

Potęga wojny:  
Demagogia



Kohorty  
Demnagonisa

# Błogosławieni Legioniści

**Kurator:** nekrobiotyk, dowódca oddziału podstawowego, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	8	4	10	3	2	6	4	19	2	29

**Wyposażenie:** Miecz Kuratora, Pistolet Zarazy

**Umiejętności:** Nekromancja:5, Władca Zombie, Odrażający Wygląd:2,

Dowódca:Drużyna

**Błogosławiony Legionista:** nekroorganik, żołnierz oddziału podstawowego, wymagany 5-15

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	6	2	6	3	1	4	3	19	2	11

**Wyposażenie:** Karabin Szturmowy Kratach

**Umiejętności:** Zombie, Odrażający Wygląd:2

**Struktura:**

Minimalny Rozmiar: 6

Maksymalny Rozmiar: 16

Próg Morale: 4

**Opcje:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Donec cursus luctus nisi.

Phasellus quis neque non pede blandit venenatis.

Mauris scelerisque nulla nec leo.

Nulla rhoncus semper lacus.

Sed faucibus lorem eu elit.

Curabitur eu ligula non ligula gravida congue.

Mauris facilisis aliquam libero.

Duis tempor rutrum libero.

Suspendisse adipiscing augue nec pede.

Nam vel tellus in leo semper laoreet.

Phasellus sed ipsum nec quam placerat posuere.

Maecenas tincidunt pede in dolor.

Morbi sed sem a metus ullamcorper hendrerit.

Cras ac augue ac augue congue gravida.

Nullam convallis turpis quis ante.

# Kadawerzy

**Kurator:** nekrobiotyk, dowódca oddziału podstawowego, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	8	4	10	3	2	6	4	19	2	29

**Wyposażenie:** Miecz Kuratora, Pistolet Zarazy

**Umiejętności:** Nekromancja:5, Władca Zombie, Odrażający Wygląd:2,  
Dowódca:Drużyna

**Kadawer:** nekroorganik, żołnierz oddziału podstawowego, wymagany 2-4

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	7	2	7	3	2	4	4	19	2	18

**Wyposażenie:** Krótki Miecz Punisher, Pistolet P-60 Punisher

**Umiejętności:** Zombie, Odrażający Wygląd:2

**Struktura:**

Minimalny Rozmiar: 3

Maksymalny Rozmiar: 5

Próg Morale: 2

**Opcje:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Donec cursus luctus nisi.

Phasellus quis neque non pede blandit venenatis.

Mauris scelerisque nulla nec leo.

Nulla rhoncus semper lacus.

Sed faucibus lorem eu elit.

Curabitur eu ligula non ligula gravida congue.

Mauris facilisis aliquam libero.

Duis tempor rutrum libero.

Suspendisse adipiscing augue nec pede.

Nam vel tellus in leo semper laoreet.

Phasellus sed ipsum nec quam placerat posuere.

Maecenas tincidunt pede in dolor.

Morbi sed sem a metus ullamcorper hendrerit.

Cras ac augue ac augue congue gravida.

Nullam convallis turpis quis ante.

# Kapłani Ostatniej Posługi

**Kapłan Ostatniej Posługi:** nekrobiotyk, żołnierz oddziału podstawowego, wymagany 4-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	5	2	7	3	1	4	4	17	2	12

**Wyposażenie:** -

**Umiejętności:** Atak Wręcz: 10, Atak Grupowy, Odrażający Wygląd: 2, Determinacja

## **Struktura:**

Minimalny Rozmiar: 4

Maksymalny Rozmiar: 8

Próg Morale: 3

## **Opcje:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Donec cursus luctus nisi.

Phasellus quis neque non pede blandit venenatis.

Mauris scelerisque nulla nec leo.

Nulla rhoncus semper lacus.

Sed faucibus lorem eu elit.

Curabitur eu ligula non ligula gravida congue.

Mauris facilisis aliquam libero.

Duis tempor rutrum libero.

Suspendisse adipiscing augue nec pede.

Nam vel tellus in leo semper laoreet.

Phasellus sed ipsum nec quam placerat posuere.

Maecenas tincidunt pede in dolor.

Morbi sed sem a metus ullamcorper hendrerit.

Cras ac augue ac augue congue gravida.

Nullam convallis turpis quis ante.

# Splugawieni Nekromutanci

**Centurion:** nekrobiotyk, dowódca oddziału podstawowego, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	8	5	12	3	2	5	3	20	2	24

**Wyposażenie:** Pistolet Voriche, Miecz Skalak

**Umiejętności:** Dowódca:Drużyna, Odrażający Wygląd: 2, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Determinacja

**Nekromutant:** nekrobiotyk, żołnierz oddziału podstawowego, wymagany 4-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	7	3	11	3	1	5	3	19	2	17

**Wyposażenie:** Karabin Szturmowy Belzarach

**Umiejętności:** Odrażający Wygląd: 2

**Nekromutant z granatami:** nekrobiotyk, żołnierz oddziału podstawowego, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	7	3	11	3	1	5	3	19	2	19

**Wyposażenie:** Karabin Szturmowy Belzarach, Granaty Zarazy

**Umiejętności:** Odrażający Wygląd: 2

**Nekromutant z miotaczem gazu:** nekrobiotyk, specjalista oddziału podstawowego, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	7	3	11	3	1	5	3	19	2	33

**Wyposażenie:** Miotacz Gazu "Oddech Demnogonisa"

**Umiejętności:** Odrażający Wygląd: 2

**Nekromutant z działkiem meta:** nekrobiotyk, specjalista oddziału podstawowego, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	7	3	11	3	1	5	3	19	2	33

**Wyposażenie:** Działki Meta

**Umiejętności:** Odrażający Wygląd: 2, Zmysł Taktyczny: Osobisty

**Struktura:**

Minimalny Rozmiar: 6

Maksymalny Rozmiar: 10

Próg Morale: 3

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

**Opcje:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Donec cursus luctus nisi.

Phasellus quis neque non pede blandit venenatis.

Mauris scelerisque nulla nec leo.

Nulla rhoncus semper lacus.

Sed faucibus lorem eu elit.

Curabitur eu ligula non ligula gravida congue.

Mauris facilisis aliquam libero.

Duis tempor rutrum libero.

Suspendisse adipiscing augue nec pede.

Nam vel tellus in leo semper laoreet.

Phasellus sed ipsum nec quam placerat posuere.

Maecenas tincidunt pede in dolor.

Morbi sed sem a metus ullamcorper hendrerit.

Cras ac augue ac augue congue gravida.

Nullam convallis turpis quis ante.

# Akolici Kultu Demnogonisa

**Nowicjusz:** śmiertelnik, dowódca oddziału podstawowego, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	7	4	10	3	1	4	4	19	2	19

**Wyposażenie:** Karabin Szturmowy Invader, Miecz Punisher

**Umiejętności:** Dowódca:Drużyna

**Akolita:** śmiertelnik, żołnierz oddziału podstawowego, wymagany 4-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	6	3	8	3	1	4	4	18	2	14

**Wyposażenie:** Karabin Szturmowy Invader, Pistolet Punisher

**Umiejętności:**

**Akolita ze strzelbą:** śmiertelnik, żołnierz oddziału podstawowego, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	6	3	8	3	1	4	4	18	2	13

**Wyposażenie:** Strzelba M516S

**Umiejętności:**

**Akolita z CKM:** śmiertelnik, specjalista oddziału podstawowego, opcjonalny 0-3

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	6	3	8	3	1	4	4	18	2	23

**Wyposażenie:** Ciężki Karabin Maszynowy Charger

**Umiejętności:**

**Struktura:**

Minimalny Rozmiar: 6

Maksymalny Rozmiar: 12

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

**Opcje:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Donec cursus luctus nisi.

Phasellus quis neque non pede blandit venenatis.

Mauris scelerisque nulla nec leo.

Nulla rhoncus semper lacus.

Sed faucibus lorem eu elit.

Curabitur eu ligula non ligula gravida congue.

Mauris facilisis aliquam libero.

Duis tempor rutrum libero.

Suspendisse adipiscing augue nec pede.

Nam vel tellus in leo semper laoreet.

Phasellus sed ipsum nec quam placerat posuere.

Maecenas tincidunt pede in dolor.

Morbi sed sem a metus ullamcorper hendrerit.

Cras ac augue ac augue congue gravida.

Nullam convallis turpis quis ante.



# Nowicjusze Kultu Demnogonisa

**Zakrystianin:** śmiertelnik, dowódca oddziału podstawowego, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	8	4	11	3	1	4	3	20	2	21

**Wyposażenie:** Karabin Szturmowy Invader, Miecz Punisher

**Umiejętności:** Dowódca:Drużyna, Odrażający Wygląd:2, Zmysł Taktyczny: Osobisty

**Nowicjusz:** śmiertelnik, żołnierz oddziału podstawowego, wymagany 4-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	7	4	10	3	1	4	4	19	2	16

**Wyposażenie:** Karabin Szturmowy Invader, Miecz Punisher

**Umiejętności:**

**Nowicjusz z granatami:** śmiertelnik, żołnierz oddziału podstawowego, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	7	4	10	3	1	4	4	19	2	18

**Wyposażenie:** Karabin Szturmowy Invader, Miecz Punisher, Granaty Zarazy

**Umiejętności:**

**Nowicjusz z miotaczem gazu:** śmiertelnik, specjalista oddziału podstawowego, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	7	4	10	3	1	4	4	19	2	32

**Wyposażenie:** Miotacz Gazu "Oddech Demnogonisa"

**Umiejętności:**

**Struktura:**

Minimalny Rozmiar: 6

Maksymalny Rozmiar: 12

Próg Morale: 4

1 specjalista na 4 nie-specjalistów

**Opcje:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Donec cursus luctus nisi.

Phasellus quis neque non pede blandit venenatis.

Mauris scelerisque nulla nec leo.

Nulla rhoncus semper lacus.

Sed faucibus lorem eu elit.

Curabitur eu ligula non ligula gravida congue.

Mauris facilisis aliquam libero.

Duis tempor rutrum libero.

Suspendisse adipiscing augue nec pede.

Nam vel tellus in leo semper laoreet.

Phasellus sed ipsum nec quam placerat posuere.

Maecenas tincidunt pede in dolor.

Morbi sed sem a metus ullamcorper hendrerit.

Cras ac augue ac augue congue gravida.

Nullam convallis turpis quis ante.

# Zakrystianie Kultu Demnogonisa

**Starszy Zakrystianin:** śmiertelnik, dowódca oddziału elitarnego, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	9	4	11	3	1	4	3	20	2	24

**Wyposażenie:** Miecz Punisher, Karabin Szturmowy Invader

**Umiejętności:** Dowódca: Drużyna, Odrażający Wygląd:2, Zmysł Taktyczny: Drużyna

**Zakrystianin:** śmiertelnik, żołnierz oddziału elitarnego, wymagany 4-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	8	4	11	3	1	4	3	20	2	18

**Wyposażenie:** Miecz Punisher, Karabin Szturmowy Invader

**Umiejętności:** Odrażający Wygląd:2

**Zakrystianin ze strzelbą:** śmiertelnik, żołnierz oddziału elitarnego, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	8	4	11	3	1	4	3	20	2	18

**Wyposażenie:** Miecz Punisher, Strzelba M516 S

**Umiejętności:** Odrażający Wygląd:2

**Zakrystianin z granatami:** śmiertelnik, żołnierz oddziału elitarnego, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	8	4	11	3	1	4	3	20	2	20

**Wyposażenie:** Miecz Punisher, Karabin Szturmowy Invader, Granaty Zarazy

**Umiejętności:** Odrażający Wygląd:2

**Zakrystianin z miotaczem gazu:** śmiertelnik, żołnierz oddziału elitarnego, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	8	4	11	3	1	4	3	20	2	18

**Wyposażenie:** Miotacz Gazu "Oddech Demnogonisa"

**Umiejętności:** Odrażający Wygląd:2

**Zakrystianin z CKM:** śmiertelnik, żołnierz oddziału elitarnego, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	8	4	11	3	1	4	3	20	2	20

**Wyposażenie:** Ciężki Karabin Maszynowy Charger

**Umiejętności:** Odrażający Wygląd:2

**Struktura:**

Minimalny Rozmiar: 5

Maksymalny Rozmiar: 12

Próg Morale: 4

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

**Opcje:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Donec cursus luctus nisi.

Phasellus quis neque non pede blandit venenatis.

Mauris scelerisque nulla nec leo.

Nulla rhoncus semper lacus.

Sed faucibus lorem eu elit.

Curabitur eu ligula non ligula gravida congue.

Mauris facilisis aliquam libero.

Duis tempor rutrum libero.

Suspendisse adipiscing augue nec pede.

Nam vel tellus in leo semper laoreet.

Phasellus sed ipsum nec quam placerat posuere.

Maecenas tincidunt pede in dolor.

Morbi sed sem a metus ullamcorper hendrerit.

Cras ac augue ac augue congue gravida.

Nullam convallis turpis quis ante.

# Kairathy

**Kairath:** nekrobiotyk, żołnierz oddziału elitarnego, wymagany 2-4

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
11	6	4	7	3	3	7	3	20	3	30

**Wyposażenie:** -

**Umiejętności:** Atak Wręcz: 13, Pożarcie, Odporny na Morale, Strach: 3

**Struktura:**

Minimalny Rozmiar: 2

Maksymalny Rozmiar: 4

Próg Morale: 0

**Opcje:**

# Komandosi Rozkładu

**Sierżant Komandosów Rozkładu:** nekrobiotyk, dowódca oddziału elitarnego, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	10	4	11	3	2	4	4	21	2	36

**Wyposażenie:** Karabin Szturmowy Belzarach, Maski Przeciwigazowa

**Umiejętności:** Dowódca: Drużyna, Odrażający Wygląd:2, Zmysł Taktyczny: Drużyna, Aura Rozkładu: 14 (2")

**Komandos Rozkładu:** nekrobiotyk, żołnierz oddziału elitarnego, wymagany 4-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	4	10	3	2	4	4	21	2	29

**Wyposażenie:** Karabin Szturmowy Belzarach, Maski Przeciwigazowa

**Umiejętności:** Odrażający Wygląd:2, Aura Rozkładu: 14 (2")

**Komandos Rozkładu z granatami:** śmiertelnik, żołnierz oddziału elitarnego, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	4	10	3	2	4	4	21	2	31

**Wyposażenie:** Karabin Szturmowy Belzarach, Maski Przeciwigazowa, Granaty Zarazy

**Umiejętności:** Odrażający Wygląd:2, Aura Rozkładu: 14 (2")

**Komandos Rozkładu z miotaczem gazu:** śmiertelnik, żołnierz oddziału elitarnego, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	4	10	3	2	4	4	21	2	46

**Wyposażenie:** Miotacz Gazu "Oddech Demnogonisa", Maski Przeciwigazowa

**Umiejętności:** Odrażający Wygląd:2, Aura Rozkładu: 14 (2")

**Komandos Rozkładu z Działkiem Meta:** śmiertelnik, żołnierz oddziału elitarnego, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	9	4	10	3	2	4	4	21	2	38

**Wyposażenie:** Miotacz Gazu "Oddech Demnogonisa"

**Umiejętności:** Odrażający Wygląd:2, Aura Rozkładu: 14 (2"), Zmysł Taktyczny:Osobisty

**Struktura:**

Minimalny Rozmiar: 5

Maksymalny Rozmiar: 10

Próg Morale: 4

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

**Opcje:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Donec cursus luctus nisi.

Phasellus quis neque non pede blandit venenatis.

Mauris scelerisque nulla nec leo.

Nulla rhoncus semper lacus.

Sed faucibus lorem eu elit.

Curabitur eu ligula non ligula gravida congue.

Mauris facilisis aliquam libero.

Duis tempor rutrum libero.

Suspendisse adipiscing augue nec pede.

Nam vel tellus in leo semper laoreet.

Phasellus sed ipsum nec quam placerat posuere.

Maecenas tincidunt pede in dolor.

Morbi sed sem a metus ullamcorper hendrerit.

Cras ac augue ac augue congue gravida.

Nullam convallis turpis quis ante.

# Kuratorzy Bezczesciele

**Przywódca Bezczescieli:** nekrobiotyk, dowódca oddziału elitarnego, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
11	8	4	13	3	2	6	4	19	2	30

**Wyposażenie:** Miecz Kuratora, Pistolet Zarazy

**Umiejętności:** Zaciekłość, Odrażający Wygląd: 2, Determinacja, Dowódca:Drużyna, Władca Zombie

**Kurator Bezczesciel:** nekrobiotyk, żołnierz oddziału elitarnego, wymagany 4-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	8	4	12	3	2	6	4	19	2	25

**Wyposażenie:** Miecz Kuratora, Pistolet Zarazy

**Umiejętności:** Zaciekłość, Odrażający Wygląd: 2, Determinacja

**Kurator Bezczesciel z granatami:** nekrobiotyk, żołnierz oddziału elitarnego, wymagany 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	8	4	12	3	2	6	4	19	2	27

**Wyposażenie:** Miecz Kuratora, Pistolet Zarazy, Granaty Zarazy

**Umiejętności:** Zaciekłość, Odrażający Wygląd: 2, Determinacja

**Kurator Bezczesciel z miotaczem gazu:** śmiertelnik, żołnierz oddziału elitarnego, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	8	4	12	3	2	6	4	19	2	43

**Wyposażenie:** Miotacz Gazu "Oddech Demnogonisa", Miecz Kuratora

**Umiejętności:** Zaciekłość, Odrażający Wygląd: 2, Determinacja

**Kurator Bezczesciel Nekromanta:** śmiertelnik, żołnierz oddziału elitarnego, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	8	4	12	3	2	6	4	19	2	31

**Wyposażenie:** Miecz Kuratora, Pistolet Zarazy

**Umiejętności:** Zaciekłość, Odrażający Wygląd: 2, Determinacja, Władca Zombie, Nekromancja:5

**Struktura:**

Minimalny Rozmiar: 5

Maksymalny Rozmiar: 12

Próg Morale: 4

1 specjalista na 3 nie-specjalistów

**Opcje:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Donec cursus luctus nisi.

Phasellus quis neque non pede blandit venenatis.

Mauris scelerisque nulla nec leo.

Nulla rhoncus semper lacus.

Sed faucibus lorem eu elit.

Curabitur eu ligula non ligula gravida congue.

Mauris facilisis aliquam libero.

Duis tempor rutrum libero.

Suspendisse adipiscing augue nec pede.

Nam vel tellus in leo semper laoreet.

Phasellus sed ipsum nec quam placerat posuere.

Maecenas tincidunt pede in dolor.

Morbi sed sem a metus ullamcorper hendrerit.

Cras ac augue ac augue congue gravida.

Nullam convallis turpis quis ante.

# Splugawiony Centurion

**Splugawiony Centurion:** nekroorganik, oficer oddziału elitarnego

**Struktura:**  
Model Pojedynczy

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
9	8	5	12	3	2	5	3	20	2	26

**Opcje:**

**Wyposażenie:** Pistolet Voriche, Miecz Skalak

**Umiejętności:** Dowódca: Oddział, Odrażający Wygląd: 2, Zmysł Taktyczny: Drużyna

# Pomiot Demnogonisa

**Pomiot Demnogonisa:** przyzwany, oficer oddziału elitarnego

**Struktura:**  
Model pojedynczy

**Opcje:**

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
11	7	10	12	3	2	7	3	21	3	24

**Wyposażenie:** Nekrotechniczny Pazur

**Umiejętności:** Odrażający Wygląd: 2, Władca Zombie, Plugawy Wiatr

# Głos Demnogonisa

**Głos Demnogonisa** : nadnaturalny, oficer oddziału elitarnego

**Struktura:**  
Model Pojedynczy

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
12	6	10	14	3	3	5	4	20	1	54

**Opcje:**

**Wyposażenie:** -

**Umiejętności:** Pożarcie, Szeptane Objawienia, Atak Wręcz: 12 (nie działa na pojazdy i modele AI)



# Nefaryta Demnogonisa

**Nefaryta Technomanta:** nekrobiotyki, oficer oddziału elitarnego, nie więcej niż 1 w armii

**Struktura:**

Model pojedynczy

Armia może zawierać tylko jednego z nefarytów.

**Opcje:**

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
12	10	12	14	3	4	7	3	22	3	

**Wyposażenie:** Działo Zarazy

**Umiejętności:** Atak Wręcz: 11, Mroczna Harmonia:1, Strach: 4, Dowódca: Armia, Regeneracja:10, Pożarcie, Aura Rozkładu: 14 (2"), Odporny na Morale

**Nefaryta Mistrz Mrocznej Harmonii:** nekrobiotyki, oficer oddziału elitarnego, nie więcej niż 1 w armii

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
12	10	12	14	3	4	7	3	22	3	

**Wyposażenie:** Azoghar

**Umiejętności:** Atak Wręcz: 11, Mroczna Harmonia:3, Strach: 4, Dowódca: Armia, Regeneracja:10, Pożarcie, Aura Rozkładu: 14 (2"), Odporny na Morale

# Kapłan Kultu Demnogonisa

**Kapłan Kultu Demnogonisa:** śmiertelnik, oficer oddziału elitarnego

**Struktura:**  
Model pojedynczy

**Opcje:**

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
11	10	12	13	3	3	6	3	22	2	37

**Wyposażenie:** Nekrotechniczny Pazur

**Umiejętności:** Odrażający Wygląd: 2, Nadnaturalne Moce, Dowódca: Oddział(Akolici, Nowicjusze, Zakrystianie), Pożarcie

# Drużyna Dział Zarazy

**Dział Zarazy:** nekrobiotyki, żołnierz podstawowego oddziału wsparcia, wymagany 2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	8	3	11	3	2	5	3	19	3	47

**Wyposażenie:** Dział Zarazy, Pistolet Voriche

**Umiejętności:** Odrażający Wygląd: 2, Zmysł Taktyczny: Osobisty

## **Struktura:**

Minimalny Rozmiar: 1

Maksymalny Rozmiar: 2

Próg Morale: 1

## **Opcje:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Donec cursus luctus nisi.

Phasellus quis neque non pede blandit venenatis.

Mauris scelerisque nulla nec leo.

Nulla rhoncus semper lacus.

Sed faucibus lorem eu elit.

Curabitur eu ligula non ligula gravida congue.

Mauris facilisis aliquam libero.

Duis tempor rutrum libero.

Suspendisse adipiscing augue nec pede.

Nam vel tellus in leo semper laoreet.

Phasellus sed ipsum nec quam placerat posuere.

Maecenas tincidunt pede in dolor.

Morbi sed sem a metus ullamcorper hendrerit.

Cras ac augue ac augue congue gravida.

Nullam convallis turpis quis ante.

# Kapsuła Desantowa

**Kapsuła Desantowa:** nekrobiotyki, wyposażenie specjalne, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
-	-	-	-	-	3	-	-	24	5	

**Wyposażenie:** -

**Umiejętności:** Ciężki Pancerny: 2, Zrzut Spadochronowy: 3, Aura Rozkładu: 12 (3")

**Struktura:**

**Opcje:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.  
Donec cursus luctus nisi.  
Phasellus quis neque non pede blandit venenatis.  
Mauris scelerisque nulla nec leo.  
Nulla rhoncus semper lacus.  
Sed faucibus lorem eu elit.  
Curabitur eu ligula non ligula gravida congue.

Mauris facilisis aliquam libero.  
Duis tempor rutrum libero.  
Suspendisse adipiscing augue nec pede.  
Nam vel tellus in leo semper laoreet.  
Phasellus sed ipsum nec quam placerat posuere.

Maecenas tincidunt pede in dolor.  
Morbi sed sem a metus ullamcorper hendrerit.  
Cras ac augue ac augue congue gravida.  
Nullam convallis turpis quis ante.

# Kolos Zarazy

**Kolos Zarazy:** nekrobiotyk, żołnierz podstawowego oddziału wsparcia, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
11	10	3	9	3	5	10	4	23	6	102

**Wyposażenie:** Contangion Flail

**Umiejętności:** Atak Wręcz: 13, Aura Rozkładu: 12 (3"), Strach: 6, Ciężki Pancerz: 2, Atak Wtórny, Odporny na Morale

**Struktura:**

Model pojedynczy

**Opcje:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.  
Donec cursus luctus nisi.  
Phasellus quis neque non pede blandit venenatis.  
Mauris scelerisque nulla nec leo.  
Nulla rhoncus semper lacus.  
Sed faucibus lorem eu elit.  
Curabitur eu ligula non ligula gravida congue.

Mauris facilisis aliquam libero.  
Duis tempor rutrum libero.  
Suspendisse adipiscing augue nec pede.  
Nam vel tellus in leo semper laoreet.  
Phasellus sed ipsum nec quam placerat posuere.

Maecenas tincidunt pede in dolor.  
Morbi sed sem a metus ullamcorper hendrerit.  
Cras ac augue ac augue congue gravida.  
Nullam convallis turpis quis ante.

# Starożytny Kairath

**Starożytny Kairath:** nekrobiotyk, żołnierz podstawowego oddziału wsparcia, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
13	6	4	7	3	4	9	3	21	4	55

**Wyposażenie:** -

**Umiejętności:** Atak Wręcz: 13, Pożarcie, Odporny na Morale, Strach:5,  
Regeneracja:10

**Konsultanci  
i  
Doradcy**





Zbrojownia

# Karabiny i pistolety

## Karabin Szturmowy BAR Mk. XIB Invader

??

## Karabin Szturmowy Belzarach

??

## Pistolet Zarazy

??

### Karabin Szturmowy Invader ogień bezpośredni

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	AV	Jam
-	-1	0	0	-4	-	11	0	19

Uwagi: brak

### Karabin Szturmowy Belzarach ogień bezpośredni

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	AV	Jam
-	1	1	0	-4	-	11	0	18

Uwagi: brak

### Pistolet Zarazy ogień bezpośredni

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	AV	Jam
0	1	1	-	-	-	ATS9	0	20

Uwagi: environmental, residual, rise dead

### Granatnik Podwieszany Mk XIX ogień bezpośredni

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	AV	Jam
-	0	1	-	-	-	spec	spec	19

Uwagi: brak

### Bagnet Sectioner walka wręcz

CC	Dam	AV
0	ST+6	0

Uwagi: brak

## Karabin Szturmowy Kratach

??

## Pistolet Voriche

??

## Pistolet P60 Punisher

??

### Karabinek Szturmowy Kratach ogień bezpośredni

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	AV	Jam
-	-2	0	0	-2	-	9	0	18

Uwagi: brak

### Pistolet Voriche ogień bezpośredni

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	AV	Jam
2	0x2	0	-	-	-	8	0	18

Uwagi: brak

### Pistolet Punisher ogień bezpośredni

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	AV	Jam
0	1	1	-	-	-	10	0	20

Uwagi: brak

# Broń ciężka

## Ciężki Karabin Maszynowy Mk. XIXB "Charger"

??

## Działko Meta

??

## Miotacz Gazu "Oddech Demnogonisa"

??

## Ciężki Karabin Maszynowy Mk. XIXB "Charger" ogień bezpośredni

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	AV	Jam
-	4x3	3x2	-2	-4	-	14	1	19

Uwagi: brak

## Działko Meta ogień bezpośredni

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	AV	Jam
-	0	-1	-4	-4	-	13x2	2	20

Uwagi: Energetyczny

## Miotacz Gazu "Oddech Demnogonisa" ogień bezpośredni

Wzornik	Dam	AV	Jam
Średni MO	ATS9	0	19

Uwagi: brak

## Strzelba M516S

??

## Działo Zarazy

??

## Strzelba M516S ogień bezpośredni

Wzornik	Celność	Dam	AV	Jam	Cluster
strzelby	+1	8	0	18	2

Uwagi: brak

## Działo Zarazy ogień bezpośredni

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	AV	Jam

Uwagi:

# Broń do walki wręcz

## Azoghar

??

## Miecz Punisher

??

## Nekrotechniczny Pazur

??

### Azoghar walka wręcz

CC	Dam	AV
0	ST+9	2

Uwagi: Zamaszyste Cięcie, Dwuręczny

### Miecz Punisher walka wręcz

CC	Dam	AV
1	ST+6	0

Uwagi: brak

### Nekrotechniczny Pazur - forma 1 walka wręcz

CC	Dam	AV
0	ST+6	2

Uwagi: Rozrywająca

### Nekrotechniczny Pazur - forma 2 walka wręcz

CC	Dam	AV
1	ST+5	0

Uwagi: Zamaszyste Cięcie

## Contangion Flail

??

## Miecz Kuratora

??

## Miecz Skalak

??

### Contangion Flail walka wręcz

CC	Dam	AV
2	ST+8	2

Uwagi: Zamaszyste Cięcie, Ogluszenie, Zasięg: 3

### Miecz Kuratora walka wręcz

CC	Dam	AV
1	ST+6	0

Uwagi: residual, rise dead (blessed legionnaires)

### Miecz Skalak walka wręcz

CC	Dam	AV
1	ST+6	1

Uwagi: brak

# Granaty

## Granaty Ręczne

??

## Granaty do granatników podwieszanych

??

## Granat Zarazy ogień pośredni

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	AV	Jam
-	0	-1	-	-	-	ATS9	0	20

Uwagi: Rise Dead  
brak

# Wyposażenie Specjalne

# Mroczna Harmonia - zasady

## Dary Mrocznej Harmonii

Ogólne zasady Mrocznej Harmonii.

Większość darów można rzucić więcej niż raz w jednej rundzie oczywiście pod warunkiem że model posiada wystarczającą ilość akcji. Część darów ma ograniczoną ilość użycia na rundę ale jest to wyraźnie zaznaczone w ich opisie.

Procedura rzucania jest następująca.

- Model wybiera którego daru chce użyć i określa jego cel przed wykonaniem testu Mocy. O ile nie jest napisane inaczej w opisie daru, działa tylko na jeden wrogi model.
- Model zużywa wymaganą przez dar liczbę akcji. Akcje są traczone niezależnie od tego czy użycie daru będzie udane czy nie.
- Następnie model używający daru wykonuje test PW, musi wyrzucić na k20 mniej lub równo niż jego PW pomniejszone o trudność daru (przykładowo PW 14 – trudność 2 oznacza iż użycie daru będzie udane gdy wypadnie 12 lub mniej na k20).
- Przed częścią darów można się bronić. Zależnie od opisu może to być:
  - Udany test Mocy (PW) celu: Cel musi wyrzucić na k20 mniej lub równo niż jego PW.
  - Test pancerza (AR) celu: Dary powodujące obrażenia powodują normalny test pancerza jak w przypadku konwencjonalnych broni.
  - Pojedynek Woli: Jest to pojedynek mocy między używającym daru a celem. Każdy z nich wykonuje test Woli. Rzuci K20 i dodaje to jego Moc (PW). Jeśli używający daru uzyska większy wynik dar działa na cel, jeśli równo lub mniej użycie daru jest nieudane. W przypadku gdy celem daru jest więcej niż jeden dar i wymagany jest test Woli, model używający daru wykonuje jeden test i porównuje go z wynikami modeli na które działa dar. Każdy cel który osiągnął niższy wynik niż użytkownik daru podlega jego działaniu.
- Jeśli użycie daru było udane i test nie obronił się przed nim (lub nie był wymagany test obrony) efekt daru wchodzi w życie w tej samej akcji.

## Wzór Opisu Daru:

**Nazwa:** Nazwa Daru

**Zasięg:** Maksymalna odległość w jakiej może się znajdować cel w momencie używania Daru.

**Trudność:** Wartość jaką odejmuje się od PW przy teście Mocy sprawdzając czy dar zadziała.

**Akcje:** Ilość akcji jakie kosztuje użycie daru.

**Krąg:** Krąg Daru, użytkownik daru zna zazwyczaj wszystkie dary z danego kręgu.

**Typ:** Część darów ma określony typ:

- Skupienie: Użycie daru wymaga dłuższego skupienia na celu. Ciężko się skupić na odległych przeciwnikach gdy blisko nas znajdują się inni. Cel daru podlega Priorytetowi celu, nie można wybrać modelu znajdującego się dalej jeśli bliżej jest wrogi model. Dodatkowo zawsze będzie to najbliższy model z danej drużyny.
- Pocisk: Dar wymaga koordynacji ręka-oko i odpowiedniego wycelowania w cel. Jeśli cel daru znajduje się za osłoną lub w inny sposób nakłada kary do RC modeli celujących w niego (dym, zdolności) to modyfikator do RC dodaje się do trudności Daru. Przykładowo model będący celem Daru który jest Pociskiem znajduje się za twardą osłoną. Oznacza to iż trudność daru jest zwiększona o 3 (tyle ile wynosi kara do RC).

**Opis:** Opis działania daru, sposób obrony przed nim i jego efekt w przypadku poprawnego użycia.





# Dary Harmonii Ogólnej

**Nazwa:** Ślepotą

**Zasięg:** 12" cali

**Trudność:** 2

**Akcje:** 1

**Krąg:** Ogólny

**Typ:** -

**Opis:** Dar działa na jeden model. Jeśli ofiara Daru przegra test Woli - ślepnie i nie może wykonywać ataków opartych na RC do końca Rundy.

**Nazwa:** Mroczny Ogień [Dark Fire ]

**Zasięg:** Osobisty

**Trudność:** 0

**Akcje:** 1

**Krąg:** Ogólny

**Typ:** -

**Opis:** Jeśli używający Daru użyje go poprawnie zyskuje +2 obrażenia do wszelkich ataków opartych na WW (bronią lub zdolnością Atak Wręcz). Dodatkowo te ataki traktuje się jako energetyczne. Moc działa do końca gry.

**Nazwa:** Odparcie Bólu

**Zasięg:** Osobisty

**Trudność:** 0

**Akcje:** 1

**Krąg:** Ogólny

**Typ:** -

**Opis:** Używający daru do końca gry nie testuje Morale z powodu straconych ran.

**Nazwa:** Terror

**Zasięg:** 18" cali

**Trudność:** 0

**Akcje:** 1

**Krąg:** Ogólny

**Typ:** Skupienie

**Opis:** Dar działa na jeden model w zasięgu 18". Jeśli nie zda testu PW traci czekanie i nie może do końca rundy atakować użytkownika Daru.

**Nazwa:** Aura Grozy

**Zasięg:** 6" cali promień

**Trudność:** 1

**Akcje:** 1

**Krąg:** Ogólny

**Typ:** -

**Opis:** Dar działa na wszystkie wrogie modele w zasięgu 6" od użytkownika daru . Modele które nie zdadzą testu M. mają do końca rundy obniżone WW i WS o 2 i tracą czekanie.

**Nazwa:** Rozkojarzenie

**Zasięg:** 12" cali

**Trudność:** 2

**Akcje:** 1

**Krąg:** Ogólny

**Typ:** -

**Opis:** Dar działa na jeden oddział w zasięgu i polu widzenia, każdy z modeli który przegra Pojedynek Woli traci czekanie (używający daru wykonuje jeden test i porównuje go z wynikiem każdego z członków oddziału).

# Dary Demnogonisa

## Krąg Plugastwa

**Nazwa:** Animacja Martwego

**Zasięg:** 6" cali

**Trudność:** rzucany automatycznie

**Akcje:** 1

**Krąg:** Plugastwa

**Typ:** -

**Opis:** Szczątki jednego śmiertelnika znajdujące się w zasięgu zaklęcia i polu widzenia zostają wskrzeszone jako Błogosławiony Legionista. Nowy model powstaje na końcu tury, w której zostało rzucone zaklęcie.

**Nazwa:** Rozkład

**Zasięg:** 6" promień

**Trudność:** 3

**Akcje:** 1

**Krąg:** Plugastwa

**Typ:** -

**Opis:** Działa na wszystkie modele w promieniu 6" poza modelami należącymi do Armii Demnogonisa. Obniża P wszystkich o 2, celność broni strzeleckiej na wszystkich zasięgach o 2. Wszystkie AI w promieniu tracą jedną akcję. Dar działa do końca rundy.

**Nazwa:** Deformacja

**Zasięg:** 6" cali

**Trudność:** 1

**Akcje:** 1

**Krąg:** Plugastwa

**Typ:** -

**Opis:** Dar działa w dowolnym punkcie w zasięgu czaru, na małym obszarze (mały wzornik wybuchu). Każdy kto przegra pojedynek Woli z używającym Daru jego kończyny ulegają deformacji do początku jego następnej aktywacji. Ich WW, WS, S i R spada do wartości 1. Pancierz spada o 5.

**Nazwa:** Infekcja Plagi

**Zasięg:** 16" cali

**Trudność:** 1

**Akcje:** 2

**Krąg:** Plugastwa

**Typ:** Skupienie

**Opis:** Jeśli ofiara Daru przegra test Woli zostaje zarażona, otrzymuje karę -1 do WW i WS do końca gry. Wszystkie modele aktywowane w promieniu 1" cala od zarażonego muszą wykonać test PW lub zostaną zarażone (i będą dalej roznosić zarazę). Nie można być

zarażonym więcej niż raz. Używający daru może objąć nim więcej niż jeden model podczas rzucania podnosząc trudność o 1 za każdy model poza pierwszym. Moc nie działa na modele nekroorganiczne, AI, pojazdy i modele należące do Armii Demnogonisa.

**Nazwa:** Dotyk Czasu

**Zasięg:** Dotyk

**Trudność:** -

**Akcje:** 1

**Krąg:** Plugastwa

**Typ:** -

**Opis:** Rzucający musi wykonać udany test na CC (z wszelkimi ew. karami i premiami). Jeśli trafi i następnie wygra pojedynek Woli to obniża WW/WS/S/P o 1 pkt za każdy punkt o który wygra używający daru. Czar działa do końca gry. Żadna statystyka nie może spaść mniej niż do 1.