

Люди обыкновенные LITE EDITION Фракция не отличается никакими сверхъестественными показателями, однако технически развита и разнообразна

Люди - эксперты в строевой работе, имеют широкий и дешёвый доступ к щитам и стрелковому оружию, в том числе огнестрелу.

Маги людей - не сильнейшие из магов, и не самые гибкие, зато люди быстро учатся, хорошо производят сталь и новых бойцов.

Дисциплина людей, как и их способность находить ресурсы для любой задачи - почти легендарны, однако они зависимы от офицеров, которых сейчас сложно найти

Люди способны на сверхусилие, когда это критично нужно. Любой боец может добавить или отнять 1 (или величину Veteran если она есть) к любому своему броску после боя, но в таком случае следующий бой они пропустят.

Нет ничего более пугающего, чем загнанные в угол солдаты. Если боец прошёл мораль тест от гибели товарища, он до конца хода может игнорировать штрафы к WS Mor и Prec.

Латники людей - одни из самых лучших подразделений тяжёлой кавалерии в мире, и не стоит недооценивать удар ленса.

Human levies						Undisciplined		Line infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava	
9	9	9	1	0	9	1	foot	4 - 1	all	
Veteran -1										
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S	C		
Spear						5		0		
Spear		Arm +1				6		0		
Spear		Ws +1; Mor+1				6		0		
Spear+Buckler		Mor+1				6		0.5		
Sword						5		0		
Crossbow						5		0.5		
Greataxe						6		0.5		

Людское ополчение. Если вы считаете, что платите, то можете считать что они воюют. Они абсолютно никчёмны, попадают в манекен через раз.

Имеют свойство попадать в самые нелепые ситуации по неопытности (Veteran -1 почти гарантирует, что они закончат первый бой в лазарете, если выживут)

Вооружены самым простым оружием, что бывает, почти не бронированы, Выдавать им что-то сложнее копия - гарантия поломок и ремонта каждый чёртов бой.

Nuln levies						Undisciplined		Line infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava	
9	9	9	1	0	9	1	foot	4 - 1	all	
Veteran -1										
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S	C		
Spear						5		0		
Musket						8		0.5		
Crossbow						7		0		
Crossbow		Arm +1				8		0		
Pike		Ws +1; Mor+1				6		0		
Pike		Arm +2				7		0		

Нулн - развитая провинция империи, и потому ополченцы вооружаются иначе, чем в иных землях. Нулн часто выдаёт им арбалеты и пики.

К несчастью, это всё ещё убогие сырые и необученные бараны, Если они видят способ угробить себя и группу - воспользуются

Нулн может себе позволить кучи арбалетов, и даже выдаёт ополченцам мушкеты, если совсем припрёт.

Hochland levies						Undisciplined		Line infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava	
9	10	9	1	0	9	1	foot	4-2	all	
Forward 1										
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S	C		
Spear						5		0		
Short bow						8		0		
Short bow		Stealth 1				9		0		
Bow						9		0		
Bow		Marksman 1				10		0		

Хохланд - земли лесов холмов и вечных проблем с соседями.

С пелёнок охотники, до гроба перевозомогатели.

Суровость жизни на севере заставляет рано взрослеть, быстро бегать и смотреть по сторонам.

Хохландцы - прирождённые охотники, следопыты и лучники.

Ostland levies						Undisciplined		Line infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava	
10	9	9	1	0	10	1	foot	4-2	all	
Forward 1										
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S	C		
Spear						5		0		
Spear + Buckler						6		0		
Sword + Buckler						6		0		

Остландцы живут в условиях постоянных набегов, и потому владеют оружием лучше, чем иные ополченцы, а их дух крепок как дуб на морозе

Остландцы не знают спокойствия, вся их жизнь - охота и войны с буйным севером

Остландское ополчение даст прикурить многим южанам, не уступая гарнизонникам в умении владения мечом и копьем

Garrison troops						Disciplined		Line infantry	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava
10	10	10	2	3	10	1	foot	4-2	all
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S C		
Spear						7	0		
Spear		Arm +1				7	0.25		
Sword+Buckler						10	0		
Sword+Buckler		Arm +1				10	0.25		
CrossBow + Knife		Arm +1				9	0.25		
Bow + Knife						9	0		
Musket + Knife						13	0.5		

Гарнизонники - ваши рабочие лошадки, не мастера ни в чём, но достаточно крепкие парни могут нести дозор, резать гоблинов и умирать во славу Родины

Обычно гарнизонники заняты простой работой - стоят на дозоре, патрулируют улицы, гоняют попрошаек и гоблинов.

Когда война стучится в двери, гарнизонники резко вспоминают про строевую работу, хватают баклеры и мечи, а иногда - одевают тяжёлые доспехи 4 толщины

Дозорные нередко вооружены стрелковым оружием. Мушкет и лук, увы, не позволяют одеть латы. Но арбалет - позволяет.

Frontline troops						Disciplined		Line infantry	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava
11	10	10	2	4	10	1	foot	3-3	all
Martial arts 1;									
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S C		
Sword+Buckler						11	0		
Sword+Buckler		Arm +1				12	0.25		
Sword+Shield						11	0		
Sword+Shield		Arm +1				12	0.25		
Sword+Shield		Arm +1		Leader 1		13	0.5		
Sword+Tower Shield				heavy infantry		14	0.25		
Sword+Tower Shield		Arm +1		heavy infantry		16	0.5		
Halberd		Arm +1		heavy infantry		12	0.25		
Halberd		Arm +2		heavy infantry		13	0.5		

Фронтвики - ваш хлеб и масло, бруски стали и дубовые щиты. Они уже умеют орудовать клинком, бить морду щитом и носить латы

"Лёгкие" фронтвики вооружены баклерами, Когда условия не позволяют прикрывать товарища щитом, баклер становится проще и эффективнее

Стандартная выкладка - меч и щит. Иногда идёт в комплекте с латыным доспехом. Изредка встречаются фронтвики с лидерскими задатками.

В самых суровых условиях фронтвиков экипируют башенными щитами, алебардами и укрепленными латами.

Veterans						Disciplined		Line infantry	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava
13	11	11	3	4	12	2	foot	3-3	all
Veteran 1; Martial arts 1;									
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S C		
Sword+Buckler		Arm +1				13	0		
Mace+Buckler		Arm +1				14	0		
Sword+Shield						13	0		
Mace+Shield						14	0		
Greatsword						14	0.5		
Greatsword		Arm +1				15	1		
Crossbow + Sword						14	0		
Crossbow + Sword		Arm +1		Martial 2		15	0.5		
Halberd		Arm +1				15	1		
AP Halberd		Arm +1		Martial 2		20	1		

Ветерана можно найти по седеющим вискам, шрамам и суровому взгляду. Ветеран знает, когда нужно взять инициативу в свои руки.

Ветераны уже в курсе, что баклер не даст укрытия товарищу, и с баклером берут доспех с усиленными элементами.

Булавы не часто применяются людьми, так как не слишком удобны в плотном строю.

Особой почестью считается роль воина с двуручем, идёт с двойным жалованием

Многие ветераны - гарнизонники со стажем. Арбалет - твой друг.

Алебардисты редко доживают до пенсии, но те, кому удаётся уже совсем не бояться крови

Longbowmen						Disciplined		Line infantry	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava
9	11	11	2	3	11	1	foot	3-2	5
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S C		
LongBow						14	0.5		
LongBow		Arm +1				15	1		
LongBow		Her +1				14	1.5		
LongBow		Prec +1				18	1		
LongBow				Marksman 1		17	0.5		

Длинный лук требует обучения и природной силы, как ни какой иной агрегат. Однако в результате вы получаете пугающе сурового стрелка с убийным выстрелом Их содержание обойдётся вам в копейку, а живучесть не слишком высока из-за того, что лук не терпит стеснения движения.

Однако годы тренировок дают вам выбор: взять просто лучника, лучника, который таки сумел стрелять в кирасе, героического лучника, лучника - зоркого орла или мастера стрельбы с неудачных дистанций

Citadel wall garrison					Disciplined		Heavy infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava
13	12	12	4	4	11	2	foot	3-2	6
Martial arts 1; Veteran 1;									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Bow + Sword							16	0	
AP Crossbow + Sword							16	0	
Bow + Sword		Arm +1					16	0.5	
AP Crossbow + Sword		Arm +1					16	0.5	
Longbow + Knife				Marksman 1			22	0.5	
Longbow + Knife		Arm +1		Marksman 1			22	1	

Гарнизон цитадели - суровые ветераны, которым доверяется оборона последних рубежей. О их меткости и героизме слагают легенды, а о весе их доспехов ходят анекдоты

Обычно выдаются луки или арбалеты с бронбойными снарядами, что особо полезно для обороны в междуусобицах, ведь иначе вам не пробить стенку щитов
5 броня суровейшее испытание для вражеских стрелков.

Длинный лук выдают только самым суровым стрелкам. Иногда выдавая им чёрные латы

Handgunners						Disciplined		Line infantry	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava
9	11	10	2	1	12	1	foot	3-2	5
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Musket							14	0.5	
Musket		Arm +1					14	1	
Musket		Prec +1					15	0.5	
Musket				Veteran 1			20	1	
Longbarrel musket				Veteran 1			25	1	

Мушкет - новое изобретение, ещё не совсем опробованное на врагах. Сила попадания и пробитие брони превосходят почти все орудия в вашем арсенале.

Мушкетчики не бронированы, и не слишком многочисленны, однако все они меткие стрелки

Муштра позволяет выстрелить и перезарядить мушкет на одном дыхании.

Самым многообещающим даже доверяют редкие длинноствольные мушкеты с нарезным стволом

Flagellant						Undisciplined		Line infantry	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava
9	10	8	2	0	9	1	foot	4-1	all
Courage: Dogged; Brawler 1; Frenzy 0									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Mace		WS +1					6	0	
Mace		Ph +1					6	0	
GreatMace		WS +1					8	0	
GreatMace		Ph +1		Frenzy 2			8	0	
Flail		WS +1					7	0	
Flail		Ph +1		Frenzy 2			7	0	
Mag Flail		Ph +2		Frenzy 2			8	0	

Толпы религиозных фанатиков, следующих за войском, усердно бичуя себя в надежде обрести спасение не так уж и редки

Неистовые и беспощадные, они рвутся к небожителю, дабы порвать их своими мозолистыми руками. Столь сильна их вера, что они могут терпеть смертельные раны
Самые лютые так крепко веруют, что забывают начисто о использовании укрытий, Они как вихрь несутся на врага, махая булавами

Цеп позволяет разить врага аж тремя кубами атаки, что особо полезно учитывая не самые высокие показатели мастерства

Rangers						Disciplined		Line infantry	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava
10	11	10	2	0	11	1	foot	5-2	5
Forward 1; Infiltrate 1;									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Knife + Bow							11	0	
Knife + Bow		Her +1					12	0.5	
Knife + Bow		Prec +1					14	0.5	
Knife+Crossbow				Marksman 1			15	0	
Knife+Crossbow				Stealth 2			15	0,5	
Knife+Crossbow		Ws +1					10	0	

О рейнджерах можно говорить много, особенно учитывая, что эта профессия воспета дедушкой Толкиеном

Быстрые, меткие, вечно сидящие дальше своей зоны расстановки

Land knight					Disciplined		Heavy infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava
16	9	13	4	5	13	3	foot	3-2	4
Valor; Martial arts 2; Duelist 1; Veteran 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Sword+Shield							27	0.5	
Greatsword		Ph +1					25	1	
Sword+Shield		Arm +1		Veteran 2			32	0.5	
Sword+Shield		T +1		Veteran 2			32	0.5	
Sword+Shield				Leader 2; Veteran 2			35	1	
Sword+Shield		Arm +2		Veteran 3			36	1.5	

Рыцари тренируются с детства, обладают недюжинной подготовкой и нечеловеческим героизмом, а главное - носят тяжёлые доспехи

Доблесть, мастерство дуэлизма и оборонительная стойка - минимум, который известен каждому благородному рыцарю

Большинство рыцарей вооружены стандартным набором "Меч и щит", но некоторые шастают с двуручными мечами. Опытность и иные показатели от рыцаря к рыцарю отличаются.

Knight					Disciplined		Heavy cavalry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava
16	9	13	4	6	13	3	foot	8-1	2
Valor; Charge 2; Martial arts 2; Veteran 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			Points	S C	
Sword							27	2	
Sword+Shield							30	2	
Sword+Shield		Lance					40	2.5	
Sword+Shield		Arm +1		Veteran 2			38	3	
Sword+Shield		Lance		Leader 1			42	3	
Sword+Shield		Lance		Leader 2			45	3.5	
Sword+Shield		DA Lance		Veteran 3			48	3.5	
Sword+Shield		DA Lance		Veteran 4, Frenzy 1			48	4.5	

Рыцарь на коне - устрашающая тонна стали и ненависти к врагу

Конный рыцарь не может применять мастерство дуэлиста, но на прямой может развивать ужасающую скорость чаржа, вдобавок отбрасывая врага за Heavy тип и изрядно повышая атакующий потенциал

Самые отбитые и молодые нередко выскакивают в поле с одним мечом, но большинство всё же берёт щит. Ленс также популярен, поскольку очень сильно повышает атакующий потенциал, и закрывает на пару с мечом зоны атаки.

Witch hunter					Disciplined		Solo infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava
13	12	11	3	2	15	3	foot	4-3	3
Courage: Dogged; Sixth Sense 2; Martial arts 2									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Mag sword + Cbow				Holy 1			16	0	
Mag sword + Cbow				Sixth sense 3			18	0,5	
Mag Sword+Pistol				Holy 1			20	0,5	
Mag Sword+Pistol				Sixth sense 3			22	0	
Mag Cbow + Sword				Holy 1			25	1,5	
Mag Cbow + Sword				Sixth sense 3			25	1,5	

Охота на ведьм - работа для сильных духом

Охотники на ведьм редко доживают до седины по возрасту, однако все они опытные бойцы и герои до мозга костей

История знает охотников, что шли с дырами в полтуловища, уворачивались от атак из стены и развеивавших магию силой воли, не переставая читать молитвы изгнания. Серебряные мечи, серебряные болты, серебряные пули пока ещё не начали делать, но всё к этому идёт... Чего не сделаешь, когда иначе не прошибить нечисть

Royal guard					Disciplined		Elite Heavy infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava
15	9	12	4	5	12	2	foot	3-2	6
Martial arts 2; Veteran 1; Brawler 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Spear							15	0	
Spear		Arm +2					20	0	
AP Spear				Martial 3			23	0.5	
DA Spear		Ws +1					22	1	
Spear + Shield				Veteran 2			25	0.5	
Spear + Shield		Arm +2					26	1	
Pike							23	0.5	
Pike+Shield							25	0.5	
DA Pike + Shield							25	1	

Королевская стража - опасные безмолвные латники с очень острыми палками

Невероятная тяжесть доспеха, сила и мастерство владения копьём позволяют Страже держать строй даже в самых суровых условиях

Копьё - просто и надёжно, а главное - стильно, что очень важно страже.

Тяжеленный доспех и лютое мастерство владения оружием дают превозмочь

Щиты и сверхтяжёлые доспехи позволяют перетанковать почти любого врага, если, конечно, он не вооружён бронейными болтами или магией

Priest of Sigmar						Disciplined		Solo	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava
10	10	10	3	2	12	2	foot	3-3	2
Valor; Holy 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Mace							15	0	
Mace				Martial 1			18	0	
Mag Mace				Sixth sense 2			20	0.5	
Hammer							15	0	
Hammer				Martial 1			18	0	
Mag Hammer				Sixth sense 2			20	0.5	

Жрецы Зигмара - не только жрецы, но и воины, своим примером ведущие солдат в горнило войны.

Они вооружены или булавами или молотами,

Colledge mage newt						Disciplined		Mage	
WS	Prec	Ph	T	Arm	WIP	Her	Move	Speed	Ava
9	10	9	2	0	12	3	foot	3-2	2
Weap		Wargear		Extra rules			points	S C	
Staff		WS +1		Mage 1 Fire			18	1	
Staff		Prec +1		Mage 1 Astral			19	1	
Staff		PH +1		Mage 1 Life			20	1	
Staff		T +1		Mage 1 Death			20	1	
Staff		Arm +1		Mage 1 Earth			19	1	
Staff		Wip +1		Mage 1 Shadow			20	1	

Начинающие маги - жалкое зрелище, зато в них

Маги не так эффективны, как эльфийские, зато

Маги яркого ордена опасны и непредсказуемы
 Маги ордена света пронизательны и хитрожопы
 Маги янтарного ордена нелюдимы, но могучи
 Маги аметистового ордена замкнуты в себе и
 Маги золотого ордена самовлюбленны и
 Маги серого ордена скрытны и неуловимы

Cult slaughterer					Disciplined		Assault Solo		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	№
14	12	11	4	1	12	3	foot	5 - 2	1

Целая группа охотников на ведьм пропала при необъяснимых обстоятельствах, единственное что известно - в следующие годы территория была зачищена от последователей культа Дхара

Dogged; Sixth Sense 1; Martial arts 1; Brawler 1; Fast 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Great Axe + Pistol							22	0	
Mag GreatAxe + Pistol							26	0	
DA GreatAxe + Pistol							26	0.5	
Sword + Knife		Duel pistol		Chameleon 1			18	0	
Mag Sword + DA Knife		Duel pistol		Chameleon 2			19	0.5	
DA Sword + Mag Knife		Duel pistol		Chameleon 2			21	0.5	
Gauntlet + Axe				Duelist 1			16	0	
Mag Gauntlet+DA Axe				Duelist 2			18	0	
DA Gauntlet+Mag Axe				Duelist 2			22	0.5	

Записей о происшествии не сохранилось, однако одно было понятно - культ был уничтожен, и это была лишь первая из страниц истории перерождённого ордена.
 Они называют себя палачами культов
 В отличие от охотников они почти всегда пользуются огнестрельным оружием, и не чураются грязной рукопашной схватки

Однако порой применяются и полностью контактные стили и экипировка.

Witch guard overseer					Disciplined		Elite Solo Cavalry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	№
14	12	11	5	4	16	3	foot	7 - 3	1
Dogged; Sixth Sense 3; Martial arts 2; Veteran 2;									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Mag sword		M Cbow		Holy 1 Astral 1			40	0.5	
Mag DA sword		M AP Cbow		Holy 2 Astral 1			50	1	
Mag AP Sword		M DA Cbow		Holy 1 Astral 2			45	1	

Ваши похождения не остались незамечеными. К вам отправили дозорного, потому как у вас аномально высокое количество магов и прочей непонятной дичи. Да и общая обстановка всё суровее и суровее

Однако документы "дозорного" выглядят очень подозрительно, как и его нежелание ехать в город, как бы вы не хотели.

И всё время он строчит отчёты неведомо кому неведомо куда.