

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

ULEPSZENIE



80MM

WZMOCNIONA ŻŁĆ: **PASYWNA** Zanim wroga jednostka wykona **Rzut na pancierz** przeciwko efektowi **TRAFIENIA** wygenerowanemu przez zdolność **Żrąca żółć** tej jednostki, otrzymuje **OSTABIENIE Pancera (1)**.

FAZA SZTURMU **ULEPSZENIE**

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

FAZA RUCHU **ULEPSZENIE**

NABRZMIĄŁE PRZEWODY ŻŁĆCOWE: **PASYWNA** Zwiększ obszar działania zdolności **Żrąca żółć** tej jednostki do 2".

DOWOLNA FAZA **ULEPSZENIE**SLOT ARMII:
POSTAWOWAROLA BOJOWA:
TAKTYKWALKA WRĘCZ
WALKA DYST.

PUSTOSZYCIEL

PUSTOSZYCIEL

4/8
SZYBKOŚĆ5+
PANCERZ5+
UNIJK9
PKT ŻYCIA3
ROZMIAR1-1
12-2
2

MODELE / ZAOPATRZ.

DOWOLNA FAZA **ESKADRA:** **PASYWNA** Spójność pozioma tej jednostki wynosi 4".**FAZA RUCHU**

AKTYWNA 1 BT Umieść żeton **Zagrzebania pustoszyiciela całkowicie** w promieniu 12" od dowolnego modelu tej jednostki. Na **końcu rundy** gracz kontrolujący może ustawić wszystkie jej modele w **spójności**, traktując ten żeton jako **model** prowadzący. Ten żeton ma **PRZEMIESZCZENIE**.

GŁĘBOKI PRZEKOP:

ŻRĄCA ŻŁĆ: **AKTYWNA 1 BT** Dla każdego modelu w tej jednostce umieść jeden żeton **Żrącej żółci** na polu bitwy w promieniu 14" od tego modelu. Żetony te nie są usuwane, jeśli ta jednostka zostanie **Zniszczona**. Na **końcu fazy szturmu** każda jednostka otrzymuje **TRAFIENIA 5 (1)** za każdy żeton **Żrącej żółci** tej jednostki znajdujący się w promieniu 1" od niej. Następnie usuń z pola bitwy wszystkie żetony **Żrącej żółci** tej jednostki. Jeśli na **końcu fazy szturmu** uruchamia się kilka efektów, rozpatrz je w kolejności określonej w **Części 8.9.4**.

FAZA SZTURMU

NAZWA	ZAS	Cel	SA	Traf	Typ naw.	K naw.	Obr	Słowo kl.
WYRZUT PLAZMY	12	Naziem.	4	3+	Lekki	D3+1	1	-

NISZCZYCIELSKA SZARŻA: **PASYWNA** Natychmiast po ukończeniu przez tę jednostkę udanej **Szarży** rozpatrz efekt **UDERZENIE (2) 4+**.

FAZA WALKI

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

CECHY BOJOWE:
OPANCERZONY, BIOLOGICZNY, NAZIEMNY© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v.1.06.26

zagnij tutaj

zagnij tutaj

KARTY TAKTYCZNE

FRAKCJA ZERGÓW



jean i ubaz

**KOKON**

FAZA RUCHU

AKTYWNA Aktywna sojusznica nie-Unikatowa jednostka Biologiczna o Rozmiarze 1 rozpatruje efekt **ODRODZENIE (2)**.

POWIJ LARWY:

AKTYWNA Aktywna sojusznica nie-Unikatowa jednostka Biologiczna o Rozmiarze 1 rozpatruje efekt **ODRODZENIE (2)**.

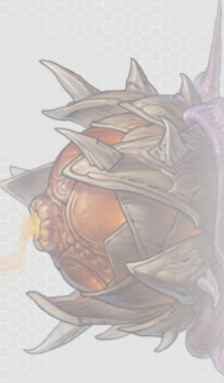
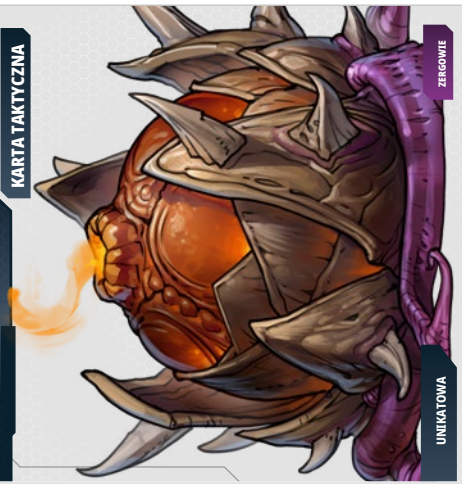
**KOKON**

FAZA RUCHU

AKTYWNA Aktywna sojusznica nie-Unikatowa jednostka Biologiczna o Rozmiarze 1 rozpatruje efekt **ODRODZENIE (2)**.

PRZEMIANA W PUSTOSZYCIELA:

AKTYWNA Raz na grę. Aktywna sojusznica jednostka Karakanów wykonuje **PRZEMIANĘ (Pustoszyciel) 1**.



KARTA TAKTYCZNA

UNIKATOWA

ZERGOWIE

ZAOPATRZENIE: 1 × ELITARNY

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.06.26