po ukończeniu przez tę jednostkę udanej **Szarży** rozpatrz efekt **UDERZENIE (2) 4+**.

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Trat	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.	KWASOWA ŚLINA

FAZA SZTURMU

DOWOLNA FAZA ZAGRZEBANIA: AKTYWNA 2 BT Jeśli ta jednostka jest **niezwiązana walką**, zyskuje lub traci status **Zagrzebana**.

KARAKAN



MODELE / ZOPATRZ
1-11-2-32-3

4/47 3+3+5+5+4/4 22
SZYBKOŚĆ PANCERZ UNIK PŁT ŻYCIA ROZMIAR

KARAKAN

WALKA WRĘCZ WALKA DYST.

ROLA BOJOWA:

OBROŃCA

SLOT ARMII:

PODSTAWOWA

DOWOLNA FAZA ULEPSZENIE **DRAŻĄCE SZPONY: PASYWNA** Dopóki ta jednostka ma status **Zagrzebana**, może wykonywać akcje **Ruchu** i **Biegu** bez utraty tego Statusu. Może też przemieszczać się przez podstawki innych jednostek.

FAZA RUCHU

ULEPSZENIE

REGENERACJA GLEJOWA: AKTYWNA 1 PD Ta jednostka zyskuje **WZMOCNIENIE SZYBKOCI (1)** lub **WZMOCNIENIE SZYBKOCI (2)**, jeśli jednostka jest **NA BIOMASIE**.

ZASADZKA Z ZAGRZEBANIA: PASYWNA Gdy ta jednostka zostaje wyznaczona do rozmieszczenia z **rezerw**, może rozpatrzeć efekt **UMIESZCZENIE (18)** z **Krawędzi wejścia** gracza kontrolującego. Żaden model nie może zostać ustawiony w **promieniu 10"** od dowolnego **wrogiego** modelu. Aktywacja tej jednostki się kończy.

FAZA SZTURMU

ULEPSZENIE

ŻÓŁĆ HYDRIODOWA: PASYWNA Broń **Kwasowa ślina** tej jednostki zyskuje **Typ nawały: Lekki** oraz **K nawały: D3+1**.

Ø 50MM



ULEPSZENIE

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

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

ZERGOWIE



FAZA WALKI									
NAZWA	ZAS	Cel	SA	Trat	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.	SZPONY
									E Nazłem.
									3
									4+
									Lekki
									D3+1
									1
									-

REGENERACJA: PASYWNA Gdy ta jednostka zostaje **Aktywowana**, jeśli ma status **Zagrzebana**, rozpatrz efekt **LECZENIE (2)**.

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

FAZA SZTURMU									
NAZWA	ZAS	Cel	SA	Trat	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.	

FAZA RUCHU (Karakazek).
INFEKCJA KARACZKÓW: AKTYWNA 2 BT Raz na grę. Rozpatrz efekt **PRZYWOŁANIE**.

DOWOLNA FAZA ZAGRZEBANIE: AKTYWNA 2 BT Jeśli ta jednostka jest **niewiązana walką**, zyskuje lub traci status **Zagrzebana**.

TRUPOJAD (KARAKAN)

TRUPOJAD (KARAKAN)



ROLA BOJOWA:

OBROŃCA

SLOT ARMII:

PODSTAWOWA

DOWOLNA FAZA ULEPSZENIE **DRAŻĄCE SZPONY: PASYWNA** Dopóki ta jednostka ma status **Zagrzebana**, może wykonywać akcje **Ruchu** i **Biegu** bez utraty tego **Statusu**. Może też przemieszczać się przez podstawki innych jednostek.

FAZA RUCHU ULEPSZENIE
REGENERACJA GLEJOWA: AKTYWNA 1 PD Ta jednostka zyskuje **WZMOCNIENIE SZYBKOSTI (1)** lub **WZMOCNIENIE SZYBKOSTI (2)**, jeśli jednostka jest **NA BIOMASIE**.

ZASADZKA Z ZAGRZEBANIA: PASYWNA Gdy ta jednostka zostaje wyznaczona do rozmieszczenia z **rezerw**, może rozpatrzeć efekt **UMIESZCZENIE (18)** z **Krawędzi wejścia** gracza kontrolującego. Żaden model nie może zostać ustawiony w **promieniu 10"** od dowolnego **wrogiego** modelu. **Aktywacja** tej jednostki się kończy.

FAZA SZTURMU ULEPSZENIE
ŻOŁĆ HYDRIODOWA: PASYWNA Broń **Kwasowa ślina** tej jednostki zyskuje **Typ nawały: Lekki** oraz **K nawały: D3+1**.

Ø 50MM

ULEPSZENIE

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



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

CECHY BOJOWE:
BIOLOGICZNY, LEKKI, NAZIEMNY

WILEY

👤 FAZA WALKI									
Nazwa	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.	SZPONY
	E	Naziem.	2	4+	-	-	1	-	

(F) FAZA WALKI

NIEROZWINIŃCIE SZPONY: Ta jednostka nie może zyskać statusu Zagrzebana.

DOWOLNA FAZA

ONLY: PASYWNA

MODELE / ZAOPAKOWANIE

1-31-3



9+9

1

KARACZEK

KARACZEK



ROLA BOJOWA:

OBROŃCA

Ø 32MM

ULEPSZENIE

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

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon May 2026, v1.0

zagnij tutaj

zagnij tutaj



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

CECHY BOJOWE:
OPANCERZONY, BIOLOGICZNY, NAZIEMNY

ZERGOWIE



FAZA WALKI

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Trat	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.	PLUGAWY SZPONY
					4+	-	1	-	

FAZA SZTURMU

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Trat	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.	KWASOWA ŚLINA
					4	3+	-	1	

NISZCZYCIELSKA SZARŻA: **PASYWNA** Natychmiast po ukończeniu przez tę jednostkę udanej **Szarży** rozpatrz efekt **UDERZENIE (1) 4+**.
REGENERACJA: **PASYWNA** Gdy ta jednostka zostaje **Aktywowana**, jeśli ma status **Zagrzebana**, rozpatrz efekt **LECZENIE (2)**.

DOWOLNA FAZA ZAGRZEBANIA: **AKTYWNA** **2 BT** Jeśli ta jednostka nie jest **związana** walką, zyskuje lub traci status **Zagrzebana**.
OSŁABIAJĄCA ŚLINA: **REAKCJA** **1 BT** Użyj, gdy wroga jednostka w promieniu 8" od tej jednostki deklaruje **Atak dystansowy**. Zastosuj **OSŁABIENIE Trafienia (1)** do każdej z Broni dystansowych tej jednostki.

MODELE / ZAOPATRZ.

1-1-1-2-3-2-3
1-1-1-2-3-2-3

4/47 3+3+5+5+4/4
22 22

PLUGAWY (KARAKAN)

PLUGAWY (KARAKAN)

WALKA WRĘCZ WALKA DYST.

ROLA BOJOWA:

OBROŃCA

SLOT ARMII:

PODSTAWOWA

FAZA RUCHU

ULEPSZENIE

DRAŻĄCE SZPONY: **PASYWNA** Dopóki ta jednostka ma status **Zagrzebana**, może wykonywać akcje **Ruchu** i **Biegu** bez utraty tego **Statusu**. Może też przemieszczać się przez podstawki innych jednostek.

FAZA RUCHU

ULEPSZENIE

REGENERACJA GLEJOWA: **AKTYWNA** **1 BT** Ta jednostka zyskuje **WZMOCNIENIE SZYBKOSTCI (1)** lub **WZMOCNIENIE SZYBKOSTCI (2)**, jeśli jednostka jest **NA BIOMASIE**.

ZASADZKA Z ZAGRZEBANIA: **PASYWNA** Gdy ta jednostka zostaje wyznaczona do rozmieszczenia z **rezerw**, może rozpatrzeć efekt **UMIESZCZENIE (18)** z **Krawędzi wejścia** gracza kontrolującego. Żaden model nie może zostać ustawiony w promieniu 10" od dowolnego **wrogiego** modelu. **Aktywacja** tej jednostki się kończy.

FAZA SZTURMU

ULEPSZENIE

ŻÓŁĆ HYDRIODOWA: **PASYWNA** Broń **Kwasowa ślina** tej jednostki zyskuje **Typ nawały: Lekki** oraz **K nawały: D3+1**.

Ø 50MM



ULEPSZENIE

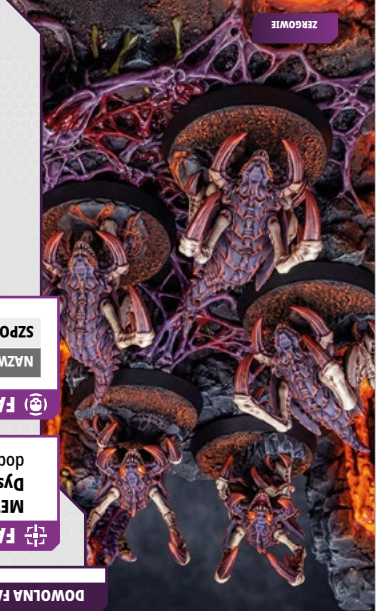
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v.1.04.26



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
v 1.04.26

CECHY BOJOWE:
BIOLOGICZNY, LEKKI, NAZIEMNY

ZERGOWIE



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

FAZA WALKI

PRZYSPIESZENIE METABOLIZMU: **AKTYWNA** 1 BT Przy ustalaniu dystansu szarzy tej jednostki rzuc 2D6 zamiast D6! dodać wyższy wynik do cechy **Szybkość** jednostki.

NISZCZYCIELSKA SZARZA: PASYWNA Natychmiast po ukończeniu przez tę jednostkę udanej **Szarży** rozpatrz efekt **UDERZENIE** (1) 5+.

DOWOLNA FAZA ESKADRA: **PASYWNA** Spójność poziomu tej jednostki wynosi 4+.



ZERGLING

ZERGLING



ROLA BOJOWA:

ZADAJĄCY OBRAŻENIA

SLOT ARMII:

PODSTAWOWA

FAZA RUCHU

ULEPSZENIE

ZASADZKA Z ZAGRZEBANIA: PASYWNA Gdy ta jednostka zostaje wyznaczona do rozmieszczenia z **rezerw**, może rozpatrzyć efekt **UMIESZCZENIE** (18) z **Krawędzi wejścia** gracza kontrolującego. Żaden model nie może zostać ustawiony w promieniu 10" od dowolnego wrogiego modelu. **Aktywacja** tej jednostki się kończy.

FAZA WALKI

ULEPSZENIE

Nazwa	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
TNĄCE SZPONY	E	Naziem.	2	4+	Lekki, Opanc.	D3	1	-

GRUCZOŁY ADRENALINOWE: PASYWNA Bronie Szpony i Tnące szpony tej jednostki zyskują **PRECYZJĘ** (2).

Ø 32MM

ULEPSZENIE

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



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

CECHY BOJOWE:
BIOLOGICZNY, LEKKI, NAZIEMNY

ZERGOWIE



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

FAZA WALKI

PRZECIĄŻENIE ADRENALINĄ: PRZYSPIESZENIE METABOLIZMU: **AKTYWNA** 1 BT Przy ustalaniu **Dystansu szarzy** tej jednostki rzuc **2D6** zamiast **D6** i dodaj wyższy wynik do cechy **Szybkość** jednostki

NISZCZYCIELSKA SZARZA: **PASYWNA** Natchmiasz po ukończeniu przez tę jednostkę udanej **Szarzy** rozpatrz efekt **UDERZENIE** (1) 5+.

SPÓJNOŚĆ POZIOMA tej jednostki wynosi 4".

ESKADRA: **PASYWNA** **SZCZEP RAPTORÓW:** **PASYWNA** Ta jednostka może przemieszczać się przez **TEREN NIEPRZEBITY** o **Rozmiarze 4** lub mniejszym i zmieniać wysokość bez korzystania z **PUNKTÓW DOSTĘPU**.

MODELE / ZAOPATRZ.

1-61 7-12 13-18 13-18 22

SYGNOŚĆ 50 96 6+ 4+ 4+ 11 11

PANICERZ UNIK POKT ŻYCIA ROZMIAR

RAPTOR (ZERGLING)

RAPTOR (ZERGLING)



ROLA BOJOWA:

ZADAJĄCY OBRAŻENIA

SLOT ARMII:

ELITARNIA

FAZA RUCHU

ULEPSZENIE

ZASADZKA Z ZAGRZEBANIA: **PASYWNA** Gdy ta jednostka zostaje wyznaczona do rozmieszczenia z **rezerw**, może rozpatrzeć efekt **UMIESZCZENIE** (18) z **Krawędzi wejścia** gracza kontrolującego. Żaden model nie może zostać ustawiony w **promieniu 10"** od dowolnego **wrogiego** modelu. **Aktywacja** tej jednostki się kończy.

FAZA WALKI

ULEPSZENIE

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

GRUCZOŁY ADRENALINOWE: **PASYWNA** Bronie **Szpony** i **Tnące szpony** tej jednostki zyskują **PRECYZJĘ** (2).

Ø 32MM



ULEPSZENIE

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

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon May 2026, v.1.0



KARTY TAKTYCZNE

[zami] [lub] [ez]

[zami] [lub] [ez]

zagnij tutaj

zagnij tutaj

KOMORA EWOLUCYJNA



BM: 1

DOWOLNA FAZA **PANCERZ CHITYNOWY:** **REAKCJA**
Użyj, zanim sojusznica jednostka wykona **Rzut na pancierz**.
Ta jednostka zyskuje **WYTRZYMAŁOŚĆ (1)** na ten rzut.

FAZA SZTURMU **WYPŁUŻONE SZPONY:**
AKTYWNA Użyj po tym, jak sojusznica jednostka rzuci **K6** na **Dystans szarży**. Rzuć dodatkową **K6** użyj wyższego wyniku do obliczenia całkowitego **Dystansu szarży**.



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

KOMORA EWOLUCYJNA



KARTA TAKTYCZNA



ZAOPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWA

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

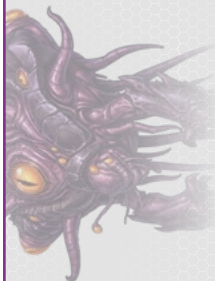
NADZORCA



BM: 1

FAZA RUCHU **TRYB NADZORU:**
AKTYWNA Umieść **Wskaznik frakcji** w dowolnym miejscu na polu bitwy. Dopóki wrogie jednostki znajdują się w promieniu 6" od tego **Wskaznika frakcji**, tracą status **UKRYTA**.

FAZA SZTURMU **PANCERZ CHITYNOWY:** **REAKCJA** Użyj, zanim sojusznica jednostka wykona **Rzut na unik**. Zastosuj **+1 Modyfikator** do tego rzutu.

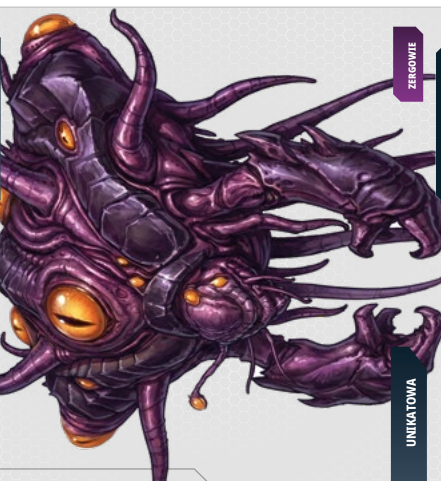


v.1.04/26

NADZORCA



KARTA TAKTYCZNA



UNIKATOWA

ZAOPATRZENIE: 1 × WSPARCIE

ZERGOWIE

RÓJ ZERGÓW



BM: 1

DOWOLNA FAZA **INSTYNYKT SZCZEPU:** **REAKCJA**
Użyj, zanim sojusznica jednostka wykona **Rzut na unik**. Zastosuj **+1 Modyfikator** do tego rzutu.

DOWOLNA FAZA **BIOMASA ZERGÓW:** **PASYWNA**
Podczas budowy armii wybierz dokładnie jedną **Kartę biomasy** i dodaj ją do swojej **Listy armii**, płacąc jej podany koszt (jeśli istnieje).

FAZA RUCHU **SZYBKIE ZAGRZEBYWANIE:** **AKTYWNA** Wybierz jedną sojusznica, niezwiązaną walką naziemną jednostkę Zergów na polu bitwy. Ta jednostka zyskuje status **Zagrzebana**, nawet jeśli została już **Aktywowana** w tej rundzie.



UNIKATOWA

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

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

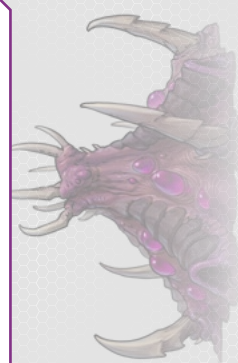
RÓJ ZERGÓW



KARTA FRAKCJI

FAZA RUCHU **CZAJENIE SIĘ:**
AKTYWNA Aktywna, niezwiązana walką jednostka **Naziemna** zyskuje status **Zagrzebana**.

FAZA RUCHU **ROZPRZESTRZENIANIE BIOMASY:** **AKTYWNA** Umieść żeton **Tumora biomasy** na polu bitwy w promieniu 6" (Linia wzroku nie jest wymagana) od sojusznicy **Krawędzi wejścia** lub istniejącego żetonu sojusznicy **Tumora biomasy**.



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

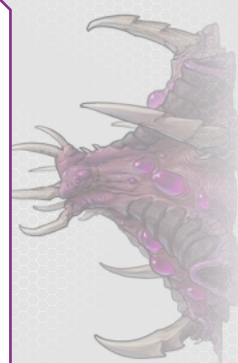
WYLĘGARNIA



BM: 1

FAZA RUCHU **CZAJENIE SIĘ:**
AKTYWNA Aktywna, niezwiązana walką jednostka **Naziemna** zyskuje status **Zagrzebana**.

FAZA RUCHU **ROZPRZESTRZENIANIE BIOMASY:** **AKTYWNA** Umieść żeton **Tumora biomasy** na polu bitwy w promieniu 6" (Linia wzroku nie jest wymagana) od sojusznicy **Krawędzi wejścia** lub istniejącego żetonu sojusznicy **Tumora biomasy**.



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

WYLĘGARNIA



KARTA TAKTYCZNA



ZAOPATRZENIE: 1 × WSPARCIE

ZERGOWIE



KARTY TAKTYCZNE

ZŁOŚLIWA BIOMASA



DOWOLNA FAZA

USUWANIE BIOMASY: **PASYWNA**
Jeśli wroga jednostka zakończy akcję Ruchu, Rozmieszczenia, Biegu, Szarży lub rozłączenia w promieniu 1" od żetona sojuszniczego Tumora biomasy, usuń ten żeton z pola bitwy.

DOWOLNA FAZA

ŻYWA GRUDA TKANKI: **PASYWNA**
Żetony Tumora biomasy mają **POZOSTAJE W GRZE** oraz **PRZEMIESZCZENIE**.

FAZA SZTURMU

MATRACHINI: **PASYWNA** Jeśli aktywna sojusznicza jednostka Zergów deklaruje akcję Szarży będąc NA BIOMASIE, zyskuje +1 Modyfikator do rzutów na trafienie UDERZENIA.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26

RÓJ KERRIGAN



BM: 1

DOWOLNA FAZA **DZIKA MUTACJA:** **AKTYWNA** Jeśli aktywna jednostka jest NA BIOMASIE, zyskuje **WZMOCNIENIE Szybkości** (1), a jej pierwsza użyta Broń zyskuje **PRECYZJĘ** (1).

DOWOLNA FAZA

BIOMASA ZERGÓW: **PASYWNA**
Podczas budowy armii musisz wybrać dokładnie jedną Kartę biomasy i dodać ją do swojej Listy armii, placąc jej podany koszt (jeśli istnieje).

FAZA RUCHU

SIĘĆ OMEGA: **AKTYWNA**
Jeśli na polu bitwy nie ma sojuszniczego Robaka omega, umieść jednostkę sojuszniczego Robaka omega w dowolnym miejscu na **POZIOMIE** NAZIEMNYM pola bitwy, dalej niż 10" od dowolnego wrogiego modelu. W tej rundzie Robak omega nie może używać swoich Zdolności specjalnych (z wyjątkiem Budowli).

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26

NORA HYDRALISKÓW



BM: 1

FAZA SZTURMU

ATAKI RAKIETOWE: **AKTYWNA** Pierwsza użyta Broń dystansowa aktywnej jednostki zyskuje **PRECYZJĘ** (1).



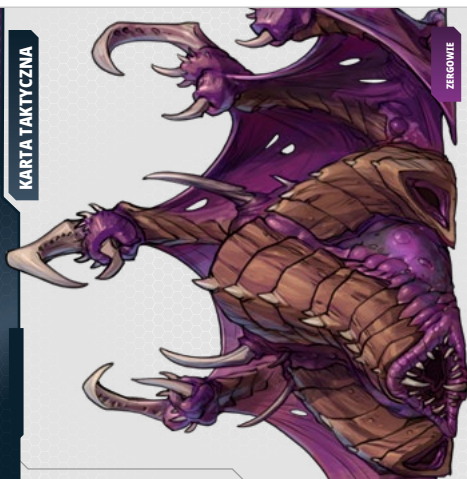
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.03/26

NORA HYDRALISKÓW



KARTA TAKTYCZNA



ZAOPATRZENIE: 2 × ELITARNA

ZERGOWIE

NADRZĄDCA



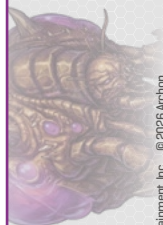
BM: 1

FAZA RUCHU

WORKI BRZUSZNE: **AKTYWNA** Umieść Wskaźnik frakcji w dowolnym miejscu na polu bitwy, dalej niż 10" od dowolnego wrogiego modelu. Na końcu rundy gracz kontrolujący może Rozmieszczyć jedną jednostkę NAZIEMNĄ z rezerw w kontakcie podstawkami z tym Wskaźnikiem frakcji.

FAZA SZTURMU

WYDZIELANIE BIOMASY: **AKTYWNA** Umieść żeton Tumora biomasy na polu bitwy w promieniu 6" (Linia wzroku nie jest wymagana) od sojuszniczej Krawędzi wejścia lub istniejącego żetonu sojuszniczego Tumora biomasy.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04/26

NADRZĄDCA



KARTA TAKTYCZNA



ZERGOWIE

UNIKATOWA

ZAOPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWA, 1 × ELITARNA, 1 × BOHATER

zagnij tutaj

zagnij tutaj



jezm iu6ez

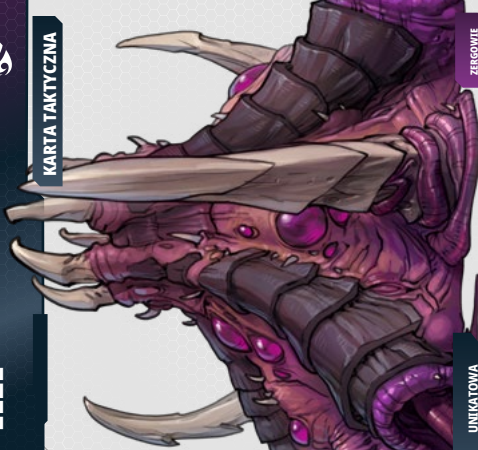
jezm iu6ez

zagnij tutaj

zagnij tutaj



KARTA TAKTYCZNA



UNIKATOWA

LEZE

ZERGOWIE

ZAPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWA, 1 × ELITARNA



KARTA BIOMASY



UNIKATOWA

PRZYSPIESZAJACA BIOMASA

ZERGOWIE

ZAPATRZENIE: -



BM: 1

LEZE

ZERGOWIE

DOWOLNA FAZA DRAPIEZNICTWO: **AKTYWNA** Bronie do walki wręcz aktywnej jednostki zyskują NATYCHMIASTOWY.

FAZA RUCHU **ROZPRZESTRZENIANIE BIOMASY:** **AKTYWNA** Umieść żeton Tumora biomasy na polu bitwy w promieniu 6" (Linia wzroku nie jest wymagana) od sojuszniczej Krawędzi wejścia lub istniejącego żetonu sojuszniczego Tumora biomasy.



V.1.04.26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon



KARTA BIOMASY

PRZYSPIESZAJACA BIOMASA

ZERGOWIE

DOWOLNA FAZA SZYBKOSC NA BIOMASIE: **PASYWNA** Jeśli aktywna sojusznicza jednostka Zergów jest NA BIOMASIE, zwiększ jej cechę Szybkość o 1.

DOWOLNA FAZA ZYWA GRUDA TKANKI: **PASYWNA** Żetony Tumora biomasy mają POZOSTAJE W GRZE oraz PRZEMIESZCZENIE.

DOWOLNA FAZA USUWANIE BIOMASY: **PASYWNA** Jeśli wroga jednostka zakończy akcję Ruchu, Rozmieszczenia, Biegu, Szarży lub rozłączenia w promieniu 1" od żetonu sojuszniczego Tumora biomasy, usuń ten żeton z pola bitwy.

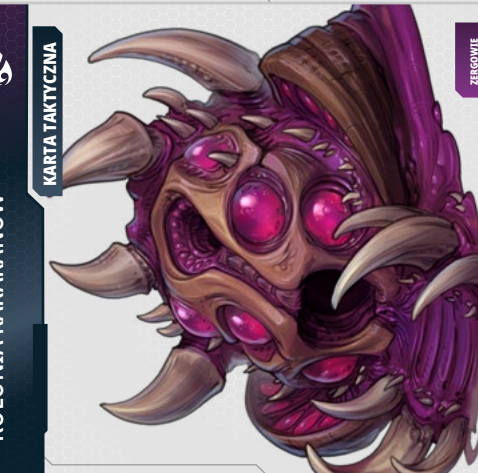


V.1.04.26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon



KARTA TAKTYCZNA



UNIKATOWA

KOLONIA KARAKANÓW

ZERGOWIE

ZAPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWA



KARTA TAKTYCZNA



UNIKATOWA

NIECKA ROZRODCZA (SZEŚĆ NIECEK)

ZERGOWIE

ZAPATRZENIE: 2 × PODSTAWOWA



BM: 1

KOLONIA KARAKANÓW

ZERGOWIE

FAZA SZTURMU **PASKUDNA NIESPODZIANKA:** **AKTYWNA** Aktywna jednostka Naziemna traci status Zagrzebana.



V.1.04.26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon



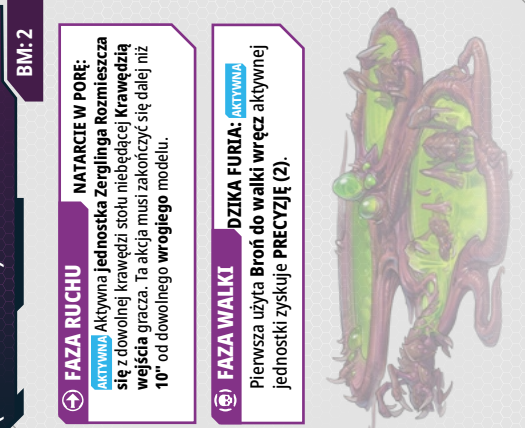
BM: 2

NIECKA ROZRODCZA (SZEŚĆ NIECEK)

ZERGOWIE

FAZA RUCHU **NATARCIE W PORE:** **AKTYWNA** Aktywna jednostka Zerglinga Rozmieszcza się z dowolnej krawędzi stołu niebędącej Krawędzią wejścia gracza. Ta akcja musi zakończyć się dalej niż 10" od dowolnego wrogiego modelu.

FAZA WALKI **DZIKA FURIA:** **AKTYWNA** Pierwsza użyta Broń do walki wręcz aktywnej jednostki zyskuje PRECYZJĘ (2).



V.1.03.26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon



KARTY TAKTYCZNE

lewni i ubież

zagnij tutaj



BM: 1

NIECKA ROZRODCZA

FAZA WALKI

DZIKA FURIA: AKTYWNA

Pierwsza użyta Broń do walki wręcz aktywnej jednostki zyskuje **PRECYZJĘ (2)**.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.04.26



NIECKA ROZRODCZA

KARTA TAKTYCZNA



ZERGOWIE

ZAOPATRZENIE: 1 × PODSTAWOWA



fajna lubez

ZRZUT ZAOPATRZENIA

6

+2

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** zniszczonemu 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

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** zniszczonemu 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

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**, 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

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**, 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 RUNDE

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 RUNDE

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 RUNDE

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 walką 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 RUNDE

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 walką 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**.

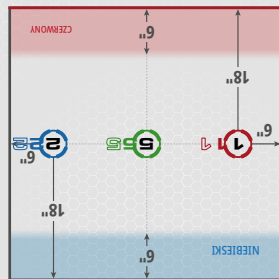
POZIOM POTYCZKI

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

zagnij tutaj

POZIOM POTYCZKI

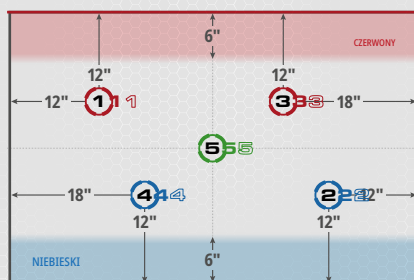


36×36"

OPUSZCZONY OBÓZ

RĘKAWICA

54×36"

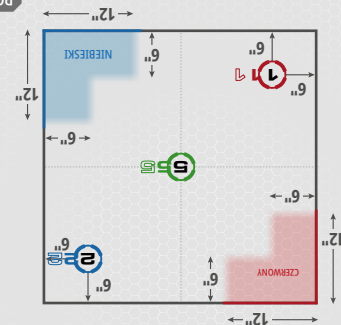


STANDARDOWE STARCIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.03.26

POZIOM POTYCZKI

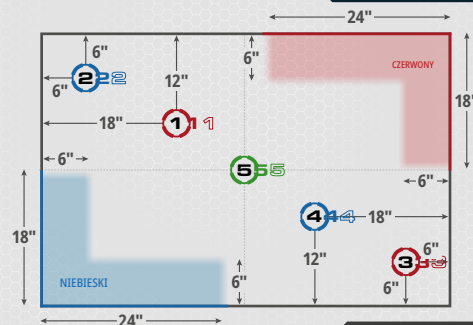


36×36"

DOLINA AGRII

TAJFUN

54×36"



STANDARDOWE STARCIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

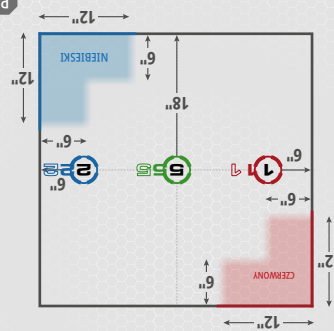
v1.03.26



KARTY SCENARIUSZA – MISJA I ROZMIESZCZENIE

zagnij tutaj

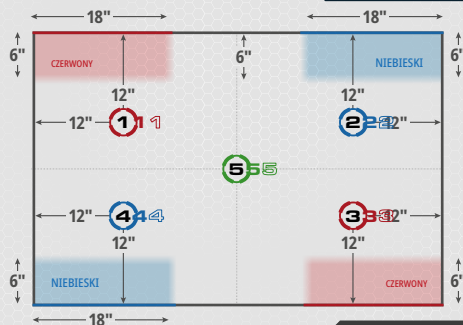
POZIOM POTYCZKI



RUBIEŻ

AKROPOL

54x36"

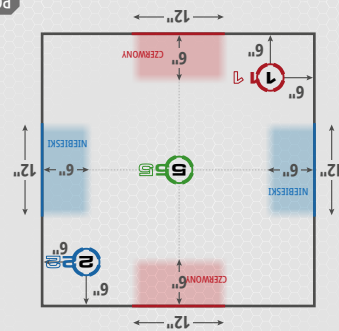


STANDARDOWE STARCIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.03.26

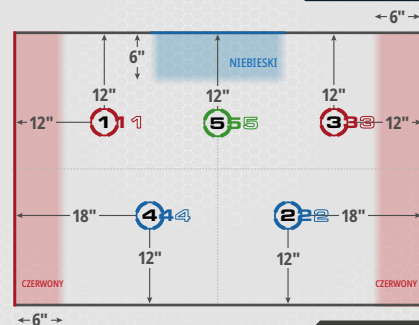
POZIOM POTYCZKI



POGRANICZE

POLE PRÓB

54x36"

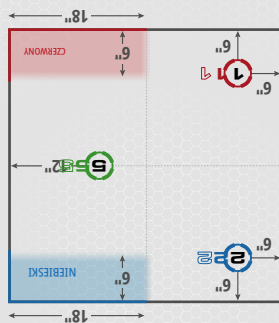


STANDARDOWE STARCIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.03.26

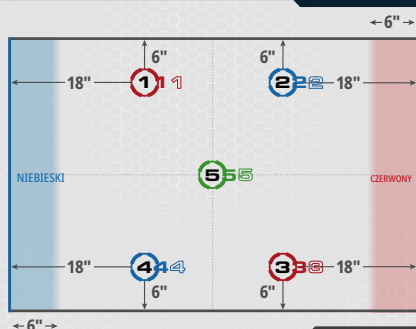
POZIOM POTYCZKI



RÓWNIINY CHAR

WYŁOM

54x36"



STANDARDOWE STARCIE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v.1.03.26

zagnij tutaj