

Экспедиционный корпус колледжа LITE EDITION Подфракция людей, колледжи магии существовали задолго до конца времён, и несмотря на потери продолжают функционировать.

Реквизировать войска колледжи не могут, и вынуждены применять наймитов.

Наймиты может и опытни, но не страдают избытком энтузиазма, и не особо хотят лезть на рожон.

Ваш арсенал магов шире, чем у людей, но вы всё ещё не эльфы.

Нередко придётся применять свиточные и вшитые заклинания. Они прописаны в качестве варгира

У многих ваших магов есть артефакты, с заключёнными в них заклинаниями. Если уровень не указан, заклинание применяет ваш уровень в школе для скалирования эффектов, но применять их вы можете.

Если у вашего мага рядом с названием артефактного спелла есть отметка уровня (I, II, III, IV, V итд) то артефакт создавался значительно более могучим магом, Такой артефакт применим раз в бой, но при его касте вы считаетесь

В любом бою вы можете бросить второй куб на определение силы ветров после броска первого.

Вы можете применить один или оба куба

Увы, но в такие тёмные времена нельзя уйти от бдящих глаз охотников на ведьм.

Ваша банда должна содержать (как минимум на старте) одного Охотника на ведьм. Увы, иначе вас не пустят.

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	0.00		
Spear		Arm +1				6	0.00		
Spear		Ws +1; Mor+1				6	0.00		
Spear+Buckler		Arm WS				6	0.50		
Sword						5	0.00		
Crossbow						5	0.50		
Greataxe						6	0.50		

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 поломки и ремонта каждый чёртов бой.

Mercenary rabble						Disciplined		Line infantry	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava
10	10	10	2	1	9	1	foot	4 - 2	all
Brawler 1									
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S C		
Spear						8	0.00		
Spear		Arm +1				8	0.25		
Spear + Buckler						10	0.00		
Spear + Buckler		Arm +1				10	0.25		
Sword + Buckler				Stealth 1		10	0.25		
Short bow + Knife						9	0.00		
Short bow + Knife				Stealth 1		13	0.25		

Наемниче отребье - бандиты, дезертиры и прочие нечистоплотные личности, готовые ради монеты испачкать руки.

Отбросы общества, не имеющие ни денег ни брони, они тем не менее неплохо научены жизнью, и дадут фору гарнизонным крысам, а в узких коридорах без строя- и фронтовикам В основном отребье вооружается самым дешёвым и простым оружием, копьями и баклерами.

Бывшие бандиты неплохо управляются мечами ножами и короткими луками.

Mercenary warriors						Disciplined		Line infantry	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava
12	10	10	3	2	10	1	foot	4 - 2	all
Brawler 1; Veteran 1									
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S C		
Sword+Buckler						11	0.00		
Sword+Buckler				Martial 1		12	0.25		
Mace + Buckler						12	0.00		
Mace + Buckler				Martial 1		13	0.25		
Greatsword						15	0.25		
Greatsword				Martial 1		17	0.50		
Crossbow + Knife						12	0.25		
Crossbow + Knife		Arm +1				13	0.25		
Crossbow + Knife				Leader 1		12	0.50		

Бывалые наёмники не принадлежат ни к каким бандам, но часто продают свои услуги вместе, уже сыгранными и видавшими виды группами.

Они идут уже сразу со своим оружием и каким-никаким доспехом, Предпочитая, естественно, не ломающиеся агрегаты

Нередко наёмники ранее были солдатами и помнят азы владения оружием. В сочетании с навыками грязной борьбы позволяет наносить действительно болезненные удары.

Арбалеты - дорогое удовольствие, но за всё следует платить.

Mercenary Veterans						Disciplined		Warband	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ava
13	11	11	3	3	11	2	foot	3 - 3	3
Veteran 1; Brawler 1; Martial arts 1									
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S C		
Sword+Buckler						13	0.00		
Sword+Buckler		Arm +1		Leader 1		15	0.25		
Mace + Buckler						14	0.00		
Mace + Buckler		Arm +1		Leader 1		16	0.25		
Greatsword						19	0.25		
Greatsword		Arm +1		Leader 1		22	0.50		
Crossbow + Knife						12	0.25		
Crossbow + Knife				Marksman 1		13	0.25		
Crossbow + Knife		Arm +1		Leader 1		12	0.50		

Ветераны редкость среди наймитов, чаще всего они не одиночки, а работают небольшими ячейками

Ветераны вооружаются так же, как и простые воины, однако почти всегда среди ветеранов есть лидер, позволяющий группе функционировать почти автономно

Лидер обычно бронирован чуть заметнее и богаче товарищей

Двуручные мечи редкость, но опустошающе опасны, когда войдут в контакт

Арбалет - дело недешёвое, но лучше стрелков найдёшь только в именитых бандах. А они ещё дороже

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	1.00
Courage: Dogged; Sixth Sense 2; Martial arts 2									
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S C		
Mag sword + Cbow				Holy 1		18	0,5		
Mag sword + Cbow				Sixth sense 3		20	0,0		
Mag Sword+Pistol				Holy 1		20	0,5		
Mag Sword+Pistol				Sixth sense 3		22	0,0		
Mag Cbow + Sword				Holy 1		25	0,5		
Mag Cbow + Sword				Sixth sense 3		25	0,5		

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

Colledge mage newt						Disciplined		Mage	
WS	Prec	Ph	T	Arm	WIP	Her	Move	Speed	Ava
9	10	9	2	0	12	2	foot	3 - 2	3.00
Weap	Wargear		Extra rules		points	S C			
Staff	WS +1		Mage 1 Fire		18	0.00			
Staff	Prec +1		Mage 1 Astral		19	0.00			
Staff	PH +1		Mage 1 Life		20	0.00			
Staff	T +1		Mage 1 Death		20	0.00			
Staff	Arm +1		Mage 1 Earth		19	0.00			
Staff	Wip +1		Mage 1 Shadow		20	0.00			

Начинающие маги - жалкое зрелище, зато в них ещё нет спеси и гордыни

Маги не так эффективны, как эльфийские, зато как молодые и героичны!

Ваш дешёвый источник болтов огня

Ваш дешёвый источник призм ветров

Лекари и саппорт, а также обниматели дубов

Всё лучше со скелетиками

Эксперты в спорах с бронёй

Хитрые дебафферы,

Bright order apprentice						Disciplined		Mage	
WS	Prec	Ph	T	Arm	WIP	Her	Move	Speed	Ava
13	11	10	4	0	12	2	foot	3 - 3	1.00
Fire 1; Martial 1									
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S C		
Fire staff		Mortar				22	0,5		
Fire staff		WS +1		Fire 2		24	0,5		
Fire sword		Fire shield				22	0,5		
Fire sword		WS +1		Fire 2		24	0,5		
Fire sword + Torch		Conflagate				26	0,5		
Fire sword + Torch		WS +1		Fire 2		28	0,5		
Great Mag Torch		Sulphur rain V		Fire 2		30	1.00		

Маги яркого ордена - служители ветра Акши, горящие психопаты и просто весёлые маги

ГОРИ ВСЁ ПЛАМЕНЕМ как образ жизни и мировоззрения. Они пришли выжигать порчу, и они с радостью это сделают

Заряженный посох - пламенная мортира

Второй уровень это уже страшно

Огненный щит неплохо повышает живучесть

Второй уровень это уже страшно

Испепелить врага живьём - лютая смерть

Второй уровень это уже страшно

Свиток дождя серы 5 уровня как туз в рукаве

Celestial order apprentice						Disciplined		Mage	
WS	Prec	Ph	T	Arm	WIP	Her	Move	Speed	Ava
11	13	10	4	0	13	2	foot	3 - 2	1.00
Astral 1; Luck 1									
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S C		
Mag staff		Arcane shield				22	0,5		
Mag staff		Prec +1		Astral 2		24	0,5		
Mag sword		Mind burn				22	0,5		
Mag sword		Prec +1		Astral 2		24	0,5		
Mind sword		Mana leak				26	0,5		
Mind sword		Prec +1		Astral 2		28	0,5		
Mind sword		Mind burn V		Astral 2		33	1.00		

Маги небесного ордена тратят всю жизнь на поиски корреляции небесных светил, феноменов ночного неба и их связи с разумом

Быть может они не так неистовы как воины-маги яркого ордена, но у них есть и свои интересные качества

Арканный щит незаменим в опасных ситуациях

Второй уровень это уже страшно

Фокусирующий кристалл разрушает разум

Второй уровень это уже страшно

Иногда лучше обескровить вражеского мага

Второй уровень это уже страшно

Кристалл с выжиганием 5 уровня это ад

Gold order apprentice						Disciplined		Mage	
WS	Prec	Ph	T	Arm	WIP	Her	Move	Speed	Ava
12	11	11	5	1	12	2	foot	3 - 2	1.00
Earth 1; Sixth sense 1									
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S C		
Staff		Steel fan				24	0,5		
Staff		Arm +1		Earth 2		25	0,5		
Hammer		Black rust				25	0,5		
Hammer		Arm +1		Earth 2		25	0,5		
Staff		Sunder				26	0,5		
Staff		Arm +1		Earth 2		28	0,5		
Staff		Whipchains V		Earth 2		38	1.00		

Маги золотого ордена большие экспериментаторы с металлами и землёй

Маги золотого ордена стоические и нередко даже лёгкие и незаметные украшения являются суровой бронёй. Многие из них кузнецы и алхимики, и орудуют молотами

веер кинжальных осколков распотрошит даже толстого лесного тролля

Чёрная ржа кичтожит даже голема

Второй уровень это уже страшно

раскол доспеха - сложное заклинание

Второй уровень это уже страшно

Цепи пятого уровня разрывают врага налету

Amethyst order apprentice						Disciplined		Mage	
WS	Prec	Ph	T	Arm	WIP	Her	Move	Speed	Ava
11	12	11	4	0	14	2	foot	3 - 2	1.00
Death 1; Cursed									
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S C		
Staff		Banef torrent				19	0,5		
Staff				Death 2		22	0,5		
Halberd		Lord of undead				20	0,5		
Halberd				Death 2		23	0,5		
Death Halberd		Siphon life				22	0,5		
Death Halberd				Death 2		24	0,5		
Death Halberd		Fear X		Death 2		26	1.00		

Маги аместистового ордена изучают самый капризный и злобный из ветров - смерть

Адепты смерти нередко залазят в те дебри, какие не стоит вовсе посещать, и метка смерти висит на каждом из них.

потоки зелёного пламени с того света жрут плоть и кости с одинаковым упорством

Коса - символ владыки мёртвых

Второй уровень это уже страшно

Чужая жизнь что жатва для мага

Второй уровень это уже страшно

Череп лича способен издать пугающий рёв

Full fledged adept						Disciplined		Mage Solo	
WS	Prec	Ph	T	Arm	WIP	Her	Move	Speed	Ava
12	13	11	5	2	14	3	foot	3 - 2	1.00
Mage 1; Custom 2; Leader 1									
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S C		
Fire DA staff		Fireball V		Fire 2		45	1.00		
Mind Greatsword		Mind burn V		Astral 2		48	1.00		
P+Corr Staff		Vine arrows V		Nature 2		42	1.00		
Death Halberd		Bolt of Unlife V		Death 2		42	1.00		
Mag Hammer		Silicate storm V		Earth 2		46	1.00		
AN Knife		Shatter mind V		Shadow 2		50	1.00		
Gauntlet+Staff		Animal metab V		Beast 2		40	1.00		

Полноправный адепт закончил обучение и волен твоить свою судьбу во славу Порядка

У большинства магов после обучения проявляется тяга к какому-то направлению магии, не всегда даже подпадающему под портфолио его родного колледжа

В отличие от обучения хобби может выходить за рамки, и Mage при покупке можно заменить любой из школ, названных в файле магии (да, включая дхар и даже Высокую школу)