

Бистмены-Налётчики

Town Cryer 29. Оригинальный отряд – Tuomas Pirinen, исправления – Steve Hambrook.

Внесены поправки из TC 29 Errata и Rules Review.

Бистмены – звероподобные создания, дети Хаоса и ночи. Они наводняют леса Старого Света, и представляют собой одних из самых жестоких врагов Человечества. Яростная мощь Хаоса даровала им свирепую живучесть: получив ужасную рану, бистмен лишь пожмёт плечами и продолжит драку, невзирая на последствия. Даже орки относительно уязвимы для повреждений по сравнению с бистменами.

Бистмены появились в результате скрещивания людей и животных, и обычно рождаются с козлиной головой (хотя известно и множество других видов). Бистмены делятся на две различных породы: Ангоров – более многочисленных, извращённых созданий, сочетающих в себе худшие черты человека и бессловесных тварей, и Бестигоров, гигантскую породу Бистменов, смесь могучих зверей и людей.

Ангоры – это низкорослые бистмены, которые не могут соперничать с Бестигорами в силе и комплекции. У них может быть один или несколько рогов, но они не похожи на козлиные.

Вопящие Шаманы – особый класс бистменов, которых другие бистмены почитают как пророков и слугителей Сил Хаоса. Каждый отряд бистменов представляет из себя смесь нескольких Бестигоров, воинов-Горов, и Ангоров, которые составляют основную часть любого племени.

Семь великих Камней-Пастырей окружают город Мордхейм. От них начинаются набеги на город бистменов: Боевого Стада Тулака, Головорезов Горлорда Зарака, Рогачей Кразака, Кровавого и многих других.

Осколки метеорита считаются святыми реликвиями, которые могут быть проданы могущественным Бистлордам и почитаемым шаманам в обмен на новое оружие и воинов.

Для племён бистменов битвы, что ведутся в Мордхейме – часть великой религиозной войны, очередной шаг, направленный на свержение власти людей, что бросили вызов богам Хаоса. После того, как людская зараза будет стёрта с лица земли, на смену прежним владыкам придут бистмены.

Внешний вид: Бестигоры бистменов достигают в высоту шести-семи футов, их мускулистые тела покрыты шерстью. Ангоры – более мелкие бистмены, не крупнее людей, но их выносливые тела и отвратительный характер делают их более чем достойным соперником любому человеческому бойцу.

Бистмены носят не особенно много одежды, но любят одеваться в шкуры убитых соперников. Они часто носят при себе черепа покорённых врагов – считается, что они приносят удачу. У большинства бистменов тёмно-коричневая кожа и шерсть, но известны и вороные бистмены, и даже бистмены-альбиносы.

Бистмены носят тяжёлые браслеты и ожерелья, которые служат столь же для защиты, сколь и для украшения.

Бистмены редко делают какое-либо оружие, кроме наиболее примитивных дубин и деревянных щитов. Хаос призывает их не созидать, а разрушать.

Выбор воинов

Отряд Бистменов должен состоять минимум из 3 моделей. У вас есть 500 золотых крон на расходы. Максимальное количество воинов в отряде – 15, хотя некоторые здания в лагере отряда могут увеличить этот предел.

Вождь Бистменов: каждый отряд должен включать одного Вождя, ни больше, ни меньше!

Шаман: ваш отряд может включать одного Шамана Бистменов.

Бестигоры: ваш отряд может включать до двух Бестигоров.

Кентигор: ваш отряд может включать одного Кентигора.

Горы: ваш отряд может включать до пяти Горов.

Ангоры: ваш отряд может включать любое количество Ангоров.

Минотавр: ваш отряд может включать одного Минотавра.

Гончие Хаоса: ваш отряд может включать до пяти Гончих Хаоса.

Начальный опыт

Вождь Бистменов начинает с опытом 20.

Шаман начинает с опытом 11.

Бестигоры начинают с опытом 8.

Кентигор начинает с опытом 8.

Все **Рядовые** начинают с опытом 0.

Животные

Бистмены – ужасающие порождения Хаоса, которые не взаимодействуют с другими расами каким-либо способом, кроме войны. Отряд Бистменов не может нанимать никаких Наёмных Мечей, если в описании Наёмного Меча явно не указано иное.

Максимальные профили

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ангор	6	6	6	4	4	3	7	4	7
Кентигор	9	7	6	4	5	4	6	4	9
Минотавр	6	6	5	5	5	5	6	5	9
Другие *	5	7	6	4	5	4	6	4	9

*Это относится ко всем Героям кроме Кентигора и рядовым Горам.

Таблица навыков Бистменов

	Бой	Стрельба	Знания	Сила	Скорость	Специальные
Вождь	x			x	x	x
Шаман	x				x	x
Бестигор	x			x		x
Кентигор	x			x		x

Список снаряжения Бистменов

Следующий список используется отрядами Бистменов:

СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ БИСТМЕНОВ

Оружие ближнего боя

Кинжал 1-й беспл./2 гс
 Булава 3 гс
 Молот 3 гс
 Топор 5 гс
 Меч 10 гс
 Двуручное оружие 15 гс
 Алебарда 10 гс

Стрелковое оружие

нет

Доспехи

Легкие доспехи 20 гс
 Тяжелые доспехи 50 гс
 Щит 5 гс
 Шлем 10 гс

СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ АНГОРОВ

Оружие ближнего боя

Кинжал 1-й беспл./2 гс
 Булава 3 гс
 Молот 3 гс
 Топор 5 гс
 Копье 10 гс

Стрелковое оружие

нет

Доспехи

Щит 5 гс

Герои

1 Вождь Бистменов (*Beastmen Chieftain*)

Найм – 65 золотых крон

Вождь бистменов зарабатывает свой ранг с помощью неприкрытого насилия. Он ведёт отряд бистменов в Мордхейм, чтобы принести к своему Камню-Пастырю обломки камней Хаоса.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	5	4	3	4	4	1	4	1	7

Оружие/Доспехи: Вождь Бистменов может быть снаряжен оружием и доспехами из списка снаряжения Бистменов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Лидер: Любой воин отряда в радиусе 6" от Вождя может использовать его Лидерство во время тестов на Лидерство.

1 Шаман Бистменов (*Beastmen Shaman*)

Найм – 45 золотых крон

Шаманы Бистменов – пророки Тёмных Богов, и искренне почитаются всеми бистменами.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	5	4	3	3	4	1	3	1	6

Оружие/Доспехи: Шаман Бистменов может быть снаряжен оружием из списка снаряжения Бистменов; Шаман никогда не носит брони.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Волшебник: Шаман Бистменов – Волшебник и может использовать Ритуалы Хаоса, как описано в разделе «Магия».

0-2 Бестигора (*Bestigors*)

Найм – 45 золотых крон

Бестигоры – самые крупные из бистменов, огромные рогатые воины бистменских отрядов. Это массивные создания с нечеловеческой сопротивляемостью боли.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	5	4	3	4	4	1	3	1	7

Оружие/Доспехи: Бестигоры могут быть снаряжены оружием и доспехами из списка снаряжения Бистменов.

0-1 Кентигор (*Centigor*)

Найм – 80 золотых крон

Кентигор – ужасная смесь человека с лошадью или быком. Четыре ноги придают ему огромную скорость и силу, в то время как человеческий торс даёт возможность использовать оружие. Эти чудовища-кентавры сильны, но не отличаются особым проворством и ловкостью.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	8	4	3	4	4	1	2	1(2)	7

Оружие/Доспехи: Кентигоры могут быть снаряжены оружием и доспехами из списка снаряжения Бистменов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Пьяница: Кентигоры имеют привычку поглощать перед боем огромное количество плохого пива, а также награбленных вин и крепких напитков, вводя себя в состояние пьяного бешенства. Бросьте D6 в начале каждого хода. При результате 1 кентигор должен пройти в этот ход тест на *глупость*. При результате 2-5 ничего не происходит, а при результате 6 кентигор становится подвержен *бешенству*. Поскольку кентигор одновременно подвержен глупости и бешенству, он иммунен к остальной психологии.

Лесной житель: Кентигоры – обитатели глубоких, тёмных лесов. Они не получают штрафов за передвижение по лесистой местности.

Удар копытом: Кроме оружия, кентигоры используют для сокрушения врага свои копыта и грубый натиск. Это считается как дополнительная атака, которая не получает бонусов и штрафов за оружие.

Рядовые

Ангоры (*Ungor*)

Найм – 25 золотых крон

Ангоры наиболее многочисленны среди бистменов. Это маленькие злобные создания, которые представляют опасность, когда соберутся толпой.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	5	3	3	3	3	1	3	1	6

Оружие/Доспехи: Ангор может быть снаряжен оружием и доспехами из списка снаряжения Ангоров.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Нижайшие из низших: Ангоры стоят на низшей ступени классовой системы бистменов, и вне зависимости от того, сколько опыта они получают, они никогда не получают шанса повысить свой ранг. Если Ангор выбрасывает «У парня талант», этот результат должен быть переброшен.

0-5 Горы (*Gor*)

Найм – 35 золотых крон

Горы почти так же многочисленны, как Ангоры, но более крупные и свирепые...

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	5	4	3	3	4	1	3	1	6

Оружие/Доспехи: Горы могут быть снаряжены оружием и доспехами из списка снаряжения Бистменов.

Гончие Хаоса (*Warhounds of Chaos*)

Найм – 15 золотых крон

Гончие Хаоса – титанические создания, напоминающие мастифов, которые безумно опасны в бою.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	7	4	0	4	3	1	3	1	5

Оружие/Доспехи: Нет! Гончие Хаоса не используют оружия, за исключением своих клыков и злобного характера, и не получают за это каких-либо штрафов.

0-1 Минотавр (Minotaur)

Найм – 200 золотых крон

Минотавры – гигантские бистмены с головой быка. Ужасающие и мощные, они нанимаются любым Вождём Бистменов, как только тот сможет себе это позволить.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	6	4	3	4	4	3	4	3	8

Оружие/Доспехи: Минотавр может быть снаряжён оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Бистменов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Страх: Минотавр – огромный ревуший монстр, и вызывает *страх*. См. раздел «Психология».

Жажда крови: Если минотавр выводит всех своих противников *из игры* в рукопашной схватке, он становится *бешеным* при броске D6 на 4+.

Животное: Минотавр значительно более звероподобен, чем его соратники-бистмены, и хотя он может получать опыт, он никогда не становится Героем.

Большая цель: Минотавр - Большая Цель (см. описание в правилах по стрельбе).

Специальные навыки Бистменов

Косматая шкура (Shaggy Hide)

Массивная косматая шкура Бистмена служит ему бронёй, отражая удары мечей и охраняя его от повреждений. Модель получает защиту доспехом 6+, которая может сочетаться с другой бронёй как обычно.

Мутант (Mutant)

Бистман может купить одну мутацию. См. раздел «Мутации».

Не знает страха (Fearless)

Иммунен к тестам на *страх*, *ужас* и *совсем один*.

Рогач (Horned One)

Бистман обладает мощными рогами, которыми может делать дополнительную атаку со своей базовой Силой в ход, когда он атакует.

Зверский рык (Bellowing Roar)

Только Вождь Бистменов может брать этот навык. Он может перебрасывать любые проваленные тесты на Разгром.

Человеконенавистник (Manhater)

Воин подвержен *ненависти*, когда сражается с любым человеческим отрядом.