

Potęga wojny:
Muawijh

Kohorty
Muawijhe

Opętani Legioniści

Tyran Morderca Dusz: nadnaturalny, dowódca oddziału podstawowego, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
11	6	2	10	3	2	6	4	21	3	23

Wyposażenie: Ogon Zenithiańskiego Mordercy, Pazury Zenithiańskiego Mordercy
Umiejętności: Władca Zombie, Dowódca:Drużyna, Skok, Zmysły Drapieżnika: 6

Opętany Legionista: nekroorganik, żołnierz oddziału podstawowego, wymagany 4-12

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	6	2	7	3	1	4	3	19	2	12

Wyposażenie: Karabin Szturmowy Kratach
Umiejętności: Zombie, Wycie Potępionych

Opętany Legionista ze strzelbą: nekroorganik, specjalista oddziału podstawowego, opcjonalny 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	6	2	7	3	1	4	3	19	2	12

Wyposażenie: Strzelba Shrieketh
Umiejętności: Zombie, Wycie Potępionych

Opętany Legionista z miotaczem ognia: nekroorganik, specjalista oddziału podstawowego, opcjonalny 0-2

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	6	2	7	3	1	4	3	19	2	27

Wyposażenie: Miotacz Ognia Tzoeth
Umiejętności: Zombie, Wycie Potępionych

Struktura:

Minimalny Rozmiar: 5
 Maksymalny Rozmiar: 16
 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.

Karnofagi

Kurator: nekrobiotyk, żołnierz oddziału podstawowego, wymagany 4-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	5	2	7	3	1	4	5	16	2	13

Wyposażenie: -

Umiejętności: Zaciekłość, Atak Chmarą, Determinacja, Atak Wręcz:10

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.

Niepokalane Pomioty

Niepokalany Pomiot: nekrobiotyk, żołnierz oddziału podstawowego, wymagany 4-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	7	4	10	3	1	4	3	21	2	16

Wyposażenie: Strzelba Desovach

Umiejętności: Skowyt: 2

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.

Akolici Kultu Muawijhe

Nowicjusz: śmiertelnik, dowódca oddziału podstawowego, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	4	10	3	1	4	4	18	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	7	3	8	3	1	4	4	17	2	14

Wyposażenie: Karabin Szturmowy Invader, Pistolet Punisher

Umiejętności:

Akolita ze strzelbą: śmiertelnik, żołnierz oddziału podstawowego, opcjonalny 0-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	7	3	8	3	1	4	4	17	2	13

Wyposażenie: Strzelba Shrieketh

Umiejętności:

Struktura:

Minimalny Rozmiar: 5

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.

Nowicjusze Kultu Muawijhe

Starszy Nowicjusz: śmiertelnik, dowódca oddziału podstawowego, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	9	4	11	3	1	5	4	18	2	20

Wyposażenie: Karabin Szturmowy Invader, Miecz Punisher

Umiejętności: Dowódca:Drużyna

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

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	4	10	3	1	4	4	18	2	17

Wyposażenie: Karabin Szturmowy Invader, Miecz Punisher

Umiejętności:

Nowicjusz ze strzelbą: śmiertelnik, żołnierz oddziału podstawowego, opcjonalny 0-4

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	4	10	3	1	4	4	18	2	16

Wyposażenie: Strzelba Shrieketh

Umiejętności:

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

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	4	10	3	1	4	4	18	2	31

Wyposażenie: Miotacz Ognia Tzoeth

Umiejętności:

Struktura:

Minimalny Rozmiar: 5

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 Muawijhe

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

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	9	3	11	3	1	4	3	19	2	17

Wyposażenie: Miecz Punisher, Karabin Szturmowy Invader

Umiejętności: Szaleństwo

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

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	9	3	11	3	1	4	3	19	2	16

Wyposażenie: Miecz Punisher, Strzelba M516 S

Umiejętności: Szaleństwo

Struktura:

Minimalny Rozmiar: 4

Maksymalny Rozmiar: 10

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.

Niepokalane Furie

Przywódca Niepokalanych Furi: nekrobiotyk, dowódca oddziału elitarnego, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	9	4	12	3	2	5	3	22	3	38

Wyposażenie: Ciężki Karabin Maszynowy Nazgaroth

Umiejętności: Skowyt:6, Dowódca: Drużyna

Niepokalana Furia: nekrobiotyk, żołnierz oddziału elitarnego, wymagany 2-3

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
8	9	4	10	3	2	5	3	22	3	26

Wyposażenie: Ciężki Karabin Nazgah

Umiejętności: Skowyt:5

Struktura:

Minimalny Rozmiar: 3

Maksymalny Rozmiar: 4

Próg Morale: 2

Opcje:

Zenithiańscy Mordercy Dusz

Zenithiański Morderca Dusz: nadnaturalny, żołnierz oddziału elitarnego, wymagany 3-6

Zenithiański Tkacz Snów: nadnaturalny, specjalista oddziału elitarnego, wymagany 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
13	7	4	10	3	2	8	4	21	3	23

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
13	7	4	10	3	2	8	4	21	3	25

Wyposażenie: Ogon Zenithiańskiego Mordercy, Pazury Zenithiańskiego Mordercy

Umiejętności: Skok, Zmysły Drapieżnika:6, Determinacja

Wyposażenie: Ogon Zenithiańskiego Mordercy, Pazury Zenithiańskiego Mordercy

Umiejętności: Skok, Zmysły Drapieżnika:6, Determinacja, Mroczna Harmonia:1

Struktura:

Minimalny Rozmiar: 3

Maksymalny Rozmiar: 6

Próg Morale: 2

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.

Wyjce

Tyran Morderca Dusz: nadnaturalny, dowódca oddziału podstawowego, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
11	6	2	10	3	2	6	4	21	3	23

Wyposażenie: Ogon Zenithiańskiego Mordercy, Pazury Zenithiańskiego Mordercy

Umiejętności: Władca Zombie, Dowódca:Drużyna, Skok, Zmysły Drapieżnika: 6

Wyjce: nekroorganik, żołnierz oddziału podstawowego, wymagany 4-8

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
6	6	2	7	3	1	4	3	19	2	13

Wyposażenie: Karabin Szturmowy Kratach

Umiejętności: Zombie, Wiatr Szaleństwa

Struktura:

Minimalny Rozmiar: 5

Maksymalny Rozmiar: 9

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.

Niosący Szaleństwo

Niosący Szaleństwo: śmiertelnik, żołnierz oddziału elitarnego, wymagany 2-3

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	10	5	14	3	2	6	3	21	3	26

Wyposażenie: Strzelba Shrieketh, Wyjące Ostrze Ashreketh

Umiejętności: Strach: 1

Niosący Szaleństwo z Miotaczem Ognia: śmiertelnik, specjalista oddziału elitarnego, wymagany 0-1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	10	5	14	3	2	6	3	21	3	25

Wyposażenie: Miotacz Ognia Tzoeth, Wyjące Ostrze Ashreketh

Umiejętności: Strach: 1

Struktura:

Minimalny Rozmiar: 2

Maksymalny Rozmiar: 4

Próg Morale: 1

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.

Zenithiański Mistrz Mordu

Zenithiański Mistrz Mordu: nadnaturalny, oficer oddziału elitarnego

Struktura:
Model Pojedynczy

Opcje:

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
14	7	6	12	3	3	9	5	22	3	37

Wyposażenie: Ogon Zenithiańskiego Mordercy, Pazury Zenithiańskiego Mordercy

Umiejętności: Dowódca: Oddział (Zenithiańscy Mordercy Dusz), Skok, Zmysły
Drapieżnika: 6, Spojrzenie Drapieżnika

Anioł Miłosierdzia

Anioł Miłosierdzia: nadnaturalny, żołnierz oddziału elitarnego

Struktura:
Model pojedynczy

Opcje:

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
12	8	12	12	3	2	6	4	21	3	27

Wyposażenie: Ostrze Miłosierdzia

Umiejętności: Znikanie, Rekonesans, Wysunięty Obserwator

Prorok Dnia Sądu Ostatecznego

Prorok Dnia Sądu Ostatecznego : nadnaturalny, oficer oddziału elitarnego

Struktura:
Model Pojedynczy

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
7	8	4	12	3	2	6	5	22	3	31

Opcje:

Wyposażenie: Strzelba Dnia Sądu Ostatecznego

Umiejętności: Litania Szaleństwa, Lewitacja

Nefaryta Muawijhe

Nefaryta Muawijhe: nekrobiotyk, 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
13	10	14	15	3	4	7	4	23	3	53

Wyposażenie: Łańcuchy Muawijhe

Umiejętności: Mroczna Harmonia:2, Strach: 3, Dowódca: Armia, Spojrzenie Drapieżnika, Egzekucja

Bahleron Władca Snów: nadnaturalny, oficer oddziału elitarnego, nie więcej niż 1 w armii

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
12	10	14	13	3	4	7	3	22	3	

Wyposażenie: -

Umiejętności: Atak Wręcz: 14, Mroczna Harmonia:2, Strach: 3, Dowódca: Armia, Spojrzenie Drapieżnika, Litania Szaleństwa

Kapłan Kultu Muawijhe

Kapłan Kultu Muawijhe: śmiertelnik, oficer oddziału elitarnego

Struktura:
Model pojedynczy

Opcje:

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	10	14	12	3	3	6	3	22	2	38

Wyposażenie: Strzelba Shrieketh, Wyjące Ostrze Ashreketh

Umiejętności: Mroczna Harmonia:2, Inspiracja: 2

Ezoghul

Ezoghul: przyzwany, żołnierz podstawowego oddziału wsparcia, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
10	9	10	13	3	3	10	6	23	4	61

Wyposażenie: Wyjace Ostrze Ashrekeith, Ręczne Działko Blutarch

Umiejętności: Ciężki Pancerz: 1, Strach: 3, Atak Wtórny, Zmysły Drapieżnika, 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.

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 Pancierz: 2, Zrzut Spadochronowy: 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.

Ikonoklasta

Ikonoklasta: nadnaturalny, żołnierz podstawowego oddziału wsparcia, wymagany 1

WW	WS	M	DW	A	ŻW	S	R	P	Ro	K
12	6	4	8	3	4	10	4	22	6	78

Wyposażenie: -

Umiejętności: Atak Wręcz: 16, Strach: 4, 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.

**Konsultanci
i
Doradcy**

Zbrojownia

Karabiny i pistolety

Karabin Szturmowy BAR Mk. XIB Invader

??

Ciężki Karabin Nazgah

??

Ciężki Karabin Maszynowy Nazgaroth

??

Karabin Szturmowy Invader ogień bezpośredni

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

Uwagi: brak

Ciężki Karabin Nazgah ogień bezpośredni

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

Uwagi: brak

Ciężki Karabin Maszynowy Mk. XIXB "Charger" ogień bezpośredni

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	AV	Jam
-	2x3	1x2	0	-2	-	14	2	18

Uwagi: brak

Granatnik Podwieszany Mk XIX ogień bezpośredni

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

Uwagi: brak

Ręczne Działko Blutarch

??

Pistolet P60 Punisher

??

Karabin Szturmowy Kratach

??

Karabinek Szturmowy Kratach ogień bezpośredni

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

Uwagi: brak

Ręczne Działko Blutarch ogień bezpośredni

CC	PB	SR	MR	LR	ER	Dam	AV	Jam
1	2x2	1	-	-	-	10	0	20

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

Strzelba Shrieketh

??

Strzelba Dnia Sądu Ostatecznego

??

Strzelba Shrieketh ogień bezpośredni

Wzornik	Celność	Dam	AV	Jam	Cluster
strzelby	+1	7	0	20	2

Uwagi: Raise Undead (Opętany Legionista)

Strzelba Dnia Sądu Ostatecznego ogień bezpośredni

Wzornik	Celność	Dam	AV	Jam	Cluster
Podwójny wzornik strzelby	+2	11	0	19	4

Uwagi: brak

Strzelba Desovach

??

Miotacz Ognia Tzoeth

??

Strzelba Desovach ogień bezpośredni

Wzornik	Celność	Dam	AV	Jam	Cluster
strzelby	+1	9	0	20	3

Uwagi: brak

Miotacz Gazu "Oddech Demnogonisa" ogień bezpośredni

Wzornik	Dam	AV	Jam
Średni MO	*	0	20

Uwagi: Aby uniknąć obrażeń należy zdać test DW

Broń do walki wręcz

Łańcuchy Muawijhe

??

Miecz Punisher

??

Ogon Zenthiańskiego Mordercy

??

Łańcuchy Muawijhe walka wręcz

CC	Dam	AV

Uwagi:

Miecz Punisher walka wręcz

CC	Dam	AV
1	ST+6	0

Uwagi: brak

Ogon Zenthiańskiego Mordercy walka wręcz

CC	Dam	AV
0	ST+7	0

Uwagi: Zamaszyste Cięcie

Ostrze Milosierdzia

??

Wyjące Ostrze Ashreketh

??

Pazury Zenthiańskiego Mordercy

??

Ostrze Milosierdzia walka wręcz

CC	Dam	AV
0	ST+8	1

Uwagi: Zamaszyste Cięcie, Mordercza dla śmiertelników: +3, Dwuręczna

Wyjące Ostrze Ashreketh walka wręcz

CC	Dam	AV
1	ST+6	0

Uwagi: Modele w zasięgu 6" nie mogą zostać zebrane.

Pazury Zenthiańskiego Mordercy walka wręcz

CC	Dam	AV
1	ST+6	2

Uwagi: brak

Granaty

Granaty Ręczne

??

Granaty do granatników podwieszanych

??

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 Szaleństwa

Nazwa: Dezorientacja [Confuse]

Zasięg: 18" cali

Trudność: 2

Akcje: 1

Krąg: Szaleństwo

Typ: -

Opis: Jeśli cel Daru przegra pojedynek Woli traci wszystkie akcje i jest oznaczany jako aktywowany.

Nazwa: Strumień Szaleństwa (Flow of Madness)

Zasięg: 6" cali

Trudność: 1

Akcje: 1

Krąg: Szaleństwo

Typ: -

Opis: Zakłęcie działa na małym obszarze w zasięgu czaru (mały wzornik wybuchu) i w LOS. Każdy model aktywowany lub wchodzący w obszar zakłęcia jeśli nie zda testu PW musi wykonać rzut k20, by sprawdzić jak wyda resztę akcji w tej rundzie (jeśli jeszcze jakieś posiada):

- 1-5: Paranoja, model zaatakuj najbliższy mu model, niezależnie od przynależności. Używając najpierw broni strzeleckiej ew. jeśli nie posiada broni do walki wręcz.
- 6-10: Szaleństwo, model rzuca się na ziemię i bełkocze bez ruchu, traci wszystkie akcje w tej rundzie, automatycznie przyjmuje MP.
- 11-15: Przerazenie: Model będzie uciekał pełną szybkością ruchu w kierunku od centrum tego obszaru, nawet jeśli oznacza to skok z urwiska.
- 16-20: Ekstaza, Model stoi bez ruchu bezmyślnie, traci wszystkie akcje.

Modele z armii Muawijhe są odporne na to zakłęcie jak również modele AI, necroorganic, summoned, supernatural i modele odporne na morale. Jeśli na początku następnej aktywacji używający Daru nie wyda jednej akcji wzornik znika.

Nazwa: Nieodparty Taniec [Piper's Irresistible Dance]

Zasięg: 12" cali

Trudność: 2

Akcje: 1

Krąg: Szaleństwo

Typ: Skupienie

Opis: Jeśli ofiara Daru przegra test Woli zaczyna szaleńczo tańczyć bez zwracania uwagi na otoczenie. Traci wszystkie akcje, i wykonuje natychmiast dwie akcje ruchu w losowym kierunku z pełną szybkością

(kierunek ustalamy jak rozrzut). Model będzie się poruszał nawet jeśli oznacza to skok z urwiska czy wpadnięcie dorzeki. Jako efekt uboczny tańca modele strzelające do ofiary otrzymują karę -2 RC ze względu na trudne do przewidzenia ruchy. Używający daru może objąć nim więcej niż jeden model podnosząc trudność o 1 za każdy model poza pierwszym.

Nazwa: Zesłanie Senności

Zasięg: Pole bitwy

Trudność: 2

Akcje: 1

Krąg: Szaleństwo

Typ: -

Opis: Obniża PW wszystkich modeli przeciwnika na polu bitwy o 2 do końca tury. Kilkakrotne rzucenie czaru nie powoduje kumulowania się efektów

Nazwa: Uśpienie

Zasięg: 16" cali

Trudność: 3

Akcje: 1

Krąg: Szaleństwo

Typ: Skupienie

Opis: Dar działa w dowolnym punkcie w zasięgu działania i LOS. Wszystkie modele na małym obszarze (wzornik małego wybuchu) muszą wygrać Pojedynek Woli z używającym Daru (jeden test rzucającego porównuje się z testami objętych działaniem zakłęcia). Każdy kto przegra pojedynek traci posiadane akcje czekania.

Nazwa: Wiatr Szaleństwa [Wind of Insanity]

Zasięg: 16" cali

Trudność: 2

Akcje: 2

Krąg: Szaleństwo

Typ: -

Opis: Tworzy w odległości 12" cali i LOS odrzucającego poruszający się Wiatr Szaleństwa (mały wzornik wybuchu). Za jedną akcję poświęconą na kontrolę rzucający może przemieścić Wiatr o 5" cali. Jeśli rzucający nie wyda choć jednej akcji na Kontrolę Wiatru na początku aktywacji Wiatr rozwiewa się. Każdy model czy to wrogi czy przyjazny pod wzornikiem otrzymuje obrażenia 5 i musi wykonać test PW lub traci jedną akcję i ew. posiadane czekanie. Każdy model może podlegać działaniu Wiatru tylko raz na rundę. Legioniści Muawijhe są na niego całkowicie odporni.