zagnij tutaj

zagnij tutaj

# ZAGARA

| 7 | 4+ | 6+ | 10 | 3 |
|---|---|---|---|---|
| SZYBKOŚĆ | PANCERZ | UNIK | PKT ŻYCIA | ROZMIAR |

1-1 (1) MODELE / ZAOPATRZ.

UNIKALNA



ZERGOWIE

**DOWOLNA FAZA**

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

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

**POŁĄCZENIE PSIONICZNE:** PASYWNA **Raz na rundę**, jeśli co najmniej **7 sojuszniczych** modeli znajduje się **w promieniu 6"** od tej jednostki, może ona rozpatrzyć swoją **Zdolność specjalną** z kosztem **BT** obniżonym o **1**.

## FAZA RUCHU

**ZAINFEKOWANY ZRZUT:** PASYWNA Podstawka **Zagary** liczy się jako **Krawędź wejścia**. Co Rundę można przez **nią Rozmieścić Sojusznicze** Jednostki o łącznym koszcie **Zaopatrzenia 1**.

## FAZA SZTURMU

| NAZWA | ZAS | Cel | SA | Traf | Typ naw. | K naw. | Obr | Słowo kl. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SZPONY ZAGARY | 8 | Naziem. | 4 | 3+ | Lekki, Opancerzony | D3 | 2 | - |
| KWASOWE KOLCE ZAGARY | 14 | Latający | 8 | 3+ | Lekki, Opancerzony | D3 | 1 | - |

**NIEUGIĘTY:** 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.

**NISZCZYCIELSKA SZARŻA:** PASYWNA Natychmiast po zakończeniu udanej **Szarży** tej Jednostki rozpatrz efekt **IMPACT (6) 3+**.

## FAZA WALKI

| NAZWA | ZAS | Cel | SA | Traf | Typ naw. | K naw. | Obr | Słowo kl. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SZPONY | E | Naziem. | 4 | 3+ | - | - | 1 | - |

CECHY BOJOWE:
*BIOLOGICZNY, PSIONICZNY, NAZIEMNY*

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

---

ZAGARA

WALKA WRĘCZ

WALKA DYST.

TAKTYK

ROLA BOJOWA:

BOHATER

SLOT ARMII:

**FAZA RUCHU** **ULEPSZENIE** **MATKA SZCZEPU:** AKTYWNA 1 BT Zastosuj jeden z poniższych efektów do wszystkich **Sojuszniczych** jednostek (**linia wzroku** nie jest wymagana). Nie możesz wybrać efektu z poprzedniej **Rundy gry**: ▸ Jednostki o Rozmiarze **1** zyskują **Modyfikator +1** do wszystkich **Rzutów IMPACT**. ▸ Wszystkie bronie Jednostek o Rozmiarze **2** zyskują **CRITICAL HIT (1)**. ▸ Jednostki o Rozmiarze **3** lub większym zyskują **TOUGH (1)**.



Ø 100MM

**ULEPSZENIE** KOSZT: 250

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

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon *September 2026, v.1.0*

zagnij tutaj

# PLUGAWIEC

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

1-1 (1) MODELE / ZAOPATRZ.

**DOWOLNA FAZA**

**POCHŁOŃ:** PASYWNA Gdy ta Jednostka rozpatruje **Zdolność specjalną** za **BT**, może usunąć jeden model z **Sojuszniczej** Jednostki **w promieniu 4"**, aby uzyskać **1 BT** na opłacenie tej zdolności.

## FAZA RUCHU

**STWORZENIE CZARNEJ CHMARY:** AKTYWNA **0 BT** Ustaw żeton **Czarnej chmary** w niezajętym miejscu **w promieniu 4"** i w **linii wzroku** tej Jednostki. Żeton **Czarnej chmary** ma **DISPLACEMENT**.

## FAZA SZTURMU

**CZARNA CHMARA:** REAKCJA **1 BT** **REPEATABLE**. Użyj, gdy **Sojusznicza** Jednostka **w promieniu 4"** od **Sojuszniczego** żetonu **Czarnej chmary** staje się celem ataku. Jeśli ta Jednostka jest **w promieniu 4"** od tego samego żetonu, **wskazana Sojusznicza** Jednostka może wykonać **Rzut na unik** przeciw temu atakowi. Jeśli ma **Rozmiar 1**, zyskuje **Modyfikator +1** do tego **Rzutu na unik**.

**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. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SZPONY | E | Naziem. | 4 | 3+ | - | - | 1 | - |

ZERGOWIE

CECHY BOJOWE:
*BIOLOGICZNY, LEKKI, PSIONICZNY, NAZIEMNY*

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

zagnij tutaj

# PLUGAWIEC

WALKA WRĘCZ — WALKA DYST.

ROLA BOJOWA: RATOWNIK

SLOT ARMII: WSPARCIE

**FAZA RUCHU** — ULEPSZENIE

**ZASADZKA Z ZAGRZEBANIA:** PASYWNA Gdy ta jednostka zostaje wyznaczona do Rozmieszczenia z **Rezerw**, może rozpatrzyć **PLACE (18)** od **Krawędzi wejścia** gracza kontrolującego. Żadnego modelu nie można umieścić **w promieniu 10"** od **Wrogiego** modelu. **Aktywacja** tej Jednostki kończy się.

**FAZA SZTURMU** — ULEPSZENIE

**ZARAZA:** AKTYWNA **X BT** Możesz wydać od **1** do **3 BT**, aby aktywować tę zdolność. Ustaw **Szablon wybuchu Zarazy całkowicie w promieniu 10"** i w **linii wzroku** tej Jednostki. Dla każdej Jednostki, której co najmniej jeden model ma podstawkę częściowo zakrytą szablonem, rzuć **2** kośćmi oraz **1** dodatkową kością za każdy jej model z częściowo zakrytą podstawką. Ta Jednostka traci **status HIDDEN** i, zależnie od wydanych **BT**, otrzymuje **NON-LETHAL DAMAGE (1)** za:

**1 BT** : każdy wynik **5+**.
**2 BT** : każdy wynik **4+**.
**3 BT** : każdy wynik **3+**.

**FAZA WALKI** — ULEPSZENIE

| NAZWA | ZAS | Cel | SA | Traf | Typ naw. | K naw. | Obr | Słowo kl. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NOWOTWOROWE UGRYZIENIE | E | Naziem. | 2 | 3+ | - | - | 2 | CRITICAL HIT (1), SIDEARM |




## ULEPSZENIE

KOSZT: 130
ZASADZKA Z ZAGRZEBANIA +20
NOWOTWOROWE UGRYZIENIE +20
ZARAZA +20

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

zagnij tutaj

zagnij tutaj

ULEPSZENIE

KOSZT: 180

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




PARSZYWLING (ZERGLING)

WALKA WRĘCZ

WALKA DYST.

ROLA BOJOWA: ZADAJĄCY OBRAŻENIA

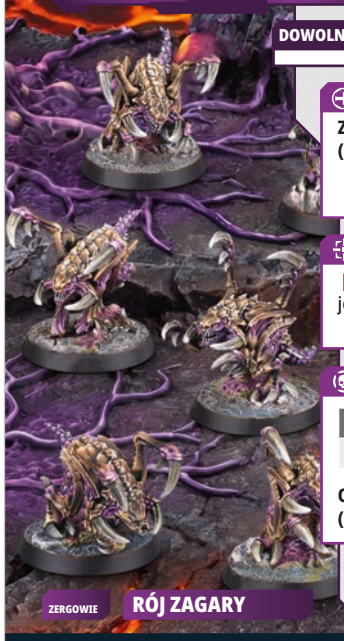
SLOT ARMII: POSTAWIONY

## PARSZYWLING (ZERGLING)

| 4/8 SZYBKOŚĆ | 6+ PANCERZ | 5+ UNIK | 1 PKT ŻYCIA | 1 ROZMIAR |
|---|---|---|---|---|

| 1-6 | 7-18 |
|---|---|
| 1 | 2 |

MODELE / ZAOPATRZ.



**DOWOLNA FAZA**

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

### FAZA RUCHU

**ODRODZENIE ZERGLINGÓW:** AKTYWNA 1 BT Rozpatrz efekt **RESPAWN (2)** lub **RESPAWN (3)**, jeśli jednostka jest **ON CREEP**.

**ZASADZKA Z ZAGRZEBANIA:** PASYWNA Gdy ta jednostka zostaje wyznaczona do rozmieszczenia z **rezerw**, może rozpatrzyć efekt **PLACE (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

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

**PRZYSPIESZONY METABOLIZM:** AKTYWNA 1 BT Przy ustalaniu **Dystansu szarży** tej jednostki rzuć **2D6** zamiast **D6** i dodaj wyższy wynik do cechy **Szybkość** jednostki.

### FAZA WALKI

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

**OSŁABIAJĄCE SZPONY:** PASYWNA Gdy **Wroga** Jednostka otrzyma Obrażenia od tej Jednostki, zastosuj **DEBUFF Traf (1)** do każdej **Broni** tej Wrogiej Jednostki.

ZERGOWIE **RÓJ ZAGARY**

CECHY BOJOWE:
*BIOLOGICZNY, LEKKI, NAZIEMNY*

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

zagnij tutaj

ULEPSZENIE

KOSZT: 150

Ø 100MM

MIOTACZ ŻÓŁCI

WALKA WRĘCZ

WALKA DYST.

ROLA BOJOWA: ZADAJĄCY OBRAŻENIA

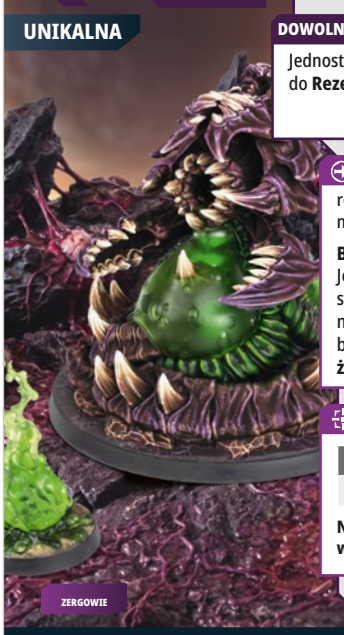
SLOT ARMII: WSPARCIE

## MIOTACZ ŻÓŁCI

| SZYBKOŚĆ | PANCERZ | UNIK | PKT ŻYCIA | ROZMIAR |
|---|---|---|---|---|
| - | 4+ | - | 10 | 3 |

1-1 (1) MODELE / ZAOPATRZ.

UNIKALNA



ZERGOWIE

CECHY BOJOWE:
*OPANCERZONY, BIOLOGICZNY, NAZIEMNY*

**DOWOLNA FAZA**

**BUDOWLA BIOLOGICZNA:** PASYWNA Ta Jednostka nie może zyskać **statusu BURROWED** ani wrócić do **Rezerw** i jest odporna na słowo kluczowe **IMPACT**.

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

**ŹRÓDŁO BIOMASY:** PASYWNA **Sojusznicza** lub **wroga** jednostka **Naziemna Zergów w promieniu 6"** od tej jednostki liczy się jako będąca **ON CREEP**.

### FAZA RUCHU

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

**BOMBARDOWANIE:** AKTYWNA 1 BT Ustaw żeton **Bomby żółciowej** na polu bitwy **w promieniu 24"** od tej Jednostki. Gdy w tej **Rundzie** rozpatrujesz **Atak dystansowy** profilem **Bomby żółciowej**, może pominąć standardowy **Zasięg** broni. Wtedy może obrać za cel **Wrogą** Jednostkę **w promieniu 3"** od żetonu (**linia wzroku** nie jest wymagana), ignorując **status HIDDEN**. Po pełnym rozpatrzeniu ataku usuń żeton **Bomby żółciowej** z pola bitwy. Tuż przed **jego** usunięciem ustaw żeton **Tumoru biomasy** w kontakcie podstawkami z nim. Żeton **Bomby żółciowej** ma **DISPLACEMENT**.

### FAZA SZTURMU

| NAZWA | ZAS | Cel | SA | Traf | Typ naw. | K naw. | Obr | Słowo kl. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **BOMBA ŻÓŁCIOWA** | 12 | Naziem. | 6 | 3+ | Lekki, Opancerzony | D3 | 1 | **PIERCE Opancerzony (2), PINPOINT** |

**NIEUGIĘTY:** 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.

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

zagnij tutaj

zagnij tutaj

## KOPIEC PLUGAWCÓW

BT: 1

**FAZA RUCHU** **TRUJĄCA**
**ESENCJA:** AKTYWNA Ustaw **Wskaźnik frakcji** na aktywnej **Sojuszniczej** Jednostce. Na Koniec **fazy szturmu** wszystkie **Wrogie** Jednostki **Biologiczne Związane walką** z oznaczoną Jednostką otrzymują **NON-LETHAL DAMAGE (2)**.

**FAZA RUCHU** **SIEĆ TUNELI:**
AKTYWNA Aktywna, **niezwiązana walką** jednostka **Naziemna** zostaje zwrócona do **rezerw** zamiast wykonywania akcji.



©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon KOSZT: 35 v 1.09.26

## KOPIEC PLUGAWCÓW

KARTA TAKTYCZNA



UNIKALNA

ZERGOWIE

**ZAOPATRZENIE:** 1 × *ELITARNY*, 1 × *WSPARCIE*

## REAKTYWNA BIOMASA

DOWOLNA FAZA **REAKTYWNA TKANKA:** PASYWNA Gdy **Sojusznicza** Jednostka **Zergów** jest **ON CREEP**, zyskuje **DODGE (1)** przeciw każdemu atakowi, którego jest celem.

DOWOLNA FAZA **ŻYWA GRUDA TKANKI:**
PASYWNA Żetony **Tumoru biomasy** mają **STAY IN PLAY** oraz **DISPLACEMENT**.

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

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon KOSZT: 10 v 1.09.26

## REAKTYWNA BIOMASA

KARTA BIOMASY



ZERGOWIE

UNIKALNA

RÓJ ZAGARY

**ZAOPATRZENIE:** –

## RÓJ ZAGARY

BT: 1

DOWOLNA FAZA **INSTYNKTOWNA REAKCJA:**
REAKCJA Użyj, gdy **Wroga** Jednostka deklaruje **Atak w walce wręcz** przeciw **Sojuszniczej** Jednostce. Ta **Sojusznicza** Jednostka może wykonać **Rzut na unik** przeciw temu atakowi.

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 WALKI** **KRÓLOWA ZMORY:**
AKTYWNA Jeśli aktywna Jednostka zawiera więcej modeli niż łącznie wszystkie **Wrogie** Jednostki **Związane walką**, jej **Bronie do walki wręcz** zyskują **INSTANT** i **PRECISION (4)**.

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

## RÓJ ZAGARY

KARTA FRAKCJI



ZERGOWIE

UNIKALNA

RÓJ ZAGARY

**ZAOPATRZENIE:** 4 × *PODSTAWOWY*, 1 × *WSPARCIE*, 1 × *BOHATER*

zagnij tutaj

zagnij tutaj

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon *September 2026, v.1.0*

KARTY TAKTYCZNE

Nieoficjalna polska wersja

FRAKCJA ZERGÓW

Wersja 1.02

## KARTY SCENARIUSZA – MISJA I ROZMIESZCZENIE

FRAKCJA ZERGÓW

zagnij tutaj

### 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

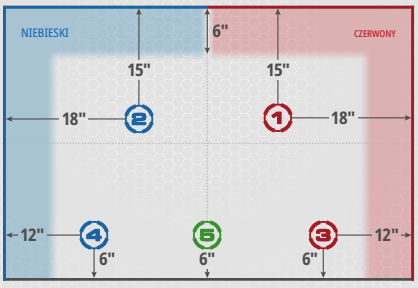
zagnij tutaj

zagnij tutaj

zagnij tutaj

### O JEDEN MOST ZA BLISKO

54×36″

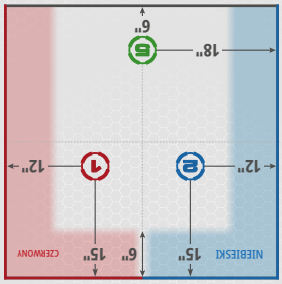



STANDARDOWE STARCIE

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

### LINIE ZASILANIA

36×36″




POZIOM POTYCZKI

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

zagnij tutaj

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon *September 2026, v.1.0*