

**Нежить LITE:** немертвые полчища, их владыки и вампирские хозяева.

Ну, те вампиры, которым есть дело до такой мелочи и охота рискнуть

Нежить имеет огромный выбор миньонов низшей нежити, таких как зомби, гули, скелеты, призраки.

Всем этим правят вампирские кланы и некроманты.

В природе также существуют личи и спектральные легионы, но не в этой местности.

В кампейне по окончании боя, в случае успеха, один выживший Death маг может пройти WIP+Level ролл за каждого потерянного Line Undead, чтобы аннулировать результат броска последствий.

Вампир при взятии в банду обязан указать из какого он клана.

Clan:N где Clan - соответствует столбцу, а N - уровень. вы имеете все бонусы нижних уровней.

Clan N нельзя усилить за счёт Custom, но можно усиливать за счёт опыта (цена = покупаемому уровню)

Vampire: вы можете заменить все атаки на 1 атаку Bite.

Если эта атака наносит урон, восстановите свой T в размере нанесенного урона.

### ***Краткий экскурс по способностям ваших подопечных.***

**Dumb.** Не проходит нервов и паники. На всех тестах на мораль имеет -6, -3 на все виды уворота.

Да, ваши войска нередко тупы, их применимость при интеллектуальных действиях минимальна, однако они никогда не убегают, не паникуют от попаданий и их не жалко.

Ими можно смело жертвовать для сиюминутной выгоды.

**SWARM:** бойцы всей группы реагируют синхронно.

Никогда не отдают свою активацию товарищам в группу.

Можете заявить второе движение как реакцию.

Swarm группы могут совершить координированный приказ без командиров

Зомби может и тупые, но это нередко и плюс. Все зомби в группе при виде врага могут начать

двигаться в его направлении. Однако они все вынуждены заявлять одинаковую реакцию

Вдобавок вся группа может при активации заявить координированный приказ как если бы там был командир

**Tough N:** снижает финальный урон Normal типа на N.

Ваши конструкты очень прочны и устойчивы к боли. Если враг атакует оружием без типа (нормальной сталью)

то финальный урон снижается, причём может снизиться до нуля. У врага нет больших дрынов, у него проблемы!

**Fear N:** враг теряет N Ws\Prec\Mor\WIP\ если любая точка в момент активации или в момент заявления

реакции находится в вашей дистанции 2 мува. Враг обязан пройти тест на нервы активирываясь в вашем 2 муве.

Врагу реально страшно находиться рядом с вашими чудовищами.

Если цель реагирует на вас или активируется возле вас, его параметры снижаются.

Перед активацией он обязан пройти тест на нервы. В случае провала первой половиной приказа будет уворот.

**Undead:** иммунен к страху, яду, Death оружию, T=0 не теряет сознание.

Способность воевать с T=0 это уже очень интересно, но вы также неподвластны Fear врага (вы уже мертвы! Чем

вас вообще можно пугать?!) оружие Death и Poison типа вам не наносит урона вовсе (но если там два типа, второй вас всё же может повреждать)

**Ethereal:** сейвы наносит и кидает только от Mag, Mind, Death, не ограничивает LoS и движение, ходит сквозь предметы.

Призраки вообще не кидают сейвов от оружия этого мира, хотя и боятся критов.

Стены также не спасают от них.

**Invulnerable:** снижает силу всего не-Mag оружия вдвое.

Ваши вампиры класть хотели на немагическое оружие. В вас попало 20й силой? Сейвимся как от 10й

Урон правда не снижает, что поделать. Бойтесь двуручного оружия.

**Necromancy** ваша уникальная школа (остальные довольствуются Death) позволяющая прямо на поле боя создавать неживых бойцов и бросать их во врага, так что держите с собой запас моделек и Leader бойцов, иначе вам не заполнить стол

Zombie						Swarm		Line infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava	
7	7	10	5	0	1	1	foot	2 - 2	all	
Dumb; Undead										
Weapon		Wargear		Extra rules		Points	S	C		
Claws						3		0		
Poison claws						4		0		
Claws		Speed 3\2				5		0		
Poison claws		Speed 3\2				6		0		
Claws		Arm 2				5		0		

Зомби, мертвец, поднятый силой ветров магии, и управляемый остатками мозговой активности, надвигаясь на любой вкусный объект или волей некроманта,

Зомби бывают двух видов - простые и быстрые. И те и другие орудуют когтями, иногда ядовитыми. Иногда встречаются зомби в броне

Master's zombie						Swarm		Line infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava	
9	9	12	7	0	1	2	foot	3 - 2	all	
Dumb; Undead; Regeneration 1; Fear 1; Frenzy 0; Berzerker 0;										
Weapon		Wargear		Extra rules		Points	S	C		
Claws						8		0		
Poison Claws						9		0		
AP claws						10		0		
Death claws						12		0,25		

Иногда некроманту становится скучно и он начинает улучшать свою свиту мертвецов, укрепляя её штифтами, вычищая мозги и нервные окончания от червей, портящих сигнал

Итоговый продукт нередко снабжается усиливающими кристаллами или осколками заряженного ветром Зверя янтаря. Такие зомби могут впадать в ярость, начав пожирать жертву.

Skeleton						Undisciplined		Line infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava	
9	7	10	1	1	3	1	foot	3 - 2	all	
Dumb; Undead										
Weapon		Wargear		Extra rules		Points	S	C		
Spear						3		0		
Sword + buckler						5		0		
Mace + buckler						6		0		
Sword + Shield						7		0		
Spear + Shield						7		0		

Скелеты - торговая марка немертвых полчищ, тупые, простые в эксплуатации и очень удобные когда необходимо делать простую работу

Скелеты идут всех сортов и размеров, и по своим способностям не сильно отличаются от крестьян.

Skeleton warriors						Undisciplined		Line infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava	
11	7	10	3	2	5	2	foot	3 - 1	all	
Dumb; Undead; Martial 1;										
Weapon		Wargear		Extra rules		points	S	C		
Spear						5		0		
Sword + Shield						9		0		
Spear + Shield						9		0		
Sword + T. Shield						11		0,25		
Spear + T. Shield						11		0,25		
Greatmace						8		0		
Greatsword						8		0		

Скелеты-воины недавно ещё были солдатами, и не требуют дополнительного вмешательства чтобы функционировать. Их портит только тяжесть брони

Они ещё помнят, каким краем копья надо тыкать врага и более эффективны

В основном скелеты-воины вооружены как люди, которыми были до смерти, щиты мечи копья

Иногда можно встретить более архаичного вида скелетов с башенными щитами, но это редкость, как редкость и скелеты с двуручным оружием

Ghoul						Undisciplined		Skirmisher		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava	
10	9	10	2	0	7	1	foot	5 - 1	all	
Dumb; Climbing; Forward 1; Frenzy 1; Night vision;										
Weapon		Wargear		Extra rules		Points	S	C		
Claws						6		0		
Poison claws						7		0		
AP Claws						9		0		
AP Claws + P. Bite				Beast		12		0,5		

Гули - люди, поражённые проклятием голода, жаждущие человеческой плоти, Они рыскают по полям боя и кладбищам, выискивая еду. Они видят в темноте и быстро носятся

Однако свежее мясо также по вкусу, и они с удовольствием сожрут любого, кто не способен защитить себя, растерзав огромными когтями.

Ancient ghoul						Undisciplined		Skirmisher		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava	
12	9	12	4	0	9	2	foot	5 - 1	all	
Dumb; Climbing; Forward 2; Frenzy 2; Fear 1; Night vision;										
Weapon		Wargear		Extra rules		Points	S C			
Claws						8	0			
Poison claws						9	0			
AP Claws						11	0			
AP Claws + P. Bite				Beast		13	0.5			

Древние гули - трупоеды пережившие многих своих товарищей, их голод и свирепость с годами лишь выросли, и даже арбалетный болт не остановит их, как останавливает простых гулей

Corpse construct						Undisciplined		Monster		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava	
10	7	14	10	2	3	2	foot	3 - 3	4	
Dumb; Undead; Tough 1										
Weapon		Wargear		Extra rules		Points	S C			
Unarmed						18	0			
Bite + Claws						20	0,25			
Mace + Claws						20	0,25			

Трупный конструктор - огромная гряда костей и мяса, укрепленная штифтами и скобами, оживленная силой магии.

Огромная живучесть и сила позволяет конструктору крушить врагов хозяина даже голыми руками.

Master's corpse construct						Undisciplined		Monster		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava	
12	7	15	10	2	5	3	foot	3 - 2	2	
Dumb; Undead; Tough 2; Regeneration 1; Fear 1;										
Weapon		Wargear		Extra rules		Points	S C			
Bite + AP Claws				Fear 2;		28	0,5			
Bite + Mag Claws				Tough 3;		33	0,5			
Bite + DA Claws				Frenzy 2;		25	0,25			
Mace + Poison Claws				Regeneration 2;		31	0,5			
Mace + Claws				Shock grip		30	0,5			
Mace + Corr Claws				Frenzy 2;		27	0,25			

Мастерски изготовленный конструктор может поспорить в силе и прочности даже с троллем, а дополнительные блоки, усиленные магией смерти позволяют затягивать раны

Каждый мастер делает своего конструктора на вкус и цвет, усиливая какой-то аспект, живучесть, свирепость или прочность.

Нередко для воскрешения применяется также магия ветра, и громоотвод становится оружием для конструктора

Ghost						Ghost		Solo		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava	
12	7	8	2	0	3	2	float	3 - 3	2	
Undead; Ethereal; Fear 1;										
Weapon		Wargear		Extra rules		Points	S C			
Death Unarmed						9	0,5			
Death Claws						12	0,5			
Death Greatsword						14	1			
Death Staff						12	1			
Death Halberd						12	1			
Death Sword						12	1			

Призраки - пугающие прозрачные видения, которые лишь частично связаны с нашим миром

Поразить призрака обычным оружием почти невозможно, и призраку абсолютно фиолетово, что на пути стена.

Призрачное оружие не остановить броней, лишь героизм и сила воли способны противиться тлетворной силе их клинков

Ghost swarm						Swarm		Solo		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava	
10	7	7	8	0	3	2	foot	3 - 2	2	
Undead; Valor; Ethereal; Fear 3;										
Weapon		Wargear		Extra rules		Points	S C			
Death Unarmed		D.Unarmed		Frenzy 1		15	0,5			
Death Claws		D.Claws		Frenzy 1		20	1			
D.Sword		D. Unarmed				25	1			
D. Sword D.sword		D. Sword				30	1			
D. Sword D.sword		D. Sword		Martial 1		40	1			
D.Sword D.Sword		D. Shield		Martial 1		44	1			

Нередко духи собираются в рои, окончательно сбрасывая оковы разума. Обида и злоба ведут их от освежёванной цели до освежёванной цели.

Самые дикие духи впадают в истерию, раздирая души и тела жертв на мелкие куски огромными нечеловеческими когтями

Призрачные солдаты вновь и вновь пытаются пережить события, предшествовавшие смерти. Мало кто может пережить веер клинков, вылетающий изнутри

Necro herder						Disciplined		Solo;		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava	
10	9	9	2	0	11	2	foot	3 - 2	3	
Leader 1(Undead), Take control										
Weapon		Wargear		Extra rules		Points	S	C		
Staff						10			0	
Staff				Death 1		15			0.5	
Staff				Leader 2(Undead)		15			0	
Staff				Leader 4(Undead)		20			0.5	

Погонщики нежити - начинающие некроманты, которые ещё не познали всех таинств ветра смерти и его воздействия на усopших

Чаще всего их работа - управление самыми простыми из немертвых, и их перетаскивание из группы в группу

Иногда они даже могут колдовать или же собирать нежить в большие группы, чем те бы были способны поддерживать сами

Necromancer						Disciplined		Solo; Mage		
WS	Prec	Ph	T	Arm	WIP	Her	Move	Speed	ava	
10	9	9	2	0	12	2	foot	3 - 2	2	
Leader 3(Undead)										
Weapon		Wargear		Extra rules		Points	S	C		
Knife + Staff				Death 1		18			0	
Knife + Staff				Necromancy 1		25			0.5	
Knife + Staff				Death 1 necromancy 1		28			1	
D. Knife + D. Staff				Death 2 necromancy 2		33			1.5	

Некроманты - познавшие таинства оккультных применений ветра Смерти

Некроманты способны управлять нежитью на почти интуитивном уровне, а также повелевать силой ветра смерти

Однако лишь опытные некроманты способны применять его для поднятия неживых буквально из-под земли.

Vampire whelp						Disciplined		Elite infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava	
14	12	14	5	1	13	3	foot	5 - 3	1	
Martial 1; Invulnerable; Undead; Vampire; Clan 1; Leader 1										
Weapon		Wargear		Extra rules		Points	S	C		
Sword						40			1	
Sword+Shield						60			2	
Sword+Sword						50			1.5	
Greatsword						45			1.5	

Жалкие отбросы клановой системы вампирских князей, даже такие убогие ублюдки пугающе опасны, быстры и свирепы.

Любое не маг оружие даже для самого молодого вампира смехотворно,

Вампиры считают клиок единственным верным оружием.

Wight						Disciplined		Heavy infantry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	Ne	
14	8	12	4	3	15	3	foot	4 - 2	2	
Martial 1; Brawler 1; Undead; Cursed;										
Weapon		Wargear		Extra rules		Points	S	C		
Greataxe						30			0.5	
Mag Greataxe				keen sight		33			1	
Sword + Shield						30			0.5	
Axe + Shield						30			0.5	
Mag Sword + Shield						35			1	
DA Greatsword				Duelist 1		35			1	

Вихты - проклятые вечной не-жизнью герои, к своему ужасу сохраняющие память и восприятие. Если проклятие особо сильно, ещё и ощущения, даже в истлевшем теле

Shadow emissary						Disciplined		Elite Mage		
WS	Prec	Ph	T	Arm	WIP	Her	Move	Speed	ava	
11	11	8	3	2	12	2	Float	4 - 2	3	
Undead; Necro 1; Death 1; Ethereal										
Weapon		Wargear		Extra rules		Points	S	C		
D. Staff		D. wh-Chains		Veteran 2		30			0.5	
D. Staff		D.Pyre		Necro 2;		33			1	
D. Staff		D.Mortar		Death 2		30			1	
D.Halberd		D.Pyre		Veteran 2		32			0.5	
D.Halberd		D.Mortar		Necro 2		38			1	
D.Halberd		D. wh-Chains		Death 2		35			1	

Разрушение врат некрополя сопровождалось катастрофическим выбросом энергии, и некоторая часть душ всё-таки покинула их

Теневые эмиссары - послы Некрополя. Быть может его пришествие отсрочено, мертвые умеют ждать и дождутся часа. Эмиссары призрачны, но их навыки владения магией позволяют нивелировать это. В зависимости от специфики они обладают способностью разжигать жертвенные костры прямо под врагами, раздирать его призрачными цепями или запускать в небо шары огня преисподней

Wraith Knight					Disciplined		Elite Solo Cavalry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	№
14	8	12	4	3	12	3	float	9 - 2	1
Undead; Eternal; Martial 3; Ethereal; Fear 3; Chameleon 3									
Weapon		Wargear		Extra rules			Points	S C	
Mag Sword		Shield					58	2	
Death Sword		Shield					58	2.5	
Mag Da Sword		Shield					63	3	
M. Lance + M. Sword		Shield					75	3.5	
D. Lance + D. Sword		Shield					75	3.5	

Призрачный рыцарь - легенда.

Его никто не видел уже сотни лет, и смертные уже начали забывать о его существовании.

Однако такого скопления врага - магов и сверхъестественного сразу... он не устоял

Его видели в разном обличье, и в зависимости от рассказчика он разил врага призрачным, магическим или эфирным клинком.

Иногда его видели также с лансом.

Но одно остаётся неизменным - он быстрее эльфийских коней, и в него почти невозможно прицелиться.

Sylvanians Универсалы	Necrarch Некроманты	Strigoi Бисто-	Blood dragons Пафосные	Lahmians Скрытные хитрые	клан
Custom +1 Resistance [non-mag]	Death\Necro +1 Leader 2 WIP +1	Move +1 +1 Claws Fear +1 Blend +1	Duelist +2 Arm +2 Martial +1	All weapons get P.type Fast +1 Reflex +1	1 уровень
Custom +1 1 weapon gets	All weapons get D./Mag. type Leader	Beast Jump Berzerk +1 Frenzy +1	1 weapon gets AP / DA type Her +1 WS +2	Stealth 3 Infiltrate 2	2 уровень
Custom +1 Resistance [non-mag]	Death\Necro +1 WIP +2	PH+2 Brawler +1 Fear +1	Arm +1 Duelist +1 Martial +1	Fast +1 Reflex +1 Necro +1	3 уровень
1 weapon gets Mag type	Death\necro +1 Leader 4	Brawler +1 Frenzy +1 Blend +1	1 weapon gets AN / Chain type Her +1 WS +2	Tactician 2 Leader 3 Astral 2	4 уровень
Custom +2	Death\necro +2 WIP +2	Blend +1 Fear +1 Brawler +2	Duelist +2 Arm +1 Martial +1	Fast +1 Reflex +1 Necro +1	5 уровень

Cabal Wind magic (wind of death)	НЕКРОМАНСИЯ, она же Necro. Использование ветров для работы с нежитью очень сложно преподавать кому-то без врождённых талантов в этой сфере. Чтобы управлять смертью нужно думать как они. Любой маг некромантии может провести Unarmed атаку по Undead цели. Цель, получив попадание, должна пройти Мор тест или до конца боя станет частью группы некроманта (если группа полна - цель рассыпается)												
	Спелл	BtB	btb-1"	1-2"	2-3"	3-6"	6-9"	9-12"	12-24"	24+	Урон	WIP	Спецправила

I	Unliving escort	В БтБ с магом поднимается Level скелетов или 2*Level зомби. Закачка - по вкусу. Они образуют группу. При повторном использовании этого заклинания тем же магом призванные в предыдущий раз модели уничтожаются. Если вы уже достигли лимита по числу групп, или в бтб нет места, избыточные модели уничтожаются сразу												
	Breath of unlife	Цель - Line Undead активируется немедленно после вас, и имеет +1 к движениям на эту активацию. Можно кастовать на врага, но управлять будет враг.												
	Bone	Undead модель восстанавливает Level T												
	Bone storm	6	3	0		12	+3							Level+1
II	Raise dead	Некромант вдыхает в недавно умершую цель не-жизнь. На месте смерти не-undead бойца встаёт зомби с его закачкой и совпадающим типом. Зомби-часть его группы. Intuitive. Не-герой после боя автоматически получит исход - "выведен из строя"												
	Take control	Присоединяет любое количество ваших undead(но не Hero) моделей к группе мага(до ее максимума)												
	Unbind undead	Некромант разрывает чары, удерживающие Undead модель. Одна Undead модель немедленно проходит Мор тест, с пенальти в размере Level некроманта. В случае провала модель убирается. Undead модели в радиусе её 1 скорости проходят Мор тесты или умирают												
	Darkness Overload	Некромант перегружает до Level моделей в своей группе; До конца хода они имеют +2 ко всем движениям, Her, Dogged; но умирают в конце хода												
III	Direct control	Некромант берет одну не-Hero undead модель в своей группе под прямое управление. До конца хода WS, Pres, Мор и Her этой модели становится равным соответствующим параметрам некроманта. Кроме того эта модель может использовать заклинания как установивший контроль некромант. Установивший контроль некромант не может быть активирован в течении этого хода. Одну модель не могут контролировать несколько некромантов.												
	Bolt of unlife	-3	3	0	-3	10 +level	0	Death	level					
	Master's creation	В БтБ с магом поднимается Master's zombi или LEVEL Skeleton warriors. Они входят в группу мага или образует новую группу, с учётом лимита групп												
IV	Creeping Horror	Выберите не-Undead модель в LOS. Она должна пройти Мор тест или получить Level урона. Если тест не пройден выберите ближайшую живую модель на расстоянии Level и повторите тест. Продолжайте до тех пор пока тест не будет пройден или не останется подходящих моделей.												
	Lord of undead	Некромант пытается захватить контроль над всеми Undead моделями. Любое количество Undead врага в LoSe от некроманта обязаны пройти Мор или перейти под его контроль(присоединенные таким образом модели входят в группу мага до ее максимума, остальные формируют новые группы без учёта лимитов числа моделей). Вы получаете -1 WIP за каждую цель. В случае победы можете перенести одну Line undead модель себе в банду												
	Siphon life										10 +Her	+3	Death; Direct template	2