

Северяне-мародёры LITE EDITION Фракция отличается низким уровнем технического развития, но высокой гибкостью в формировании банды

Северяне-суровые люди, их Т и РН выше чем у южных неженков.

Броня, правда, преимущественно лёгкая.

Северяне верят в множество богов, и каждый бог требует повиновения. Следовать заветам более чем одного бога очень трудно, и потому большинство либо следует им очень ограниченно, или же полностью уходят к одному патрону Любой ваш боец, выживший в бою, и убивший как минимум одного врага может бросать Д20 по таблице идентификации реликвов, даже если он не герой.

У северян очень плохо с дисциплиной. Очень.

Командир вашей банды в момент своего назначения немедленно получает бонус согласно таблице, в зависимости от того, какой путь поклонения Богам он выбрал. Если вы Hero, имеющий Her 3, вы получаете бонус соответствующий Hero; Her 3; Her 2; Her 1.

	Her 1 (+1)	Her 2 (+1)	Her 3 (+2)	Her 4 (+2)	Hero (+3)	Mage	банда
Честь в крови	PH	Mart	Ws	Berz	DA тип	MOR Mor+3	все бойцы получают +1 Frenzy +1 Berzerk за каждое убийство вашим командиром
Хитрость и обман	Prec	Marks	Stealth	Infiltr	Mage	WIP +3	Все ваши бойцы имеют Forward N где N=Героизм вашего командира
Совершенство гордыни	Ws	Duel	Mart	Speed	Duel	Shadow 2	все ваши бойцы имеют +1 куб в любой пул, если находятся в базовом контакте с командиром и он их видит
Вечность курганов	T	Tough	Arm	Reg	T	Nature 2	Любой ваш боец, потерявший последнее очко Т может потерять 1 очко Т максимума, чтобы полностью вылечиться
Отрицание и презрение	Arm	Assault	Fear	Charge	Sixth sense	Fear	Пока ваши бойцы видят Командира, они вообще не получают пенальти к WS
Весь пантеон	Mor\ WIP	Elite	Vet	Hero Leader	Her	Mag тип	Все ваши бойцы бросают свои тесты на мораль на дополнительном кубе.

Slaves						Undisciplined		Line infantry	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava
8	8	8	1	0	4	1	foot	4 - 1	all
Frenzy 1; Veteran -1									
Weapon			Wargear		Extra rules			points	S C
Spear								4	0
Spear			Ws +1					5	0
Spear			Mor +1					5	0
Claws			T +1		Dumb			4	0
Claws			Ph +1		Dumb			4	0
Mace								7	0
Mace			Ws +1					8	0

На суровом севере рабство - обыденность. Поражение в бою, бесчестие, голод и даже немилость богов - всё может привести к кабале

Обычно рабов используют в качестве рабочей силы, их не жалко, а если что и случится - никто не заметит пропажи.

Рабами становятся и троглодиты пустошей

Обычно рабам не выдают оружия, но всяко бывает...

Tribesman						Undisciplined		Line infantry	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava
10	9	10	2	0	9	1	foot	4 - 1	all
Frenzy 1									
Weapon			Wargear		Extra rules			points	S C
Spear								6	0
Spear			Arm +1					7	0
Axe								6	0
Axe					Leader 1			9	0.5
Axe +Axe					Berzerker 1			7	0
Axe + Buckler								8	0.5
Axe + Buckler					Leader 1			8	0.5

Северяне живут племенами.

Обычно племя состоит из близких родичей, что впрочем не мешает им регулярно воевать за власть.

Горячая кровь и тяга к подвигам нередко застилает пеленой глаза воинов. Копья - самое простое оружие, и самое частое

Однако сложно оспорить функциональную ценность топора, которым помимо врагов рубятся также дрова, из которых строятся хижины, лодки и многое другое.

Tribe Huntsmen						Disciplined		Skirmisher		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava	
10	10	10	2	0	10	1	foot	4 - 2	all	
Infiltration 1; Stealth 1										
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S	C		
Spear						8		0		
Spear		Arm +1		Veteran 1		10		0		
Spear		Arm +1		Veteran 2		11		0		
Thrown axes						10		0		
Thrown axes				Veteran 1		10		0.25		
Short bow				Infiltration 2		13		0.25		
Short bow				Stealth 2		14		0.25		

Охота в условиях севера - задача не из лёгких. Только хитрость позволяет подобраться к жертве

Охотники всегда пытаются подобраться к жертве поближе, и лежат в засаде

Охота с рогатиной-традиционный метод охоты на северную дичь, в отличие от южной она не убегает **она атакует!**

Бросок топора может остановить бегущего кабана или рассечь голову

Луки в условиях мерзлоты бывают только короткие, из рога и жил животных

Hardened warriors						Disciplined		Line infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava	
11	10	11	3	1	10	1	foot	4 - 2	all	
Martial 1										
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S	C		
Axe						10		0		
Axe		Arm +1				11		0		
Sword				Veteran 1		11		0		
Sword		Arm +1		Veteran 2		12		0		
Axe + Buckler						13		0.25		
Axe + Buckler		Ph +1		Leader 1		13		0.25		
Sword + Buckler		Ph +1		Leader 1 Veteran 2		15		0.5		

Закалённые воины - не южные сопляки. Они сильнее, быстрее и свирепее.

Удар топора может убить южанина, но северянин сплюнет кровь и даст в ответ!

Обычно воины не думают дважды, а сразу рвутся в бой, размахивая топорами.

Те, кто уже видел много рейдов нередко возвращаются домой с трофеями - клинками южан. Однако все они - хладнокровные убийцы, а не придурки.

Кулачный щит не так часто встречается, однако очень часто является отличительной чертой вождя

Marauders						Undisciplined		Skirmisher		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava	
12	10	11	3	0	10	2	foot	4 - 3	all	
Frenzy 1; Martial arts 1; Veteran 1										
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S	C		
Axe						10		0		
Axe				Dogged		10		0.25		
Greataxe						12		0		
Greataxe				Dogged		12		0.5		
Axe +axe						12		0		
Axe +axe				Dogged		12		0.5		

Мародёры участвуют в набегах на соседей, грабежах и поджогах. Если вы видите картину набега на южан - знайте, это мародёры

Мародёры - опытные воины, однако кураж слишком часто берёт верх над здравым смыслом.

Мародёры нередко орудут парными топорами, огромными абордажными крюками и иным внушающим ужасом рубящим агрегатом

Berzerker						Undisciplined		Skirmisher		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava	
12	10	11	4	0	10	2	foot	4 - 3	all	
Frenzy 2; Dogged; Berzerker 2; Brawler 1										
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S	C		
Axe		Ws +1				15		0		
Axe		Ph +1				14		0		
Axe +axe		Ph +1				15		0		
Axe +axe				Martial 1		15		0.5		
Greataxe		Ws +2				15		0		
Greataxe				Martial 1		17		0.5		
Axe + Gauntlet						15		0		
Axe + Gauntlet				Martial 1		17		1		

Берзерки - почти мифические (по причине смертности) воины без страха, упрёка и инстинкта самосохранения.

Берзерк быстрее и опаснее чем простой мародёр, однако выживание не приоритет

Chaos Hound					Undisciplined		Warband Beast		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava
10	14	12	4	1	6	2	foot	6 - 2	3
Frenzy 1; Charge 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Claws + Bite							9	0	
Claws + Bite		Arm +1					10	0	
Claws + Bite				Brawler 1			12	0	
Claws + Bite		Arm +2		Leader (Beast) 1			14	0	

гончие хаоса - мутировавшие сородичи волков, веками использовавшиеся в войне кланов и племён северян

Гончие собираются в тройки, обычно с одним Альфой и двумя подчинёнными. Скорость позволяет Гончим настичать свои цели с невероятной быстротой, а бросок пса способен свалить не самого бронированного человека в раз

Chaos Warrior					Disciplined		Heavy infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava
15	9	14	5	5	12	3	foot	3 - 1	4
Dogged; Martial arts 2; Veteran 2									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Sword + Gauntlet							27	1	
Axe + Gauntlet							27	1	
Axe + Shield							33	1	
Sword + Shield							36	1	
Greatsword							35	1	
Greataxe							40	1	
Halberd							28	1	
Mace + Gauntlet							40	1	

Воины Хаоса - благословлённые богами воины, чья слава и клан сумели оплатить дань душами злым карлам на востоке, и заполучить доспех проклятой чёрной стали

воины нередко полагаются лишь на свои навыки и доспех для защиты. Всё что у них с собой - оружие и рукавица

Щиты, покрытые жуткими трофеями нередко видны у более осмотрительных

Двуручные клинки и топоры обычно показывают самых опытных воинов

Алебарда - редкое зрелище в северных пустошах, чаще всего - в руках пирата

Chaos Chosen					Disciplined		Heavy Elite infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava
16	9	14	6	6	13	3	foot	4 - 1	1
Dogged; Martial arts 2; Leader 2; Veteran 2									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C	
Ch.Flail + Towershield							50	2	
AP Sword + Sword							45	2	
DA Axe + Axe							48	2	
DA Greatsword							58	2	
AP Greataxe							66	2	
DA Mace + Mace							48	2	
Ch.Spear + Flail							40	2	
D. Halberd							40	2	

Избранными именуют тех, кто отчётливее слышит голоса Богов, и чьи дары заметнее других.

Все они носят непомерные доспехи чёрной стали, и за плечами носят сотни убийств и тысячи историй. О их силе и опыте принято говорить в полный голос

Почти все дары, что они получают несут смерть и погибель врагу, хотя иногда встречаются и менее опасные виды вроде огромных щитов

Нередко оружие живёт своей жизнью, и обладает пускай и простым но очень громким голосом. Оно желает убивать, и оно будет убивать.

Tribe shaman					Disciplined		Mage		
WS	Prec	Ph	T	Arm	MOR	Her	Move	Speed	Ava
14	11	12	4	1	12	2	foot	3 - 2	1
Dogged; Leader 2; Holy 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			Points	S C	
Mag Staff							25	1	
Mag Axe + Staff		WIP		Blood 1			30	1	
Mag Axe + D.Staff		WIP		Dhar 1			33	1	
Mag Sword + D.Staff		WIP 13		Blood 1 Dhar 1			33	1.5	
Mag DA Axe		WIP 14		Blood 2			30	2	
Mag DA Sword +Staff		WIP 14		Dhar 2			33	2	
Mag DA Sword +Staff				Holy 2			35	2	

Шаманы - редкие и дорогие кадры, Ваши лидеры, воины, лекари, мудрецы, А когда надо - эксперты в спорах с нечистой силой.

Шаманы вызывают к Богам, и нередко владеют магией крови и даже Дхара.

Вы пришли сюда не только ради славы и битвы, вас интересуют дары Богов, ведь после поражения Архаона врата миров схлопнулись и дары стали намного реже
Любой ваш боец может после боя бросить Д20, если число найденных реликтов достаточно (вы не можете бросить по таблице больше раз, чем нашли реликтов сегодня)
Ваши бойцы могут применить к броску +1 за наличие у них маг ,Keen sight, Scout, Mag sight, Ethereal, Phaze, Climb\jump\glide\flight, Luck (1-4), Sixth sense (+N) luck 5 (+2)
Герои также могут добавить свой Her к результату броска.
Командир может бросить по таблице дважды.
Ваша таблица отличается, если в группе есть Маг (используйте тогда ту что ниже)

- 1-. Вас прокляли Боги! Вы получаете Cursed, а если уже имеете проклятие - Marked.
2. Шаман узрел тёмное знамение. Бойцу уготована доблестная смерть. Frenzy +1 Berzerker +1
3. Разум бойца не выдержал натиска, и промялся. Dumb.
4. Реликвия оказалась нурглингом, если ваш командир восславлял сады и курганы Деда Нургла, получите +1T
5. Кусок доспеха неплохо сохранился, и как родной встаёт в ваш комплект.. +1 Arm -1Mor
6. Липкая вязь, окружающая находку очень хочет пообщаться с вашим рукопашным оружием... +1Bonus одному оружию, -1Ws модели
7. Кажется, вы нашли осколки памяти великого воина. +1 Ws +1Prec -1Mor...
8. Видимо, тыкать всё острым концом оружия - ваша натура. А реликвия была не очень согласна. Одно оружие получает AP\DA\Mag на выбор, а вы -1T
9. Грязные следы долго не оттирались от кожи, но потом будто впитались. Кожа начала слезать местами, но теперь все раны зарастают сами. -1T Regeneration+1
10. Вам не повезло, это просто заражённый магией камень.
11. Вам в руки попал не реликт хаоса, а филактерий . Если у вас есть познания в магии даже 0 уровня), вы можете добавить 1 к одной школе
12. проклятые-не проклятые! деньги не пахнут! Герой немедленно получает D20 монет. Cursed
13. Вам в руки попал осколок позолоченного доспеха, явно принадлежавшего воину- мученику. Боги приняли жертву, и даруют вам 2 очка спец цены на покупку бойцов.
14. Похоже на свиток... вы получаете в пользование один спелл первого уровня любой школы. Если вы не маг, вместо Mor у вас теперь WIP и вы получаете -1 WIP
15. Украшение щита или нагрудника. Лучше на публике не показывать, но +2Arm
16. Огромный бронзовый пояс. Даже держа его в руках вы ощущаете силушку богатырскую. +1 Ph.
17. Обломки латной рукавицы огромного размера, теперь у вас есть Gauntlet, а если он уже был получает +1 Bonus урона.
18. Стекланная сфера, наполненная кровью неизвестного героя. Прямо-таки чувствуется героизм и мощь! +1Ph +1Her
19. Сила Богов наполняет вас, даруя мышцам силу. +1 PH +1 к первой скорости
- 20+. Череп, говорящий. И только с вами. Очень хочет поделиться опытом. +1 очко опыта. +1 очко за каждый пункт превышение роллом 20 (если результатом 22-получите 1+2 опыта)