

WARHAMMER®

КОРОЛЕВСТВА ОГРОВ



GAMES
WORKSHOP®



Толпа неистовствует и требует крови, наблюдая за жестокой гладиаторской схваткой на смерть двух Огров.

КОРОЛЕВСТВА ОГРОВ

АРМИИ МОЛОТА ВОЙНЫ

СОДЕРЖАНИЕ

ОГРЫ.....	6	ПОКРАСКА ОГРОВ	46
ВЕЛИКАЯ ПАСТЬ	8	ПИКТОГРАММЫ ОГРОВ.....	48
КУЛЬТУРА ОГРОВ.....	10	КОРОЛЕВСТВА ОГРОВ	52
ГОРЫ СКОРБИ	14	ПЛЕМЕНА ОГРОВ	56
ГНОБЛАРЫ	15	БОЛЬШИЕ ПРОЗВИЩА КОРОЛЕВСТВ ОГРОВ	58
ЖЕСТОКИЕ ОРДЫ	16	МАГИЯ БРЮХА.....	60
Тираны.....	20	ОРУДИЯ РАЗРУШЕНИЯ	62
Задиры.....	22	СБОР СИЛЫ	66
Мясники	24	Использование списка армии.....	66
Охотники.....	26	Лорды	68
Быки	28	Герои.....	69
Железнодорожники.....	30	Основные Подразделения.....	70
Пупечники	32	Специальные Подразделения.....	72
Йети.....	34	Редкие Подразделения	74
Пожиратели	36	ЛЕГЕНДАРНЫЕ БРЮХАНЫ.....	75
Людоеды.....	38	СКРАГ-ЖИВОДЕР	76
Гиганты невольники	40	ГРИЗУС ЗОЛОТОЙ ЗУБ	78
Гноблары вояки	42	ПАМЯТКА.....	80
Гноблары звероловы	43		
Мусоробросалка Гнобларов	44		

Написано Филом Келлай

Дополнительный материал
Пауль Гэйнер и Энтони Рейнолдс

Иллюстрация на обложке
Карл Копинский

Концептуальный замысел
Дейв Андриус,
Джон Бланиш, Дэвид Голлагер,
Джес Гудвин, Пауль Джикок
и Гэйв Торп

Иллюстрации
Алекс Бойд, Пауль Дэйнтон и Кос
Конайтис

Художественный замысел
Алан Дэвис,
Нейл Ходгсон,
Нуала Кеннедай и
Стеф Копинский

Производство

Мичелл Барсон, Саймон Бертон, Марк
Эллиотт, Джон Мишелба, Дейв
Массон, Дилан Оуэн,
Марк Оуэн, Иан Стрикланд и
Натан Винтер

Изготовление миниатюр

Тим Адкок, Адам Клэйрк, Алекс
Хедсрем, Брайен Нельсон,
Стив Сейлх и Трайш Моррисон

Материал

Хобби Стив Камискей,
Марк Джоунс и Адриан Вуд

'Heavy Metal'

Кев Эспри, Пит Фолей, Дэвид
Родригез Гарсиа,
Нейл Грин, Нейл Лангдаун,
Даррен Латам, Кит Робертсон и
Кирстен Вильямс

Благодарность

Джеймсу Аркэру,
Алессио Каваторе,
Питу Хэйнесу, Ма the Grub,
Гейрту Ричардсу,
Джону Твемлоу, Мэтью Варду
и всем дорогим игрокам, которые
проводили тестовые игры

Перевод

Кукавский Алексей и
Владимир Яснов

Под редакцией

Любови Мачиной и
Алексея Синяткина

Верстка русской версии

Дизайнерская группа «Столица»

Отпечатано

Компания «Астероид»

ПРОИЗВЕДЕНО КОМПАНИЕЙ GAMES WORKSHOP

РУССКАЯ ВЕРСИЯ КНИГИ ПРОИЗВЕДЕНА КОМПАНИЕЙ «АСТЕРОИД»

Авторские Права © Games Workshop Ltd 2004. Все права защищены. Games Workshop, the Games Workshop логотип, Warhammer, Citadel, the Citadel логотип, Ogre Kingdoms, Королевства Огров, символы Огров, Племена Огров, Gnoblar, Гноблары, Ironguls, Железнодорожники, Gorgers, Пожиратели, Leadbelchers, Пушечники, Ybetees, Йети, Bruisers, Забияки, Slavegiant, Гиганты Невольники, Skrag the Slaughterer, Скраг Живодер, Greasus Goldtooth, Гризус Золотой Зуб, The Great Mau, Великая Пасть, а также все связанные символы, подразделения, места, орудия, расы, символы рас, персонажи, иллюстрации и изображения из мира Warhammer являются либо ®, Торговой Маркой и/или © Games Workshop Ltd 2000-2004, зарегистрированными в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

Произведено ООО «Астероид»

(Россия, 125009, г. Москва, Страстной бульвар до 4/3, строение 1, asteroid40k@yandex.ru)

по лицензии компании Games Workshop,

1-ая редакция, Москва 2005 год.

Отпечатано в России

Международный сайт компании Games Workshop <http://www.games-workshop.com>

ISBN: 1-84154-531-7

ВВЕДЕНИЕ

Огры – большие, уродливые и жестокие чудовища, превосходящие другие народы в двух вещах: еде и драке. Огра легко узнать по массивному телосложению и огромному брюху, но любому, кто в одиночку столкнулся с ним, лучше бы не вставать на его пути, поскольку чаще всего Огр забьет дубиной до смерти и сожрет любое живое существо, которое сможет поймать. Огры являются из бесчисленных королевств, рассеянных повсеместно в горах Скорби и за ними, далеко на востоке Старого Света. Они странствуют по миру, сражаясь в качестве наемников с теми, кто слабее их, а такими, если быть откровенными, являются почти все. К несчастью цивилизованных народов, популяция Огров в горах настолько возросла, что они начали совершать набеги во внешний мир не как раньше – в группах из двух или трех особей, – а целыми сотнями.

Армия Королевств Огров – массивное тупое орудие, врезающееся во вражеский строй с силой тонны кирпичей. Она наносит сокрушительный удар при атаке, хотя на поле боя силы противника часто будут численно превосходить ее. Однако при правильном сочетании подразделений Огров, во главе с одним из внушающих страх Тиранов, они смогут разбить боевую линию противника разрушительной бычьей атакой, прежде чем единой взмахнут окованной железом дубиной. Но, получая крупнейшую армию Королевств Огров, вы должны координировать атаки ее вспомогательных подразделений, среди них: стаи отвратительных Йети и острозубых Пожирателей, рабская раса крошечных и жестоких Гнобларов, и шаманистские Мясники, обладающие могущественной магией Великой Пасты.

Страх, излучаемый полной армией Огров, сам по себе уже оружие. Столкновение подразделений с подразделениями грохочущих смертоносных машин, со сворами чудовищ, возглавляемых одними из самых сильных персонажей в мире Warhammer – пугающая перспектива, особенно учитывая скорость сближения армии Огров с врагом. Для того чтобы собрать полную армию Огров, Вам нужно несколько дюжин моделей, так что сделать это можно легко и быстро, а поскольку моделей меньше, но по размеру они больше, то Вы можете потратить больше времени, окрашивая каждую из них, чем при окраске отрядов другой армии.

В этой книге Вы найдете:

ОГРЫ И ИХ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Глубокий взгляд на природу Огров, их происхождение и мифы, описывающие их историю, вплоть до современной культуры и общественного строя Королевств Огров.

ЖЕСТОКИЕ ОРДЫ

Все подробности и правила для отрядов, персонажей, боевых машин и чудовищ, входящих в армию Королевств Огров. Этот раздел также включает советы по окраске вашего собственного племени Огров.

КОРОЛЕВСТВО ОГРОВ

В этом разделе, перед подробным рассказом о почетных и магических предметах, доступных честолюбивому герою Огров, мы взглянем на восток от королевств, на высочайшие вершины, на которых располагаются поднебесные замки и на далекий Китай.

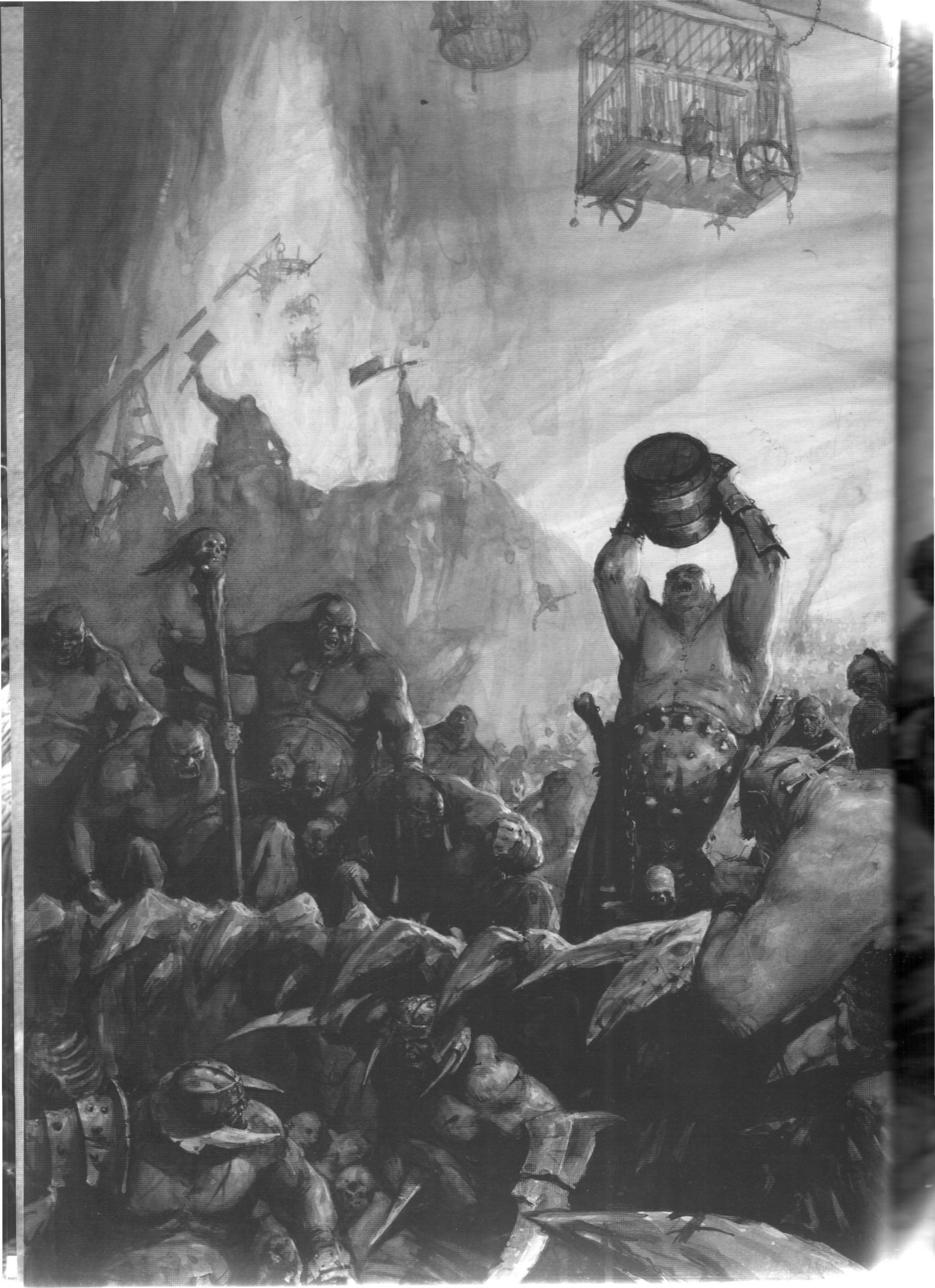
СБОР СИЛЫ

Полный список состава армии, охватывающий все подразделения в армии Королевств Огров; дается все, что Вы можете выбрать для своей армии, чтобы сокрушить врагов на поле боя.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ БРЮХАНЫ

Самые знаменитые и печально известные Огры, вписавшие кровью свой путь в исторические хроники, с подробностями об огромном Гризусе Золотом Зубе, Архитиране королевств Огров, и Скраге-Живодере, сумасшедшем кровавом Пророке Великой Пасты.







ОГРЫ

В бою один-единственный Огр, представляет неравного противника и для полдюжины обычных людей. Взрослый Огр-Бык имеет рост более десяти футов и толщину брюха почти в половину роста. Его огромное тело увенчано рычащей, отвратительной головой на коротенькой шее. Его могучие руки имеют такую же толщину, как грудь человека, и способны проломить стены дома. Ноги Огра крепкие и сильные, хорошо приспособленные к тому, чтобы нести его похожее на глыбу тело, а большие и ровные зубы подобны клыкам зверя. Волосы на теле длинные и салыные, и, хотя обычно Огр лыс как валун, в действительности редко можно найти особь без волос на лице: возможно, их отращивают для того, чтобы не упустить кусочки пищи, избежавшие попадания в рот.

Только глупец принял бы толщину Огра за жир, и хотя он хорошо защищает от стихий, под этой жировой тканью лежит мощная мускулатура. Его кожа прочна, как выделанный кожаный нагрудник, и вдвое толще, а упругость ее такова, что даже пронзая Огра рыцарским копьём, не имеешь никакой уверенности в том, что на твою голову не обрушится ответный удар. Однако самая известная особенность Огра – это его брюхо.

Для простого Огра брюхо имеет громадное значение в общественном, духовном и физическом отношении. Огр с большим брюхом считается богатым и сильным, пос-

кольку он, явно, хорошо ел, чтобы обеспечить такую немалую толщину. Религия Огров вращается вокруг еды, и ненасытные Мясники полагают, что они могут общаться со своим примитивным богом через это простое действие. Возможно, это связано с тем, что жизненно важные органы Огра расположены намного ниже, чем у человека. Эти органы защищены плотным переплетением клубков мускулатуры и могут измельчать и перемалывать с поражающей силой, позволяя Огру переварить почти все, что он захочет бросить в бездонную пасть. Простой Огр не оставляет ни малейшего шанса, когда что-то попадает в его любимый живот, и защищает внутренности большой дополнительной круглой «набрюшной пластиной». Обычно ее делают из металла, выковывая нужную форму, или даже отливают в литейной форме, и как правило, на ней имеется значимое для родного племени владельца изображение. Набрюшная пластина, надежно защищая, охватывает талию Огра тяжелым поясом, который часто используется для хранения столовых приборов Огра.

Не в обычае простого Огра носить одежду, кроме набрюшной пластины и функциональных грязных штанов.

Хотя богатые Огры могут купить или небрежно починить кое-какие виды брони, большинство Огров оставляют тела голыми, покрывая



их грубой татуировкой и боевой раскраской, когда отправляются на войну. Они носят подбитые железом ботинки, очень полезные для того, чтобы кого-нибудь забить до смерти ногами, а когда поднимаются к заснеженным горным вершинам, они надевают шкуры животных, пасшихся на склонах гор. У каждого Огра есть дубина. Обычно ею дулят добычу так, чтобы ее можно было оттащить назад в пещеру с минимальной потерей крови. На этих грубых дубинах укреплены шипы и гвозди, а искусство изготовления дубины Огра – это признак его общественного положения – Огр, использующий простое бревно, как правило, выглядит отчаянным или чрезвычайно бедным. Огр доверяет своей дубинке и съест ее только при самых безвыходных обстоятельствах.

Огры описываются учеными как «тупые, как бревна». Их также описывают как имеющих достаточно мозгов для того, чтобы изготовить бревно и забить исследователя до кровавого месива. В этом есть доля правды, поскольку, несмотря на то, что эта раса неспособна создать что-то действительно стоящее, но у них достаточно ловкости для того, чтобы починить любое грубое ручное оружие и даже использовать боевые машины, которые они захватывают, покупают или зарабатывают у других рас. Говорят горы Скорби настолько неприветливы, что ничто из того, что происходит по пути в королевства Огров, не пропадет попусту – если предмет сразу не съеден, то ему обязательно найдется другое применение через некоторое время после его обнаружения.

Ненасытный аппетит Огров истребляет не только врагов, но даже во времена относительного мира они

охотятся и убивают злобных пещерных зверей, обитающих в горах, а также постоянно воюют друг с другом. Огры известны благодаря тяге к странствиям, их можно найти во всех четырех частях света, сражающихся в небольших наемных отрядах, которые, в конечном счете, оставляют относительно незначительные признаки своего пребывания. Напротив, полномасштабная миграция Огров может быть опустошительной, уничтожающей все живое в странах, на которые они натолкнулись, когда всего за несколько дней сжираются целые поселения. Могут потребоваться десятилетия, прежде чем разорение, оставленное ими, начнет восстанавливаться, но, к счастью, полномасштабные миграции Огров редки.

Огры совершенно неграмотны и полагаются на грубые наскальные рисунки и традицию рассказывания сказок (или, точнее, простой давней похвальбы), передавая народные предания и легенды. Один из самых ранних мифов повествует о Старом Камнебрюхе – Огре, который однажды вечером поймал и проглотил солнце, но из-за изжоги изверг его назад следующим утром. Огры видят величие расы в подвигах силы, и мифология королевств Огров непрерывно питается исполинскими (и часто весьма преувеличенными) задачами, предпринимаемыми их жителями.



ВЕЛИКАЯ ПАСТЬ

Огры поклоняются всепожирающему богу, которого они называют Великая Пасть. Их отношения с этим существом строятся не только на одной преданности, но и на страхе, поскольку однажды Великая Пасть почти полностью уничтожила расу Огров.

Много тысяч лет назад Огры жили далеко на востоке от гор Скорби, в просторных великих степях, на границах далекого Катая. Их прародина – это плодородные безбрежные дуга, простиравшиеся от края неба до края, с пасущимися стадами гну и неуклюжих яков, обеспечивавших постоянное пополнение запасов свежего мяса.

Без естественных границ, разделявших их королевства, большинство племен Огров жило как кочевники, одинаково часто и торгуя, и воюя. Великую тайну огня Ограм передали их соседи, катайцы, взамен же они начали рекрутировать более умных Огров в Великую Имперскую Армию. Поскольку их численность в бескрайней степи возрастала, то племена стали нападать друг на друга. Тем не менее, варварская цивилизация Огров процветала так хорошо, что вскоре Огры начали совершать набеги на Катай и охотиться на крестьянских детей, работавших на рисовых полях. Вскоре многие Огры приобрели пристрастие к плоти катайцев. Это было нечто, что Его Великолепнейшее Императорское Величество Ксен Хуонг, Небесный Дракон в императорском дворце Великого Катая, весьма слабо представлял себе.

Имело ли собрание древних астрологов Ксена Хуонга какое-либо отношение к катастрофе, случившейся с Ограми, остается только предполагать, но вскоре после того, как начали без вести пропадать дети этой страны, а на рисовых полях стали находить разбросанные окровавленные останки, в небе появился яркий свет. С каждым прошедшим днем его яркость и размеры увеличивались, пока он не затмил даже большие планеты Моррслиб и Маннслейб. За несколько прошедших недель он вырос в злобный пылающий шар, трещащий и брызжащий над равнинами, превративший ночь в день и разогнавший обезумевших от страха степных животных. В центре кометы возникла корона отвратительного зеленого света; пока она приближалась, ее размеры настолько увеличились, что наблюдатели с фантазией даже утверждали, будто у этого нового небесного тела есть лицо, или, вернее, рот.

Однажды душевной ночью комета обрушилась на родину Огров с такой силой, что удар почувствовали на другой стороне земли. Все живое вокруг сразу исчезло; две трети населения Огров было уничтожено, когда степи расплавились под сокрушительным ударом яростного бога. Последовавшие за падением кометы свирепые, ослепительные огненные бури выжгли все на мили вокруг. Все выжившие направились взглянуть на огромный кратер, оставленный упавшей кометой: они увидели, что комета не остановилась при ударе, а вместо этого проникла глубоко в сердце планеты.

**«Давным-давно рождены были Огры;
Мы сильны, жирны и огромны,
Заняты главною мыслью одной -
Брюхо набить питьем и едой.»**

**«Потом на равнинах появились племена -
Звери, солнце, трава, ветер, земля -
Люди с востока нам огонь передали,
Мы сражались за них и молодяк их сожрали.»**

- традиционное сказание Огров, изображенное на стенах многих пещер во всех Королевствах Огров, и истолкованное пресловутым ненадежным мариебургским торговцем Йоханом Правдивым. Ходят слухи, что он и его спутники были съедены, когда он пытался обмануть Племя Яростного Кулака.

**«Летела комета большая, ужасная
Все ближе она становилась, клыкастая.
Огонь и пламя в небе ревели,
Ночь умерла, обезумели звери»**

Для разоренных племен Огров худшее лишь наступало. Их зеленая родина была превращена в змояную пустыню с ревущими песчаными бурями и губительными энергиями, сдиравшими плоть с костей. Кроме остатков племени Огров лишь несколько видов насекомых смогли пережить бедствие, а потому быстро наступил голод. Выжившие племена, вырождаясь, впали в каннибализм, нападая друг на друга от страха и голода, так как засуха и недостаток пищи истерзали их некогда толстые животы. Ограм казалось, что мстительное божество упало на них, уничтожив их первыми, потому что большая и ужасная пасть существует только лишь затем, чтобы кормиться. Так был рожден жадный и беспощадный бог Огров.

Самые сильные и самые выносливые Огры, даже слабейших братьев, обнаружили, что терзающий голод, поселившийся в них во время падения Великой Пасти, не оставляет их. Не имея больше возможности проникнуть в Катай из-за губительного запустения, оставленного кометой, большинство выживших мигрировало в горы на запад в поиске нового дома и отдыха от большой засухи. Однако одна из древнейших легенд Огров повествует о Грооте Однопалом, который повел свое племя вглубь смертельной пустыни, намереваясь предложить жертву этому новому и могучему богу. То, что он нашел, с тех пор было изображено на тысячах набрюшных пластин и знамен и навечно запечатлено в легендах Огров. Перед Гроотом протянулась гигантская зияющая воронка размером с внутреннее море, заполненная рядами зазубренных зубов, и подергивающаяся, содрогающаяся, мускулистая, тянувшаяся в самую глубь Глотка – столь огромная, что она могла погло-

тить расу, подобную Ограм, и все еще жаждала большего. Оно существует там и поныне – мерзкое, сотрясающееся божество, которое наслади на мир мстительные небеса.

Сейчас множество Огров следует по стопам Гроота, первого пророка Пасти, совершая паломничество к своему божеству. Немногие возвратились, ибо Великая Пасть до сих пор голодна. Подобно злобному червю, ее присутствие гложет умы всех Огров, маня их к себе одного за другим. Так что Огры странствуют по свету, подсознательно повинувшись беспокойству, внушенному им их прожорливым богом в момент рождения. Иногда переплывавшие океаны утверждали, что на противоположной стороне земного шара есть другая Пасть – огромный, клыкастый водоворот, пожирающий любое слишком близко подошедшее судно, но эти утверждения обычно отвергаются цивилизованными расами как суеверие, ибо как комета могла бы прогрызть путь через ядро планеты?

Великая Пасть внушает такое почтение и трепет, что Огры везде, где они странствуют, копают обнесенные кольями ямы, в которые перед началом каждого пиршества бросают ломти окровавленного мяса в качестве подношения богу. Они регулярно бьются до смерти в зловонных, заполненных мясом пастьях, вырытых в центре пиршественных залов, надеясь, что пролитая в каннибальских обрядах кровь успокоит их божество. Но в действительности непреодолимый аппетит Великой Пасти никогда не может быть удовлетворен, и пока она по-прежнему испытывает голод, ее дикие сыновья будут кормить ее, и кормить, и кормить, пока они не истребят весь мир.

«Пасть в огне рождена была

**При ее падении сотрясалась земля
Много племен пожары пожрали,
Лишь немногие в горы сбежали»**

**«В животах наших голода пламень засел,
Нас голод терзал, все сильнее горел.
Мы скалы глодали, но его не изгнали,
И все выше и выше шагали»**

**«Битва тогда началась в Небесах;
Были враги сильны и огромны,
Но Огры их числом превзошли,**

И в жилищах враги свою гибель нашли»

**«Мы ели стада, что на склонах паслись
У пещерных зверей – вкусное мясо.
Мы в горы пришли, в поднебесные страны,
Где жили одни лишь титаны»**

КУЛЬТУРА ОГРОВ

Есть одно убеждение, объединяющее Огров всего света, вбитое в них в младенчестве, и его они унесут с собой в могилу: кто силен, тот и прав. Сильный может взять все, что ему понравится, у более слабого, включая жизнь и часть тела. Любой аспект культуры королевств Огров вращается вокруг этого главного принципа, запечатленного в уме каждого жителя от самого захудалого Гноблара до могущественнейшего Тирана.

Огры отправляются на большие расстояния, чтобы показать удаль, хотя общественное положение Огра можно быстро оценить по размеру и величине брюха. Тем не менее, Огры украшают себя охотничьими трофеями, взятыми с убитых пещерных зверей, наносят на голое тело боевую раскраску, чтобы показать верность племени, берут прозвища, описывающие их собственные силы, и наносят себе ритуальный шрам, чтобы доказать, что они не чувствуют никакой боли. Выстроенные для сражения взрослые Быки имеют устрашающий вид; а лидеры, как например Задира или Тиран, – воистину ужасающи.

Однако все это самовозвеличивание не только позерство. Огры часто вызывают друг друга на состязания в силе, особенно в дни праздника или во время игр Огров. Эти состязания используются также при решении вопроса об управлении. Они различаются от довольно веселого блевательного состязания, где худшее, что может ожидать Огра, это быть заблеванным полупереваренной пищей, до гладиаторских боев, кроваво-

го смертельного спорта, который стал популярным даже в Старом Свете. Разрешается, а на самом деле ожидается, что в гладиаторском бою Огры используют вооружение определенного вида. Сюда, как правило, включаются железные кулаки, тяжелые цепи, кинжалы пробойники и пластинчатые шлемы. Достаточно сказать, что гладиаторские бои, устраиваемые человеческим родом, бескровные и скучные, выглядят бледно в сравнении с чрезмерным насилием схватки Огров.

Другая любимая игра Огров – это перетяни брюхо, пользующаяся большим уважением, чем такие развлечения как разбей нос или раздоби кулак; для этого нужно ухватиться со всей силы. Каждый Огр хватается за пояс противника и пытается повалить его на землю, применяя силу и вес, сосредотачивая усилия на брюхе. Напрягаются сухожилия и вздуваются мускулы, ни одна из противоборствующих сторон не отступает ни на дюйм, до последнего отплевываясь; раздаются угрозы и рев (большая часть которого исходит от зрителей), наконец один Огр под натиском сник и повержен в грязь.

Если оба поединщика выживают в состязании Огров, то победителю в качестве приза разрешается съесть кусочек проигравшего. Если соревнование было устроено для развлечения или только для выяснения, кто первым отрежет кусок от сраженного противника, то это может быть только пара пальцев, ухо или нос. Однако если данное состязание связано с вопросом о руководстве войсками, спором о земле или

**«Гиганты там много лун пировали
Зло в поднебесье они совершали
Мы их замки разбили, куски разбросали
А тела их мы вниз покидали»**

**«В морозных горах колдовство укрывалось
Немало больных и свирепых рождалось
Другие в снежных зверей превратились
Остальные за солнцем в дорогу пустились»**

**«Солнце вело нас к долинам широким
Что укрылись под облачной пеленой
Этот маленький мир – как мы поглядим
Мы захватим его и съедим»**

личным недовольством, то соперники перед схваткой снимут набрюшные пластины – весьма серьезный знак. Победитель в соревновании «супербрюха» неизбежно забьет проигравшего до смерти голыми руками и съест его окровавленный труп здесь же перед приветствующей его публикой. Таким образом Огр не только получает силу поверженного противника, но также и уважение племени.

Многие из этих игрищ устраиваются во время или после пиршества Огров, когда племя насытилось, и поэтому менее вероятно, чтобы игры превратились в полномасштабную ссору. Для Огров пиры, дающие достаточно мяса, имеют религиозное значение, и они найдут любой повод, чтобы продлить их. Почетный гость на этих пирах восседает по правую руку от трона Тирана, и поэтому ему полагается второй лучший кусок мяса – обычно это охотник, который принес мясо племени прежде всех.

Приметы пиршества Огров включают каминь размером с конюшню и столешницы на массивных козлах вокруг края пасть-ямы – зловонной дыры в земле, заполненной месивом гниющего мяса, частями тел и ржавым оружием, в которой в неистовых играх бьются Огры. Хотя другие расы могли бы нанять менестрелей для пира, у Огров нет настоящего понятия музыки, и они ценят громкость выше мастерства – Огр, который может переорать товарищей, почитается одаренным исполнителем. Их пиры наполнены ревом, криками и рыганием, а так же вездесущим хрустом мяса и костей – обычная пища, пожираемая на пиршестве Огров – мясо с кровью. Однако Мясники отлично знают, что их племя ценит настолько разнообразную диету, сколько хищников обитает в соседней

пещере. Пока традиционные застольные песни заполняют пиршественные залы, Мясники расставляют дымящиеся тарелки из кости пещерных зверей с сырым бретонцем в соусе из дикого чеснока, жесткое гноемье мясо, подаваемое в громриловом панцире, толстые колбаски, наполненные лучшей солдатней Империи, и – отмеченные всеми, поскольку являются деликатесом – нежные ноги эльфа, зажаренные в лошадиной крови. Обычно все это запивается Огровским пивом, густой, вязкой и отвратительной смесью, с равными количествами медовых сот и мух, плавающих в его мутных глубинах. Огровское пиво довольно ядовито, чтобы отравить Гнома, и обычно его пьют из рога, снятого с черепа зверя, убитого самим владельцем.

Величайшие пиры организуются после разгрома и разграбления большого каравана – растянувшихся на многие мили торговых фургонов, что ползут через Бесплодные Земли в королевства Огров и, наконец, в Катар. Эти вооруженные обозы неизменно хорошо охраняются (часто соперничающими племенами Огров), но когда грабящее племя Огров наконец сумеет захватить один, оно оказывается по колено в предметах роскоши, золоте и отличного топлива. Племя Огров может просуществовать за счет грабежа одного большого каравана целый месяц, и часто последующий пир – это длящаяся неделю оргия еды и питья, звуки которой слышны на много миль вокруг. Печально, но эти случаи становятся редкими, так как железное правление Торгового лорда Гризуса Золотого Зуба, Архитирана вынуждает племена вступить в новую эру наемничества и сотрудничества с человеческой расой. Постепенно, но в конце концов королевства Огров узнали, что золото столь же ценно, как и мясо, и более вероятно, что оно сохранится зимой.

«Зеленокожие малыши

К нам с холмов пришли

Слишком жилисты они, их мы не съедаем

Мы работать их на нас заставляем»

«Новые горы нам дали приют

Мы убили немало ужасных зверюг

В пасти пещер мы огонь развели

К процветанию племя свое привели»

«В жилищах на колесах худышки прикатили

Мы съели их, и кругляши в фургонах захватили

Как маленькие солнца из металла кругляши

Нехороши для пищи, но в торговле хороши»

«Племена разрушали разные страны

Дико ревели, сражаясь, Тираны

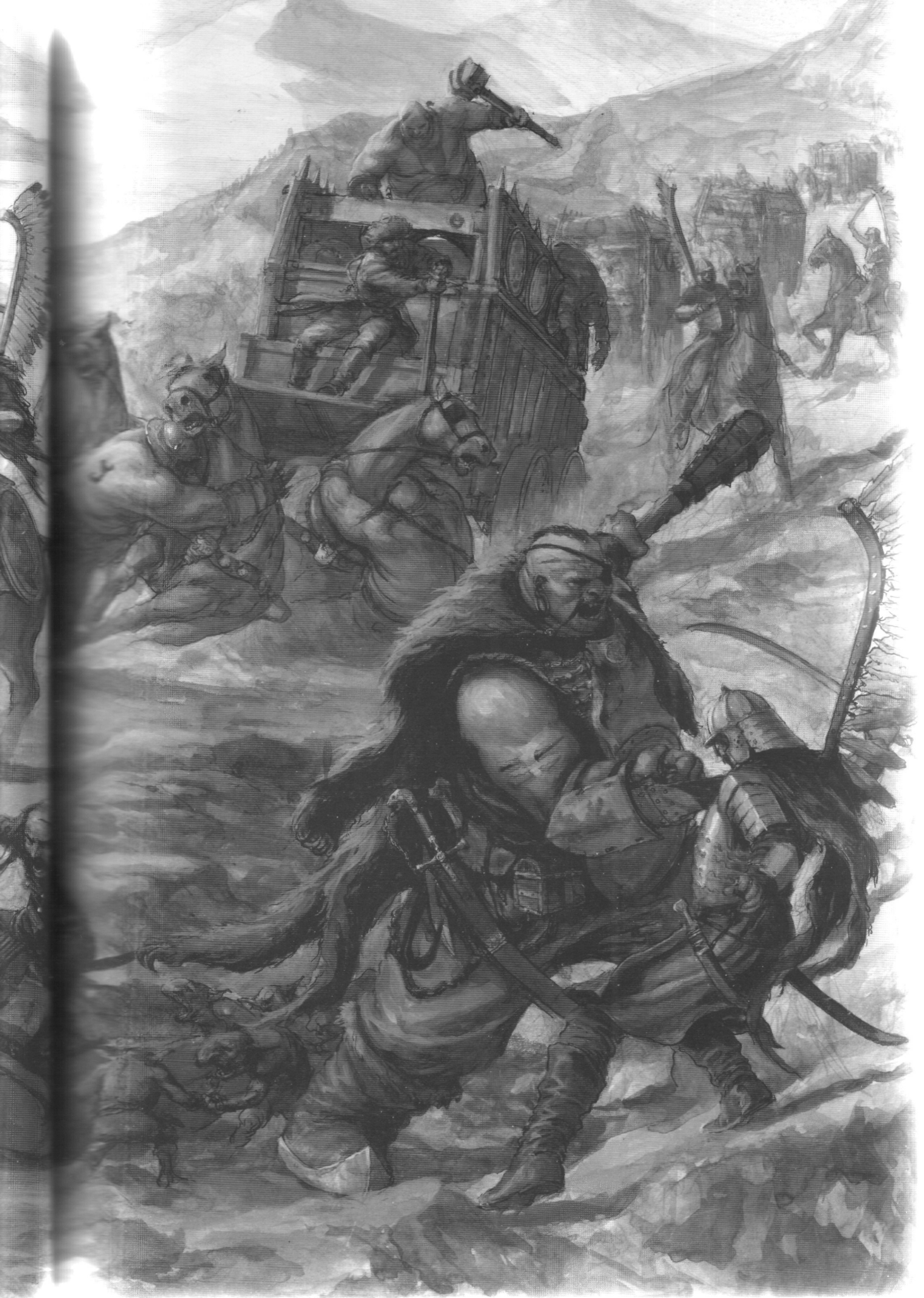
Множество царств разграбили мы

И веселились в течение зимы»

«Племена росли их теперь очень много

Мы за солнцем в дорогу уходим снова»





ГОРЫ СКОРБИ

Сами королевства Огров располагаются в горных долинах и системах пещер гор Скорби. Горы столь велики, что в зависимости от высоты дают убежище различным группам существ – на исхлестанных ветром пиках обитают более выносливые звери, чем те, что населяют предгорья у подошвы горных цепей.

На горных вершинах, по ослепительно белому миру сугробов и жестоких снежных бурь крадучись пробираются Йети. Только существо со сверхъестественной выносливостью к стихиям может выжить на вершинах продолжительное время, но Йети – существа, рожденные горами в глубокой древности, когда раса Огров была молодой и легко приспосабливающейся. В покрытых сосульками берлогах они собирают кости людей и животных, ставших жертвами их ледяного дыхания и твердых, как железо, когтей.

Ниже ледяных вершин огромные мамонты с шумом пробираются через покрытые лишайником ущелья, эти груды мяса, жира и спутанных волос живут сотни лет. Их бивни высоко ценятся торговцами Шелкового Пути, но не только за слоновой костью Охотники поднимаются на вершины. Взрослый большой мамонт обеспечивает достаточным количеством мяса все племя, и Охотнику, который сможет убить такого зверя и как-то притащить тушу назад в королевства Огров, оказывается великая честь на последующем пире, ему предоставляется привилегия в качестве закуски съесть мозг и сердце мамонта.

Еще ниже по склону гор, поскольку стихии дают возможность развиваться флоре и фауне, животный мир становится более разнообразным: здесь пасутся и рыщут большие горные звери. Шерстистый снежный лось острыми, как бритва, рогами сражается в жестоких турнирах. По ущельям крадутся саблезубы, набрасывающиеся на любые существа, которые были довольно глупы, чтобы отойти от стада, и разрывают их длинными клыками. По склонам в больших мигрирующих стадах бродят носорожцы, топча все, что угрожает им опасностью, от грохота их копыт сотрясается земля.

Но эти долины дали приют самым опасным обитателям гор Скорби – самим Ограм. Нет ни одного вида животных в горах, на которых в прошлом не охотились бы, убили и съели Огры. С огнем, окованной железом дубиной и стремлением, родившимся в глубинах их животов, охотничья партия Огров может завалить все что угодно от пещерного медведя до высоченного морозного гиганта. Не проходит и дня без цепи кровавых следов, покрывающих снег, поскольку Огры постоянно приносят свежее мясо в пещеры.

Среди трещин и расселин Королевств Огров примостились трущобы Гнобларов; эти зеленокожие переселились из родных предгорий, чтобы жить под сомнительной защитой хозяев Огров. По-прежнему эта гадкая и жадная раса кишит среди холмов, воруя, шпионая, а иногда даже совершая набеги на караваны, проходящие через их земли. В одиночку, большую опасность представляет охраняющая выводок клыкастая куница или сердитый волчонок, но Гноблары обыкновенно кишимя кишат в зловонных логовищах. Как только в область проникают Гноблары, от них потом весьма трудно избавиться.

ГНОБЛАРЫ

Стоящие Гноблары чуть выше пояса человека и являются родственниками обыкновенных Гоблинов, терзающих Старый Свет. Эти пренебрежительные существа довольно злобны, но с достаточной хитростью, которая полностью компенсирует недостаток их физической силы. Их скорченные тела завершаются большими луковичеобразными головами, а костлявые руки оканчиваются широкими и ловкими кистями. Несмотря на их худосочность, у Гнобларов несоразмерно сильно развиты ноги и спины, что приобретено благодаря их селекционному разведению для переноски грузов, в соответствии с целью их хозяев отбраковывались те, кто оказывались бесполезными.

По всей вероятности, самая примечательная особенность Гноблара – это его нос – огромная выступающая деталь, которая может почувствовать приближающегося хищника раньше, чем он сможет напасть. Его дополняет пара чутких ушей; эти большие, треугольные придатки, которые прекрасно реагируют на малейший звук. У Гноблара нападающего из засады уши свисают, тогда как у готового к сражению они будут вскинуты, в надежде по возможности сделать себя больше и страшнее. Однако Гноблары давным-давно узнали, что лучший способ выглядеть большим и страшным заключается в том, чтобы просто стоять между ног откормленного Огра.

Несмотря на тот факт, что Гноблары тощи, на них охотятся все без исключения. Их часто захватывают в рабство налетчики Гномы Хаоса, которых они смертельно боятся, и не без серьезного основания. Важнейшим шагом в эволюции Гнобларов было осознание того, что живущие в горах Огры пришли к заключению, что их гораздо лучше использовать в качестве рабов, чем пищи. Вскоре произошел массовый исход Гнобларов, они покинули родину в предгорьях и наводнили королевства Огров, их труды возникали в каждом доступном укромном уголке и трещине. С этого дня Гноблары выполняют черную работу, которую потребуют от них их хозяева Огры, а взамен Огры гарантируют, что лишь малую долю Гнобларов постигнет жуткая и злополучная смерть.

Когда Гноблар принадлежит по праву собственности Огру, а это возможно после подношения в нужное время кружки пива или мертвого родного брата предполагаемому хозяину, тогда Гноблара метят. Это заключается в откусывании части уха Гноблара таким образом, чтобы оставить отличительную отметину от укуса Огра как постоянную метку собственности – намного быстрее и вкуснее чем выжигать клеймо. Теоретически заклеянный Гноблар выше постоянных споров и драк, характерных для этого вида. Счастливики получают несколько платяев из отвергнутой одежды, снятой с убитых Ограми жертв, и даже сопровождают хозяев на поле боя; находясь рядом с ними или в галдящих бандах, они забрасывают врагов чем-нибудь острым, что они могут взять в ловкие руки.

Есть старое выражение Огров: «Я не хотел бы проверять насколько я смогу его бросить», –

которое коренится в обычае Огров бросать возможного слугу Гноблара, чтобы проверить его ценность. Отличаясь весьма сильно по размерам, большие Гноблары стремятся быть независимыми, даже иногда становятся непокорными, и их нельзя бросить на достаточное расстояние, если Огр пожелает участвовать в соревновании по метанию Гнобларов. Небольшие Гноблары ценятся не только за то, что они более рабоподобны, но также и за то, что их можно привязать к толстой ветке и опустить за спину, чтобы те почесали недоступные места острыми, царапающими коготками. У Огров очень часто развивается извращенная привязанность к дорожному слуге Гноблару, они хвастаются перед приятелями, что его Гноблар – хороший маленький бегун со здоровой зеленой кожей и необыкновенно отвислым носом. К сожалению, чем чаще любимчик Гноблар вертится вокруг хозяина, тем выше шанс, что его съедят или просто случайно раздавят.

Почти каждый Огр имеет Гноблара, которого называет своим, и они часто повторяют характеристики хозяина – так Гноблар, принадлежащий Тирану, вероятно, будет задиристым маленьким грубияном в плохо подогнанном шлеме, тогда как у Гноблара принадлежащего Пушечнику будет вымазано сажей лицо и по тряпке в ухе. Можно многое рассказать об Огре по его Гнобларам.



ЖЕСТОКИЕ ОРДЫ

Этот раздел книги – Бестиарий. В нем подробно рассматриваются различные типы отрядов, герои, чудовища и боевые машины, характерные для королевств Огров, с упоминанием об их происхождении и ущербе, который они могут нанести.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОРОЛЕВСТВ ОГРОВ **Внушают Страх**

Огры и их племя – большие, вызывающие страх чудовища, склонные жестоко убить и сожрать любого глупца, вставшего на их пути. Они внушают страх, как подробно рассказано в книге правил Warhammer.

Обратите внимание, что это НЕ относится к Гнобларам-Воякам или Гнобларам-Звероловам; они абсолютно не страшные!

Бычья Атака

Когда множество Огров совершают совместное действие, они могут использовать огромное преимущество своей большой массы против врагов. В связи с довольно высокой стремительностью атаки, прямой удар такой огромной массы мышц и жира за тяжелыми металлическими набрюшными пластинами может опрокинуть врага на землю еще до того, как сами Огры начнут наносить удары варварским оружием направо и налево.

Любое подразделение, состоящее из трех или более моделей Огров (Тираны, Задиры, Мастера убоя, Мясники, Быки, Железнобрюхи, Пушечники и Людоеды) в любой ход, когда все модели в этом подразделении атакуют на 6+ или более, может нанести одно попадание от столкновения с Огром касающейся подставки вражеской модели. Оно рассчитывается по базовой Силе модели. Так, например, подразделение из трех Быков Огров с возглавляющим их Задирой, все из которых касаются врага, наносит три попадания от столкновения с Силой 4 и одно попадание от столкновения с Силой 5.

Любая модель Огра, нанеся попадание от столкновения в результате успешной Бычьей Атаки, может добавить 1 к Силе попадания от столкновения за каждую

модель Огра, находящуюся непосредственно за ней. Например, построенное в ряды подразделение из восьми Огров Быков с шириной ряда в четыре модели (из которых все четыре касаются врага), должно нанести четыре попадания от столкновения с Силой 5 вражескому подразделению, которое оно атаковало; тогда как подразделение из двенадцати Огров Быков в построении из полных рядов должно нанести четыре попадания с Силой 6, и так далее.

Ревуны

Огры не смыслят в музыке, но понимают хороший рев, когда они его слышат. Огр Ревун во всех отношениях – Музыкант.

Никто не любит Гнобларов

Огр, замеченный возглавляющим подразделение простых Гнобларов, никогда не заглянул бы этого. Персонажи Огров не могут присоединяться к любым подразделениям Гнобларов.

Примечания

Поскольку в армию Королевств Огров войдут много подразделений больших, имеющих несколько Ранений Огров, то вот несколько напоминаний и пояснений к важным правилам:

Единичные Огры и персонажи Огров перемещаются как монстры и имеют Силу Подразделения 3.

Построенные в ряды подразделения, имеющие чемпионов и персонажей, должны следить за ранениями рядовых членов отрядов и чемпиона/персонажа отдельно, поскольку ранения не переносятся с одного на другого. Так Вы могли бы использовать различно окрашенные кубики, чтобы следить за нанесенными ранениями.

Единичные персонажи Огров не могут быть выбраны в качестве цели, если они находятся в пределах 5» от дружелюбного подразделения из пяти или более моделей, если они не являются ближайшей живой целью, точно так же, как и для моделей обычных размеров. Персонажи Огров не могут требовать этого преимущества от подразделений Гнобларов-Вояк или Гнобларов-Звероловов.



до-
тер-

ей.
ось-
(из
сти
кес-
как
ое-
ца-

рев,
их -

ос-
на-
зде-

ого
не-
не-

тся

пи-
ря-
ель-
ру-
ен-
ия-

ыть
ся в
еле-
и не
чно
ров.
ого
ров-



Огры племени Вырывателей Кишок выбирают из своей горной крепости для того чтобы покарать тех, кто отва-
жится вторгнуться в их земли.



Призус Золотой Зуб, Архитиран всех Огров, «убеждает» орков Темных Земель платить ему дань.



Скраг Живодер, Пророк Великой Пасти, сеет ужас и разрушение в далеком имперском городке Хорнбург.



ТИРАНЫ

«Он – босс. Вот кто он. Ты выполнишь все, что он прикажет, как и все мы. Все мы исполняем. Ты только пробуешь и прикоснулся губами. А он, протянув руки, вырвет и съест это раньше, чем ты захлопнул пасть»

Тираны – доминирующие особи каждого племени Огров. Как у многих менее цивилизованных рас мира Warhammer, Тиран – всегда самый большой, самый сильный, самый свирепый и самый внушительный Огр в данной местности. Самые большие Тираны вполне могут повалить на землю Гиганта или голыми кулаками пробить себе путь через укрепленные ворота – если Тиран захочет тебя в качестве следующего блюда, то единственное, что может встать между тобой и его огромным раздувшимся брюхом – это быстрый конь и ничтожная удача.

Пост Тирана не наследственный. Чтобы стать Тираном данного племени, Огр просто должен убить существующего Тирана в поединке; это решается традиционным для Огров вызовом на состязание по перетяжке брюхо в бойцовых ямах. В этих столкновениях не запрещена демонстрация костедробильного применения силы. Претендента на трон, бросившего вызов власти Тирана, может ожидать один из двух результатов; если все пройдет хорошо, претендент свергнет облеченного властью Огра, используя только силу, сожрет убитого Тирана и займет его место во главе Королевства. Если же Тиран оказывается сильнее, то соперник будет убит и совместно съеден – в любом случае кто-то получит хорошую пищу. В этом случае части скелета претендента добавляются к коллекции костей и трофеев, носимых Тираном, как

предостережение против возможного мятежа, и некоторые из старейших Тиранов носят целые ожерелья из костей тех глупцов, что бросали вызов их правлению за эти годы.

Вследствие того, что сильный Огр самец неизменно производит сильное потомство – детеныши Тирана, как правило, вырастая, становятся достойным претендентом на пост отца – так что не редкость для Тирана Огра в конце концов пожрать все мятежное потомство одного за другим, таков суровый пример родительской «жесткой любви».

Тираны собирают все лучшее вооружение племени и обычно вооружены, по крайней мере, одним «излюбленным» оружием. Поистине сумасшед-





шим должен быть Огр, чтобы коснуться бесценной собственности Тирана – воровству мешает мысль, что его заставят сожрать собственную руку. Тиран добывает оружие в странствиях или захватывает его в грабеже; как правило, Огры достигают физического расцвета после двух-трех десятилетий службы наемником. Тираны одеваются нарочито по стандартам общества Огров. Это не значит, что они щеголяют в тонких шелках, изящных драгоценностях или других таких же щегольских побрякушках, но скорее их доспехи и оружие больше и тяжелее, чем у других Огров. Тираны часто сильно татуированы и делают надрезы, обозначая положение, а их огромные животы защищены набрюшными пластинами, под которыми поместится еще и Железнодорожник из их позорных телохранителей.

Как и все взрослые Огры, Тираны часто используют хвастливые титулы как последнюю часть имени, указывающие на своеобразные достижения этого Тирана при восхождении к трону. Поскольку карьера Тирана расширяется, то же происходит и с его именем – теперь легендарный Олфлаб-Грызущий камень – Жирное брюхо – Обманувший смерть оставался Тираном королевства в течение более чем девяноста лет, до того как задохнулся, подавившись башкой правнука.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Тиран	6	6	4	5	5	5	4	5	9

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бычья Атака: Тираны могут совершать Бычью Атаку, о чем подробно рассказано на странице 16.

ГНОБЛАРЫ-СЧАСТЛИВЧИКИ

Часто настает время, когда Огры начинают доверять преданным и давно живущим домашним любимцам Гноблара, которые становятся талисманами удачи. Иногда, это оказывается верным; в конце концов, это можно посчитать удачей, когда вражеский клинок раскроил башку домашнему любимцу Гноблару, а не вонзился в горло Огра.

Огр с Гнобларом-Счастливчиком может перебросить один спас бросок за доспехи или магический спас бросок, один раз в сражение.

Примечание: Гноблары-Счастливчики представлены на модели персонажа, которого они сопровождают; у них нет собственной подставки или характеристик подобно «обычным» Гноблара.

ЗАДИРЫ



По величине и силе Задира уступает только Тирану, и часто связан с правителем королевства. Задиры обычно поступают как деспоты или, точнее, громилы, а благодаря положению у них много привилегий. Их обязанность состоит в том, чтобы содрать семь шкур с любых Огров, не выстроившихся в ряд, не есть слишком грязную пищу или проводить страшно много времени, играя с Гнобларами.

Сравнимые с вождем племени Огров Задиры, как правило, поддерживают порядок и дисциплину в рядах Огров, когда за ними не бдит око Тирана. Они имеют внушительные размеры и обычно являются победителями Огровских состязаний, играющих довольно важную роль в их общественном устройстве.

Изредка Задира может оспорить лидерство правящего Тирана, но обычно он довольствуется тем насилием, которое дает им их положение, без того огромного, надрывающего брюхо бремени, связанного с принятием решений. По преимуществу Задиры Тирана будут громадными качками без амбиций и мозгов и с характером носорожца.

«Они порядочные Задиры. Больше и безобразнее, чем такие Огры как мы. Попробуй поспорить с ними, и они выбьют тебе клыки, раскроют тебе черепушку и съедят твоего наилучшего Гноблара, точно так же они могут приказать сделать это помощникам».



Задира
и час-
ороле-
ступа-
е, гро-
у них
ность
семь
шихся
цу или
играя с

в Зади-
ядок и
и ними
инуши-
и побе-
ющих
енном

ерство
оволь-
им их
ываю-
приня-
у Зади-
ачками
ктером

чем
они
едят
огут

Когда Задирам вверяют знамя племени – огромный флаг, увешанный племенными трофеями, мехами и черепами, пробуждающий великие чувства: гордость и агрессию в сотоварищах Ограх. Эти знамена настолько прочные, что часто они сами используются как оружие – если по вашей голове Задира врежет кованной металлом жердью, то повреждение обесчещено, и не имеет значения что висит на ней. Когда в армию Огров не включен Тиран, часто Задира принимает командование на себя просто в силу способности отколотить тех, кто не согласен с его планом действия (обычно под этим подразумевается «атака» и кое-что еще).

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Задира	6	5	4	5	5	4	3	4	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бычья Атака: Задиры могут совершать Бычью Атаку, о чем подробно рассказано на странице 16.

Меч-Гноблары

Наиболее влиятельным Ограм в каждом племени часто удавалось приобрести одного или двух Гнобларов, стоящих немногим больше навоза на их огромных ботинках. Эти Гноблары, прячущиеся между ног хозяина, колот острыми предметами в того, кто занимает его внимание во время сражения. Огр с Меч-Гнобларами получает одну дополнительную атаку Силой 2 в фазу ближнего боя за владение Меч-Гнобларом, с Мастерством владения оружием [Weapon Skill] хозяйской модели (внимание противника отвлечено!). Эти атаки производятся в то же самое время, что и атаки самого персонажа и должны быть направлены на модели, которые атаковал персонаж Огр.

Примечание: Меч-Гноблары представлены на модели персонажа, которого они сопровождают; у них нет собственной подставки или характеристик подобно «обычным» Гнобларам.

МЯСНИКИ

«Рубят, измельчают, готовят и едят. Они отличные Мясники. Но все-таки не становитесь возле их горшков».

Мясники – огромные жирные туши, заляпанные потрохами и засохшей кровью. Они крайне неопрятны и похожи на нечто большое, измазанное в мясе, кишках и чьей-то крови. Ужасные и подлые, Мясники по существу заменяют у Огров племенного шамана, хотя они являются больше святыми, чем чародеями. У них есть непосредственная связь с Великой Пастью, и они могут направлять маленькую часть силы божества Огров – неутолимую прожорливость и насилие – в ритуале, известном как «Магия Брюха». Также Мясник непосредственно отвечает за подготовку племенных пиров, завершающих религиозное празднество Огров. Наконец, при посвящении в культ Великой Пасты, Мясников учат, как покорить огонь.

Как владыки огня, шаманы и главные повара Мясники в королевстве Огров по влиянию являются вторыми после самого Тирана. Они наделены злобным характером, и нередко хриплый шепот Мясника племени диктует Тирану команды, которые тот проорет.

Мясники столь отличны от простых самцов племени, что к ним относятся со смесью почтения, страха и подозрения. Говорят, что детеныш Огра, сосущий из соска матери кровь вместо молока, отмечен Великой Пастью. Этот младенец будет немедленно взят под попечительство Мясника племени, который глубоко прокусит брюхо детеныша, чтобы заявить на него права. После этого Мясник даст возможность детенышу непрерывно насыщаться кровью и сырым мясом, пока его протеже не станет жирным и сильным. Во время воспитания детеныша его приобщат к тайнам Великой Пасты и обучат поглощать и переваривать самые отвратительные и ядовитые вещества, начиная с рваных ломтей гнилого мяса, выкопанных из-под земли, и скользких, ядовитых кишок каменных троллей. Взрослый Мясник гордится тем, что он может потреблять такие вещества, которые повредили бы пищеварительные системы даже его товарищей Огров. Кроме того, Мясники традиционно не скрывают отвислые, дряблые животы набрюшными пластинами, доверяя защиту молитве Великой Пасты. Эта гастрономическая стойкость – источник большого уважения среди остальной части племени, полагающей, что противиться Мяснику значит противиться самой Великой Пасте, а потому обречь себя на преждевременное перевоплощение в горячее и вкусное жаркое.

Мясники часто напоминают ходячие кладовые – они обожают таскать с собой куски мяса и другие, менее вкусные ингредиенты.

Обычно они увешаны множеством мясных крюков, секачей, филейных



ые
их

е пот-
пны и
киш-
ки по
хотя
У них
и они
ества
е – в
Мяс-
товку
тиоз-
при
Паста,
огонь.
е по-
янию
деле-
епоп
кото-

в пле-
ения,
еиш
место
г мла-
ечи-
й глу-
тобы
Мяс-
епре-
ырым
танет
пита-
м Ве-
рева-
витые
и гни-
ли, и
нных
дится
такие
ы пи-
то то-
сники
ислые,
Паста-
пикой
– ис-
льной
ивить-
Вели-
ждев-
вкус-
кладо-
ки мя-
нты.
ством
ейных



ножей, колотушек и других поварских орудий, кото-
рые одинаково хорошо используются и для живой, и
для мертвой добычи. Даже самый младший Мясник
может приготовить всякую стряпню в гигантском
металлическом котле для мяса, почитаемом ближай-
шими Ограми как священный артефакт. Но истин-
ная сила Мясника заключается в Магии Брюха и сос-
тоит в том, чтобы, просто сожрать подходящий кусок
и призвать мощь Великой Пасты; Мясник может ук-
репить свою силу и силу кого-то из сотоварищей,
наслать кошмары или раздробить все кости в телах
врагов.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Мастер убоя	6	4	3	4	5	5	3	4	8
Мясник	6	3	3	4	5	4	2	3	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Магия Брюха: Мясники и используемая ими магия
подробно обсуждаются в разделе «Магия Брюха» на
странице 60.

Бычья Атака: Мясники могут совершать Бычью Ата-
ку, о чем подробно рассказано на странице 16.

Невосприимчивость к яду: Мясники каждый день
поглощают всякие жуткие и поганые куски, которые
могли бы подорвать силы или даже убить обычного
Быка-Огра. Мясник может противостоять практиче-
ски любому телесному недугу и, благодаря покрови-
тельству Великой Пасты, может даже избавиться от
тайных ядов, от которых внутренности человека
сгнили бы за несколько секунд.

При любых успешно проведенных против Мясника
отравленные атаках нужно бросить кубик на ранение
как в случае обычного оружия.

ЗУБЫ МЯСНИКОВ

Известно, что Мясники заменяют свои клыки камен-
ными, которые они буквально вкалывают в челю-
сти, дополняя ими страшный и чудовищный внешний
вид. У других Мясников есть несколько особых комплек-
тов зубов для различных типов пищи, постоянно вися-
щих вокруг шеи. Они различаются от тонких и ост-
рых как иглы клыков для удаления нежной плоти с фи-
лейной части человеческого кунца до набора массив-
ных медвежьих зубов, которые могут разжевать
твердого как железо Гнома. Заслужившие особого по-
священия Мясники могут иметь в услужении одного или
двух Зуб-Гнобларов, чтобы нести их запасные комплек-
ты зубов, и всегда иметь для работы нужные зубы.

ЗУБ-ГНОБЛАРЫ

Мясники Огров обычно окружают себя перепач-
канными кровью слугами, которые находятся в
распоряжении Мясников и, тем или иным спосо-
бом предоставляющие компоненты для их шама-
нских ритуалов. Эти Гноблары находятся на гра-
ни между пользой и выгодой.

Перед сотворением заклинания Магии Брюха
Мясник Огров с Зуб-Гнобларами может пожертво-
вать одним из них, чтобы к выпавшему на кубике
числу добавить +1 значение этой Шаманской Еды.
Каждым Зуб-Гнобларом можно пожертвовать в
бою только однажды, но Мясник с двумя Зуб-Гноб-
ларами, если пожелает, может пожертвовать обо-
ими сразу за +2 очка к выпавшему на кубике зна-
чению.

Примечание: Зуб-Гноблары представлены на мо-
дели персонажа, которого они сопровождают; у
них нет собственной подставки или характерис-
тик, подобно «обычным» Гнобларам.

ОХОТНИКИ

«Если он походит на того, кто может взглядом усмирить стаю разъяренных пещерных медведей – тогда это Охотник. В качестве доказательства вы можете сказать, что на нем будет надета пара шкур».

Охотники – одна из самых больших и независимых особей своего вида, они не задумываясь взбираются на вершину горы, выслеживая раненого громадного мамонта или самца-носорожца. Огр также становится Охотником, на время покидая племя, чтобы удовлетворить страсть к путешествиям, или будучи изгнанным в суровую белую горную пустыню вместе с немногими товарищами Ограми. В любом случае он не полностью порывает с племенем, и Охотник, отличающийся отшельнической жизнью, будет притаскивать внушительную добычу или возвращаться в пещеры дважды в год на главные праздники.

Обычно Охотник покрыт шрамами и татуировками, закутывается в толстые шкуры от ледяного холода гор Скорби. Он украшает себя бивнями, когтями, клыками и черепами пещерных зверей, которых он сам убил и съел. Как правило, у Охотника на брюхе будет прикреплен череп большого зверя, указывающий на его мастерство.

В знак уважения к первому Охотнику Огров – Джериду Красному – Охотники обычно держат одного или двух Саблезубов, которые помогают в охоте на пещерных зверей, вынюхивая добычу. У этих проворных гигантских кошек из нижних челюстей торчат клыки, ими они разрывают кишки зверям, которые больше их. Те же, которых невозможно приручить, обеспечат возможному хозяину и добрую драку, и добрую пищу – редкий Охотник не может похвастаться шрамами от когтей на лице.

Среди Быков племени прославлены Охотники, заработавшие репутацию героев подвигами и неисчерпаемыми запасами историй о жизни в горах.

Когда Охотник поблизости, то всегда есть хорошая еда; один этот аргумент позволил многим изгнанным Охотникам вернуться в родное племя.

ГАРПУНОМЕТАЛКА

Изобретенная Кробатом Полтора-ума гарпунометалка выглядит довольно грубо, что создает неправильное представление о ее эффективности в руках Огра Охотника.

Переделанная из тяжелого арбалета, применяемого низкорослыми расами, но слишком большая и тяжелая для использования маленьким человеком металка может выпустить стрелу (толщиной с человеческую руку) с привязанным мотком веревки. Охотники Огров используют это оружие на охоте для стрельбы гарпунами по нещерным зверям, упираясь пятками в землю, они с титаническими усилиями волочат по земле упирающуюся добычу, пока ударом надежной дубины не раскроют череп зверюге.

Гарпунометалка

Дальность 36" Сила 5

Гарпунометалка стреляет точно так, как стреломет с Силой 5, и таким же образом пробивает ряды. Если она успешно наносит ранение Большой цели, то эта цель должна пройти тест на Силу (результат 6 всегда означает провал). Если тест провален, то большая цель должна получить дополнительную рану ко всем полученным ранее, поскольку Охотник выдирает из нее большой кусок. Обратите внимание, что это также относится к неживым моделям, таким как Черные Катаfalки и Вопящие Колокола, поскольку гарпун в руках Охотника вполне способен сорвать колеса и броневую обшивку. Таковы сила и умение Охотника, что он может стоять и стрелять с гарпунным арбалетом.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Id
Охотник	6	5	4	5	5	4	3	4	9
Саблезуб	8	4	0	4	4	2	4	3	4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Одиночка: Охотники при любых обстоятельствах не могут присоединиться к другим подразделениям (за исключением Саблезубов), не могут присоединиться к другим персонажам и никогда не могут быть Генералом войска.

«Взять их, парни»: Охотник будет часто посылать Саблезубов преследовать ослабленных или раненных жертв. Они могут атаковать независимо от Охотника, используя собственную норму Движения [Movement]. В этом случае, когда Саблезубы атакуют, Охотник перемещается как обычно — Охотник не может атаковать другую цель. Как только Саблезубы были выпущены, они становятся подразделением Легкой Кавалерии, к которому может вновь присоединиться только Охотник, который их выпустил (они перестанут быть Легкой Кавалерией, если Охотник воссоединится с ними).

Любой Саблезуб, сопровождающий Охотника, размещается рядом с ним (если взято два, то по одному с обеих сторон). Охотник никогда не может уклониться от вызова, он бьется на поединке, как если бы ни от кого не зависел. Стреляя по подразделению, бросьте D6: 1-4 — попадание в Охотника, 5 или 6 — попадание в Саблезуба. Охотник и его подразделение никогда не проходят тест на Панику от потерь Саблезуба. Если Охотник убит или во время стрельбы, или в бою, то любой невыпущенный Саблезуб немедленно рассматривается как пораженный, поскольку он пожирает его труп.

Если Охотник побеждает вражеское подразделение, то до тех пор, пока у него все еще есть один или более живых Саблезубов, способных преследовать, он может выпустить клякачей. Охотник автоматически остается неподвижным, пока его Саблезубы настигают добычу; бросьте 3D6 для определения расстояния, на которое они преследуют. В этом случае Саблезубы становятся самостоятельным подразделением как описано выше. Победные Очки насчитываются отдельно за каждого убитого Саблезуба, независимо от того с Охотником они или нет.

Будучи огромными хищными кошками размером с боевого коня, Саблезубы внушают *страх*.

БЫКИ

«Это наша компания. С дубинами, брюхами и клыками. Лучше всего не вставайте у нас на пути, если вы не хотите быть съедены. О да, из ваших перемолотых костей готовится наш хлеб, хе-хе...»

Термин «Бык» используется для любого взрослого самца-Огра. Быки составляют большинство всякого королевства Огров, немаят груды мускулов и жира, которые могут, когда они соберутся в довольно большом количестве, сгладить ландшафты точно так же, как сровнять поселения.

Большой, жестокий и чрезвычайно сильный, Бык намного выше человека, при этом обладает могучим телосложением. У взрослых Быков животы всегда довольно объемистые, от просто пухлого до огромного. Их мускулистые животы, в отличие от человеческих животов, содержат мало жира. Брюхо Огра оплетено мощной мускулатурой, которая пульсирует и перемалывает, когда Огр переваривает нечто особенно жесткое. В обществе Огров большое брюхо – признак положения и силы (в конце концов, он поймал и съел много добычи или даже других Огров, чтобы отрастить такое большое брюхо), и неистовые, жаждущие крови Душителю, ведущие на поле боя любую стаю Быков – богатые, сильные и средней упитанности.

Возможно единственный признак положения в обществе Огров, несвязанный явно с физической силой, – мощь крика, который он может издать – особенность музыки Огров, определяемое только громкостью, а не мелодией или умением. Самых громогласных Быков каждого племени называют Ревунами, они больше остальных способны передавать приказы, оглушительным ревом перекрывая грохот сражения.

M WS BS S T W I A Ld

Орг Бык	6	3	2	4	4	3	2	3	7
Душителю	6	3	2	4	4	3	2	4	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бычья Атака: Быки могут совершать Бычью Атаку, о чем подробно рассказано на странице 16.

Псы Войны: Быки могут использоваться как Псы Войны в составе любого списка армии с соответствующей возможностью выбора, и считаются как Редкое подразделение – подробнее см. страницу 67.



ОГРОВСКАЯ ДУБИНА

Почти каждый Огр, будь он Бык или Тиран, носит при себе дубину. Эти дубины разнообразны – от простых крепких древесных сучьев до палиц с обмотанными рукоятками и усыянных гвоздями и шипами, выглядящих столь же зверски, как и их владельцы.

Причина популярности этого столь распространенного оружия, конечно же, кулинарная: дубины и палицы идеальны для того, чтобы убить предполагаемую пищу, не пролив вкусную кровь во время путешествия к дому. В конце концов, Огры ценят сочное мясо настолько, насколько близко произошел забой.

Огровские дубины используются для того, чтобы дубасить и разбивать, и обычные доспехи, как таковые, плохо защищают от них. Многие воины, пораженные огровской дубиной, обнаружили щит искореженным и не подлежащим ремонту, или их погнутые кирасы ломают ребра и повреждают жизненно важные органы даже притом, что их доспехи остаются целыми. Дубины Огров – это ручное оружие, но они также налагают дополнительный модификатор в -1 для любого спас-броска за доспехи. Огр теряет этот бонус, если использует дубину вместе с любым другим оружием или железным кулаком.

ОГРОВСКИЙ ЖЕЛЕЗНЫЙ КУЛАК

Возник он из традиционного Огровского состязания – гладиаторского боя, во время которого Огры часто закрывали левую руку чем-то вроде щита, шитой рукавицей или тяжелой перчаткой. Его можно использовать, чтобы подобно большому баклеру отбить даже самые сильные атаки, или просто, чтобы разбить морду врага в кровавое месиво.

В начале каждого ближнего боя Огры с железными кулаками могут использовать их как дополнительное личное оружие или как щит. Если они используют их как щит вместе с обыкновенным ручным оружием, то они получают бонус к броску на Защиту, поскольку обладают личным оружием и щитом.

ГНОБЛАРЫ-НАБЛЮДАТЕЛИ

Гнобларов часто заставляют забираться во временное «воронье гнездо» наверху знамени Огров. Если противник целится в Огров, стоящих под таким гнездом, то Гноблар может или заблаговременно предупредить об опасности, или погибнуть.

Любой персонаж или чемпион в подразделении с Гнобларом-Наблюдателем получает преимущество от окрика «Осторожно внизу». Он в точности соответствует правилу «Берегитесь, Сэр», но для вступления в силу в этом случае в подразделении должно быть только три модели, кроме персонажа (включая чемпиона), вместо пяти.

ЖЕЛЕЗНОБРЮХИ

«Если у тебя есть желание, то ты мог бы однажды стать Железнодорожником. Говорят, тебе больше нравится грызть железо и камни; что ж — это легкая закуска для таких парней».



Огры-Железнодорожники — это Огры данного племени, имеющие более высокое положение и лучшее вооружение. Хотя они не превосходят в силе сотоварищей, Железнодорожники пользуются большим уважением, поскольку обычно их подбирает сам Тиран. По этой причине в подразделение Железнодорожников вполне могут входить ближайшие родственники Тирана, тогда как другой отряд мог бы состоять из его собутельников.

Железнодорожники отправляются на бой, вооруженные большим двуручным оружием: огромными ятаганами, камнями, прикрепленными железными полосами к древесным сучьям, или просто традиционными гигантскими Огровскими дубинами. Чтобы показать свое положение, они носят большие, разукрашенные набрюшники пластины и покрывают руки и головы тяжелыми доспехами, которые за эти годы грубо чинились во всевозможных походах. Для Железнодорожников также характерна непоколебимая вера в их собственное превосходство. Это проистекает из обильных состязаний по поеданию пищи, которые Железнодорожники проходят, чтобы испытать себя и в грубом обряде посвящения, а иногда просто, чтобы покрасоваться. Железнодорожники демонстрируют кишечное мастерство, поедая различные противные предметы — от ржавых гвоздей и горячего гравия до окованных железом колес телег и кольчуги, которую особенно трудно жевать. Одно из таких соревнований послужило поводом для мифа «Когда Болгат заболел», любимого детенышами Огров за его фантастичность. В конце концов, как все знают, существует лишь ничтожное количество вещей, которых Железнодорожники не смогут переварить.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Железнодорожные	6	3	2	4	4	3	2	3	8
Брюхан	6	3	2	4	4	3	2	4	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Псы Войны: Железнодорожные могут использоваться как Псы Войны в составе любого списка армии с соответствующей возможностью выбора, и считаются как Редкое подразделение – подробнее см. страницу 67.

Бычья Атака: Железнодорожные могут совершать Бычью Атаку, о чем подробно рассказано на странице 16.

Вздымание Носорожца

Практика Вздымания Носорожца – великий обычай среди некоторых Огровских племен. Когда достоятельный Огр-Тиран сравнительно молод, ему часто дарят маленького Носорожца и дают специальные указания не есть его. Этот Носорожец, с рождения выращиваемый Ограми, сравнительно ручной и почти никогда ничего не ломает на своем пути. Если Огр сможет пройти первое испытание – не убить и не съесть зверя, – то каждый день на рассвете и на закате он поднимает носорожца над головой. Пока Носорожец теленок – это довольно легко, поскольку весит он всего тонну или

около того. Однако Носорожец растет вместе с Огром, и поднять зверя, по крайней мере теоретически, становится все труднее и труднее. Но поскольку Огр поднимает Носорожца дважды в день, увеличение веса, с которым Огр должен справиться, небольшое, так что его сила постепенно возрастает пропорционально размерам Носорожца. Ко времени возмужания зверя и его хозяина Огр не только способен на поистине невероятные проявления силы, но у него также есть чрезвычайно большой и сочный бифштекс, так что он с нетерпением ожидает праздника в честь своего совершеннолетия.

ПУШЕЧНИКИ

Пушечники – сравнительно недавнее дополнение к армиям королевств Огров. Эти немногочисленные, чумазные и психованные Огры в равной мере одержимы разрушением и грохотом и вооружены большими переносными огнестрельными орудиями, называемыми Картечные пушки. Эти гигантские пушки или захвачены из числа брошенной вражеской артилле-

«БУУМ! Хо-хо...»

рии, или получены в качестве награды из больших кузниц Гномов Хаоса. Хотя они крайне разнообразны и склонны к разрушению в грубых и неловких руках владельцев, каждая Картечная пушка наносит такие же повреждения, как и издаваемый ими сильный грохот – которые не всегда ограничиваются только Огром. По мнению всякого разумного Пушечника, вполне стоит пожертвовать парой пальцев или глазом ради несомненной разрушительной силы, производимой этими орудиями.

Пушечников довольно легко узнать – у них имеются серьезные ожоги, повязки на глазу, вплавленные в лица куски металла, разорванные уши и следы от ожогов с одной стороны тела: последствия ряда взрывов. Эти элитные отряды гордятся подобными уродствами также, как другой Огр мог бы похвастаться шрамами, полученными на охоте или любимым боевым ранением. Перед битвой Пушечники засыпают в ствол пушек грубый черный порох, металлическую картечь, ржавые гвозди, всевозможное опасное клинковое оружие и даже случайно попавшееся пушечное ядро. Затем Картечная пушка крепко привязывается прочными кожаными ремнями к руке Огра. Многие Пушечники отправляются на битву с тлеющими фитилями, проткнув ими кожу головы или держа их зубами. Другие используют обожженных, испуганных и полностью глухих Гнобларов-Запальщиков, которые, трясясь, сидят на плече хозяина, в то время как тот топает в бой. После этого небольшие группы Пушечников начинают рыскать в поисках врага по полю битвы, пока не окажутся на расстоянии выстрела от хорошего сочного вражеского подразделения, после чего они поднесут фитили к запальному отверстию пушки и произведут с оглушительным грохотом и потрясающей силой залп раскаленным металлом, который неизбежно разрывает противников на куски. У врагов, переживших этот смертельный орудийный шквал, есть немного времени, чтобы перестроиться перед ревушей, полубезумной ватагой Огров, которая, неуклюже переваливаясь, бежит сквозь дым к ним, размахивая тяжелыми пушками, как низкорослые смертные – утренней звездой.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Пушечник	6	3	3	4	4	3	2	3	7
Пороховый кулак	6	3	3	4	4	3	2	4	7

КАРТЕЧНАЯ ПУШКА

Переносные пушки Огров-Пушечников – орудия разового действия, забитые черным порохом, острыми металлическими предметами и даже использованными пушечными ядрами. Сближаясь с врагами, Пушечники поджигают толстые фитили, эти орудия производят единственный залп с неимоверным грохотом, который может сразить целые шеренги отрядов еще до того, как Огры доберутся до цели.

Каждая Картечная пушка производит количество выстрелов, равное числу, выпавшему на Артиллерийском кубике с Силой 4. Бросок на попадание делается как обычно, учитывая нижеследующие исключения. Если выпала осечка, то сбой Картечной пушки – эффектное зрелище (Огры, умеющие обращаться с пушкой, неправильно разворачивают ее, загружают в нее для смеха Гноблара, и т.д.). Подразделение Пушечников получает D6 попаданий с Силой 4 за осечку.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бычья Атака: Пушечники могут совершать Бычью Атаку, о чем подробно рассказано на странице 16.

Псы Войны: Пушечники могут использоваться как Псы Войны в составе любого списка армии с соответствующей возможностью выбора и считаются как Редкое подразделение – подробнее см. страницу 67.

Как только подразделение Пушечников открыло огонь, оно не может стрелять вновь в оставшуюся часть игры, если только подразделение Огров не проведет полный ход Огров, стоя неподвижно и не соприкасаясь подставками с врагом (ход, потраченный на восстановление порядка, также учитывается). Если это успешно выполнено, то Пушечники перезарядили пушки и могут снова стрелять. Это может быть сделано несколько раз за время игры.

Пушечники могут двигаться и стрелять, «стоять и стрелять» из Картечной пушки. Из-за природы рассеянного выстрела Картечной пушки и града смертельных снарядов, выпущенных ею, Пушечники не получают штрафы за движение, за дальнюю дистанцию или за многочисленные выстрелы.

Картечные пушки в ближнем бою могут использоваться как Огровские дубины, независимо от того, заряжены они или нет.

Картечная пушка

Дальность 12" Сила 4 Многочисленные выстрелы (Артиллерийский кубик), Бронейбойность.

ЙЕТИ



Стаи Йети водятся на высочайших склонах гор Скорби, они являются подвидом, обитающим на горных вершинах. Эти волосатые, свирепые звери почти неразличимы на снегу, так как их спутанная, испещренная кровью шкура очень светлая. Они, возможно, одна из немногих разновидностей, имеющая более тесную связь с горой, чем обычный Огр. Действительно, Йети источают столь сильную ауру холода, что атакованные ими чувствуют, как цепенеют конечности, а суставы застывают, превращая их в легкую добычу для этих горных хищников. Нападению Йети (также собирательное имя для группы Йети) неизменно предшествует снежный обвал, который вызовет Йети, чтобы нарочно поймать в ловушку добычу, перед тем, как спустится вниз по отвесному горному склону и вырвет полузамерзшую жертву длинными, твердыми, как железо, когтями.

Некоторые ученые предполагают, что Йети давным-давно, еще во времена первого Большого Переселения, отделились от племени Огров. Другие выдвинули теорию, что в далеком прошлом, еще до того, как они превратились в снежных тварей, Йети оказались в большом долгу перед Ограми, и поэтому их всегдашний отклик на зов Огров на войну это скорее что-то вроде заученной реакции по выполнению наследственных обязательств.

Йети очень долго развивались, их когти превратились в естественный заменитель скалолазных крючьев, а рудиментарные пятые пальцы, повернутые назад, позволяют им взбираться на такие кручи, которые другие расы не могут преодолеть. Удар твердых, словно железо, когтей Йети легко отрывает конечности и головы. Тем не менее в роду Йети сохранилось достаточно много Огроподобных повадок, гарантирующих, что они все еще используют разновидность дубины. Создавая ледяное оружие, они просто отламывают ветку с дерева и дышат на нее холодным дыханием пока она не становится похожей на

«Давным-давно, когда мир был юн, они были нашими братьями. Теперь же они совсем не похожи на нас; распространяя ужасный холод, они не веселятся на наших пирах. Но они стремительны и не забыли, как убивать».



большую, покрытую льдом дубину. Иногда вожак Йети использует пару таких дубин, сметая все на своем пути.

Йети призывают на войну, трубя в Большой Рог – это гигантский загнутый бивень огромного снежного мамонта, убитого племенем. Благодаря звуковым особенностям этого рога и мощным легким Огров, дующих в него, раздается звук, который эхом разносится в горах. Спускаясь на больших снежных лавинах, Йети входят в королевства Огров, готовые к большой охоте, которая начинается войну.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Йети	7	3	0	5	4	3	4	3	7
Серая Спина	7	3	0	5	4	3	4	4	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Аура Холода: У Йети с гор Скорби сформировалось специфическое сродство с низкими температурами их родных гор. Магическая аура холода, создаваемая этими зверями, вполне может заледенить кровь противников, делая их легкой добычей для злобных снежных зверей. Любая модель, соприкасающаяся подставками с одним или более Йети получает -1 к попаданию, независимо от того, на кого они нападают. Из-за воздействия этой необычной ауры персонажи не могут присоединиться к Йети. Они также невосприимчивы к воздействию Магии Льда.

Скалолазание: Особенно развив способность карабкаться даже по абсолютно отвесной поверхности благодаря твердым, как железо, рудиментарным пятым пальцам и кривым когтям, Йети могут преодолевать даже вертикальные стены с поражающей быстротой. Из-за прыгающей походки Йети и очевидной силы лишь очень немногие могут встать между лавиной Йети и их добычей. Йети рассматривают все незащищенные препятствия, скалы, камни, валуны, каменистую осыпь и лес как открытую местность, даже если обычно они считаются как непроходимый ландшафт. Они не могут закончить движение в любом ландшафте, определенном как непроходимый ландшафт. Обратите внимание, что эти особенности ландшафта, как и обычно, продолжают закрывать линию прямого обзора.

Ледяное Оружие

Ледяное оружие Йети столь же грубо, сколь и смертельно, это не что иное как тяжелые ветви, превращенные в ледяные дубины замораживающим дыханием Йети.

Ледяное оружие Йети считается как магическое ручное оружие. Если подразделение Йети получило попадание от любой огненной атаки, тогда в оставшуюся часть сражения считается, что оно обладает немагическим ручным оружием.

ПОЖИРАТЕЛИ



Пожиратели – отвратительные, мертвенно-бледные и выродившиеся родственники Огров, которых обрекли блуждать по лабиринтам варп-камня под пленными пещерами. Когда Огр рождается без брюшка, к счастью такое бывает редко, его бросают в зияющую, с зазубренными краями яму, в крошечную тьму. Огры верят, что принеся младенца в жертву этой яме в форме пасти, их бог вынесет решение, и крепкие получат благословение бога.

В действительности все несколько иначе. Только хитрость и свирепость дадут возможность ненормальному младенцу выжить, компенсируя полуживотное существование, в которое он, хныча, скатывается, а это ужасная насмешка для правильного Огра. Детеныши существуют в почти постоянной темноте, копаясь в объедках, которые бросают им собратья Огры, или питаясь крысами, пиявками и личинками. Те немногие, что сумеют выцарапать несколько лет жизни в темных туннелях, быстро становятся жилистыми, покрытыми грязью зверями, но лишь самый большой, самый быстрый и самый сильный из этой породы вырастает до натуральной и ужасной величины. Когда пищи недостаточно, а это происходит почти всегда, Пожиратели, не колеблясь ни минуты, будут пожирать слабейших собратьев. Так что если Пожиратель выходит из пещер, то его мускулы мерзко скрючены, а зубы намного больше, чем у Быка; каннибализм, постоянная борьба и отчаяние все это вместе создает истинное чудовище из Огра.

Иногда Пожиратели случайно находят вход в систему пещер других рас и бродят по туннелям Скейвенов и Гномов в поисках добычи поменьше. Другие ночью даже выходят из лабиринтов на открытое пространство и крадутся по лежащим ниже лесам и залитым лунным светом тропинкам, вынюхивая неосторожных путников, когда те спят и в безумии жадности и жажде крови разрывают их.

Когда Огры отправляются на войну, то открывают пещеры, выпуская Пожирателей во внешний мир, в поиске свежей крови. Некоторые Тираны готовят Пожирателей для охоты, завязывая им от солнечных лучей черные как уголь выпуклые глаза. Поскольку они являют собой несколько больше чем просто клацающие челюсти и грязные когти, то во избежание внезапных нападений Пожирателям иногда связывали их чудовищные когти за спиной тяжелыми цепями. Принюхавшись, эти выродившиеся чудовища, после того, как почуяли нечто меньше себя, топая, устремляются к нему. Само собой разумеется, когда изголодавшийся Пожиратель чувствует в воздухе кровь и догоняет добычу, то действительно эти создания становятся ужасными.

«В глубоких пещерах обитают твари. Голодные, слепые твари. Твари, которые при рождении не были нормальными. Они чуют твой запах, а затем... лучше не рассказывать, как там внизу они питаются, так что я умолкаю».



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Пожиратель	6	3	0	5	5	4	2	4	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Запах крови: Пожиратели могут чувствовать запах крови на расстоянии нескольких миль, и во время боя Огры стараются выпустить их довольно много. В результате, Пожиратели будут часто появляться на поле боя в гуще сражения, стремясь любой ценой сожрать.

Пожирателей не расставляют на столе в начале сражения. Вместо этого, в начале каждого хода Огров (начиная со второго Хода) бросьте D6, чтобы узнать, появились ли Пожиратели:

Ход	Значение D6, нужное для появления
2	4+
3	3+
4	2+
5	Появляются автоматически

В фазу Оставшихся Перемещений того хода, когда они появились, Пожиратели могут выйти на поле боя с любого края стола и рассматриваются точно так же, как вернувшиеся в игру после преследования врага за

край стола (поэтому они не могут атаковать в этот ход).

Непоколебимые: Пожиратели совершенно пренебрегают болью и повреждениями в стремлении найти и пожрать любую добычу, которую они смогут схватить когтями, и, следовательно, являются Непокоримыми как описано в книге правил Warhammer.

Смертельный Удар: Мощные, отвратительные челюсти Пожирателя вполне способны мгновенно откусить голову и Пожиратели почти всегда так поступают. Они обладают Смертельным Ударом как описано в книге правил Warhammer.

Ненасытные: Когда Пожиратель почувствует запах страха, он превращается в неудержимую безжалостную силу с единственным намерением поживиться на кровавом пиршестве.

Пожиратели должны всегда заканчивать движение как можно ближе к врагу, и если есть подходящая цель для атаки, то так и должны поступить. Если имеется несколько моделей для атаки, то игрок Огров может свободно выбрать между ними. Пожиратели всегда должны преследовать и никогда не могут сокрушить противника, поскольку они слишком заняты тем, что жадно глотают большие куски жертвы.

ЛЮДОЕДЫ

«Людоеды. Повсюду были эти лихие парни. Они были там и убивали. Теперь они вернулись, чтобы рассказать об этом».

Огры Людоеды – это ветераны многих кампаний, исколесившие мир вдоль и поперек. Наемники, которым нет равных, они в течение десятилетий копили шрамы, небылицы, богатства и экзотические боевые механизмы перед возвращением в родное племя. Поскольку Огры перенимают культуру лучше, чем первооткрыватели, они обычно одеваются в стиле тех стран, в которых они воевали во время карьеры наемников. Таким образом, Людоед, сражавшийся в Великой Китайской Империи, может носить тонкие одежды под лакированными бамбуковыми доспехами и иметь отлично уравновешенный китайский длинный меч, тогда как воевавший в Империи будет носить бриджи и привлекающее внимание перо с парой переделанных мушкетеров на груди. Людоед, немало дравшийся в джунглях Инда, может выйти на битву украшенный золотыми драгоценностями и с превосходным кривым мечом, а у того, кто бился в диких пустошах дальнего севера, может быть дополнительная рука или голова, которыми он будет красоваться наравне с боевыми шрамами.

Людоеды обычно действуют в маленьких группах, сражавшихся вместе уже много лет, и, несмотря на то, что они могут выглядеть странно, эти спаянные отряды превосходят других в утонченном искусстве сокрушения голов. Единственное что объединяет столь различных Людоедов – это их необычайно раздутое чувство самозначимости и способности разбить вдребезги низкорослых существ, даже не вспотев. Когда они, в конце концов, возвращаются в родное племя (как поступают все Огры), Людоеды воспользуются любой возможностью чтобы надоесть до смерти соплеменникам длинными и причудливыми боевыми историями, некоторые из которых даже правдивы.





	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Людоед	6	4	4	5	4	3	3	4	8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Невосприимчивы к Психологии: Сообща Людоеды повидали всевозможные ужасы в Старом Свете и за его пределами. Они Невосприимчивы к Психологии.

Упорные: Людоеды составляют сплоченные группы, которые часто вместе странствовали по всему свету. Они сражались со всеми – от драконов из джунглей Лустрии до адских Демонов. Из-за чрезвычайно раз-

дугото мнения о своих возможностях, Людоеды редко бегут от тех, кого они рассматривают как «ходячую пищу». Подразделения Людоедов являются Упорными, хотя обычно они невосприимчивы к психологии.

Бычья Атака: Людоеды могут совершать Бычью Атаку, о чем подробно рассказано на странице 16.

Псы Войны: Людоеды могут использоваться как Псы Войны в составе любого списка армии с соответствующей возможностью выбора, и считаются как два Редких подразделения – подробнее см. страницу 67.

Пара мушкетов

Огры Людоеды, предлагавшие свои мечи по всей Империи, часто берут специально переделанное пороховое оружие в качестве вознаграждения за службу; его рассматривают как знак высокого положения за способность в равной мере производить грохот и повреждение. Величина и сила позволяют Ограм использовать их с той же легкостью, с какой человек использует пистолет. Из сделанного на заказ оружия самое распространенное – это имперский мушкет с большим курком и предохранителем; большинство Людоедов обладает, по крайней мере, одним таким устройством, а некоторые могут похвастаться парой мушкетов на раздувшемся брюхе.

Пара мушкетов имеет следующий профиль:

Дальность: 24" **Сила:** 4 **Пистолет,** Бронбойность, 2х Многочисленные выстрелы

Когда пара мушкетов впервые производит выстрел в игре, можно добавить D6" к его дальности, это представляет то, что оружие перед боем было туго забито черным порохом. Пара мушкетов во всех отношениях считается как пара пистолетов, кроме того, что указано в профиле.

Катайский длинный меч

Ограм, сражавшимся в Великой Катайской Армии, были пожалованы легендарные катайские длинные мечи – отличные клинки, которые для Огров имеют большую ценность, поскольку они вечно остаются острыми. С силой Огра эти клинки могут вызвать адскую сумятицу!

Катайский длинный меч – одноручное оружие, которое столь превосходно изготовлено, что дает +1 Навык Владения Оружием [Weapon Skill] и +1 Инициативу владельцу, когда оно используется в бою. Он обладает Бронбойностью как это описано в книге правил Warhammer.

ГИГАНТЫ НЕВОЛЬНИКИ

«Они большие. Действительно большие. Но нас множество, а их немного. Я видел, как босс лично свалил одного. Гиганты никогда не были достойными противниками нам Ограм – слишком они тупы».

В отличие от Гигантов, сопровождающих другие расы мира Warhammer в битве, которые смотрят свысока на низкорослых сотоварищей и сами выбирают, где и когда они будут драться, Гиганты невольники королевств Огров живут жизнью бесправного раба. Замечено, что большим признаком положения Тирана является обладание Гигантом невольником, единственное, что может заставить Тирана шевелиться быстрее, кроме хорошей драки или доброй еды – это донесение о появлении в его королевстве праздного Гиганта невольника. Любой Тиран вполне хорошо знает, что если Гигант невольник перейдет на территорию соседа, то его конкурент сможет получить серьезное преимущество и в положении и в военной силе. Так что Тиран берет любимое оружие, берет самых доверенных Железнобрюхов и самые прочные цепи, какие сможет найти и выходит поохотиться на Гиганта невольника, не убить, но избить чудище до бессознательного состояния и захватить в рабство. Разумеется, следует принять во внимание, что в этом случае не один Тиран дубасит его по башке.

Однако иногда действительно могучий Тиран может добиться успеха (уловка как свалить Гиганта невольника передается от Тирана к сыну в течение длительного времени) и притащит назад ужасно избитого и скованного Гиганта невольника, чтобы заклеить его как свою собственность. Этот случай наполняет его племя родовой гордостью, поскольку они знают, как их предки пожрали целую расу Поднебесных гигантов во время первого большого переселения.

Обычно на Гиганта невольника одеты неимоверно тяжелые цепи и его подгоняют в бой палками. Как правило, не требуется сильно подгонять, поскольку любая возможность выплеснуть унижение от рабского положения и состояния быть все время прикованным к стенам пещеры (без опасения что повалят, избыток до смерти и съедят) приводит к тому, что несчастный Гигант невольник старается хватать огромными, как жернова руками все и вся.

M WS BS S T W I A Ld

Гигант невольник	6	3	3	6	5	6	3	spcl	10
------------------	---	---	---	---	---	---	---	------	----

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Сломленный: Непокколебимое убеждение Гиганта невольника, что маленькие существа не могут причинить вред, разбилось вдребезги после того, как его лично отколотил поработивший его Тиран. Обратите внимание, что в отличие от других Гигантов, они не являются Упорными.

Игнорируют панику мелюзги: Гиганты невольники ожидают, что мелкий, хилый народец сбежит, и был бы разочарован, если они так не поступили. Следовательно, когда любое подразделение размером с кавалерийскую модель или меньше уничтожено, сломлено или бежит мимо, Гигант невольник не проходит тест на Панику. См. книгу правил Warhammer, полные правила Паники.

Большая цель: Гиганты невольники – большие цели!

Ужас: Гиганты невольники являются громадными, дикими, опасными и зловонными чудовищами и совсем не удивительно, что они внушают противникам ужас. См. книгу правил Warhammer.

Движение: У Гигантов невольников длинные конечности и они перешагивают через преграды обычного размера, такие как стены и заборы, не сбивая большого шага. Рассматривайте такие препятствия как открытое пространство при определении того, как далеко может переместиться Гигант невольник. Однако при преодолении таких препятствий игрок должен проверить, не упадет ли Гигант невольник.

Падение: Гиганты невольники неуклюжи и постоянно одурманены, вследствие чего они часто спотыкаются, оступаются или падают. Когда Гигант невольник падает, это плохое известие для всех окружающих, поскольку падающий Гигант невольник может легко раздавить все, на что падает.

Гигант невольник должен пройти тест на падение, если происходит любое из следующего:

- Когда он разбит в ближнем бою. Пройдите тест, как только результаты будут определены, но до прохождения теста на Разгром или Панику.
- В начале стадии Движения, если он убегает.
- Когда он преодолевает препятствие. Пройдите тест, когда препятствие достигнуто.
- Если Гигант невольник решает Попрыгать по врагу. Перед этим немедленно пройдите тест.

Чтобы узнать, упал ли Гигант невольник, бросьте D6. Если выброшенное Вами количество очков от 2 до 6, то Гигант невольник слегка покачался, но восстановил равновесие и никакого вреда не причинил. Если же выпала 1, то Гигант невольник падает. Очевидно, что если Гигант невольник убит, он падает автоматически.

Чтобы определить направление, в котором упал Гигант невольник, бросьте кубик Направлений – стрелка укажет направление, в котором Гигант невольник падает. Положите шаблон Упавшего Гиганта ногами на подставку модели и головой в направлении падения. Все модели, полностью лежащие под шаблоном, автоматически получают удар. Все частично накрытые модели получают удар на 4+.

Все модели, получившие удар от упавшего Гиганта невольника автоматически получают одно попадание Силой 6, которое наносит D3 ранения. Эти попадания обрабатываются обычным способом. Если подразделение сражается и Гигант невольник упал при попытке Попрыгать по врагу, то ранения, нанесенные упавшим Гигантом невольником считаются к результату боя.

Упавший Гигант невольник сам автоматически получает 1 ранение без защиты доспехами. Если Гигант невольник участвует в ближнем бою, тогда это ранение считается к заключительному результату боя.

Как только оказался на земле, Гигант невольник может подняться в следующую фазу Передвижения, но в остальном он не может двигаться в этот ход. Пока Гигант

невольник лежит на земле, он не может атаковать, но он все еще может некоторым образом защищаться, так что враг все еще должен бросать кубики, чтобы попасть по нему.

Если он вынужден бежать, в то время как лежит на земле, то Гигант невольник убит – враг наваливается на него и кромсает на кусочки. Если Гигант невольник получает возможность преследовать противников, когда лежит на земле, он вместо этого поднимается. Гигант невольник может атаковать в тот ход, в который он поднимался.

Специальные Атаки Гиганта невольника: Гиганты невольники не атакуют так же как другие существа, хотя жертвы они выбирают как обычно. Они слишком большие и раздражительные, чтобы реагировать на приказы, и слишком безмозглы, чтобы иметь хоть какой-то ясный план. Фактически, даже вступив в бой, Гигант невольник не знает, что же он собирается дальше делать!

Чтобы определить, что происходит, в каждую фазу Ближнего Боя, когда наступает очередь Гиганта невольника драться, бросьте D6 по одной из таблиц ниже. Каковой таблицей Вы воспользуетесь, зависит от размера жертвы Гиганта невольника. Сражаясь с персонажами, существами на монстрах или колесницах, решите, кого атаковать – наездника или скакуна/колесницу, как обычно и используйте согласно размеру цели соответствующую таблицу.

Гигант невольник сражается с большими существами (Огры, Кроксигоры, Минотавры и существа такого же размера или больше, включая колесницы):

D6	Результат
1	Вопит и орет
2-4	Душит цепью
5-6	Удар головой

Гигант невольник сражается с любым, кто меньше чем вышеупомянутые создания:

D6	Результат
1	Вопит и орет
2	Подпрыгивает
3	Ловит и...
4-6	Молотит цепью

Вопит и орет: Гигант невольник вопит и орет на врага. Этот опыт не из приятных, поскольку Гигант невольник вопит оглушительно громко и плохо заботится о гигиене ротовой полости. Ни Гигант невольник, ни модели находящиеся с ним в контакте в данное время не дерутся, если они уже не сделали этого в этом раунде, но боевой раунд автоматически выигран стороной Гиганта невольника. Враг автоматически разбит и считается как проигравший бой с разницей 2.

Душит цепью: Гигант невольник обматывает тяжелые цепи вокруг шеи противника и с силой тянет, ломая шею добыче или даже начисто отрывая ей голову. Цель должна пройти тест на Стойкость. Если тест провален, жертва получает 2D6 ранения без права Защиты Доспехами.

Удар головой: Гигант невольник бьет головой врага, автоматически нанося ему 1 рану без права Защиты Доспехами. Если жертва ранена, но не убита, тогда она оглушена и теряет все последующие атаки – если цель еще не атаковала в этот раунд боя, она теряет эти атаки, если же уже атаковала, то теряет атаки в следующем раунде.

Подпрыгивает: Гигант невольник энергично подпрыгивает по одному вражескому подразделению, сопротивляющемуся с ним подставками. Перед тем как он начнет прыгать, Гигант невольник должен пройти тест, чтобы определить, не упадет ли он. Допустим, что он успешен на не слишком ловких ногах, тогда Гигант неволь-

ник прыгает по вражескому подразделению, безумно гогоча.

Подразделение получает 2D6 попаданий Силой 6, распределяемые как попадания при стрельбе. Отрабатывайте повреждения и защиту как обычно. Гиганты невольники обожают попрыгать по врагам, так что тот Гигант невольник, который сделал это в одном боевом раунде, автоматически делает это же, если будет способен, в следующем раунде, предполагая, что он не упал в предыдущем раунде. В начале каждого последующего раунда боя нужно провести отдельный тест, чтобы определить, не упал ли Гигант невольник. Следовательно, Гигант невольник, начавший Подпрыгивать, продолжит делать так, пока не упадет или пока бой не закончится.

Молотит цепью: Гигант невольник молотит вокруг себя толстыми цепями, которыми обычно его приковывают к полу пещеры в логове Огра Тирана. Гигант невольник наносит намеченному подразделению D6 попаданий Силой 6, распределяемые как попадания при стрельбе

Ловит и ...: Гигант невольник наклоняется и выбирает модель (выбирает игрок Гиганта невольника), сопротивляющуюся с ним подставками или касающуюся модели, которая касается его подставки (Гиганты невольники могут далеко протягивать руки). Цель может сделать лишь одну атаку, чтобы попытаться отбить неуклюжую руку Гиганта невольника. Если эта атака попадает и ранит Гиганта невольника, то атака Гиганта невольника провалена, в противном случае Гигант невольник хватается модель, и игрок бросает D6, чтобы определить, что потом происходит:

D6 Результат

1. Засовывает в мешок. Гигант невольник засовывает жертву в мешок вместе с овцами, коровами и другой добычей. Модель фактически выбывает из строя и ничего не может сделать до тех пор, пока находится в мешке, но если Гиганта невольника убьют, все пойманные враги освобождаются из его мешка невредимыми в конце сражения. Победные очки за освобожденные модели врагу не начисляются.

2. Бросает назад в бой. Кидает жертву обратно в ее подразделение, подобно живому снаряду. Жертва получает ранение без права защиты доспехами, а подразделение получает D6 попаданий Силой 3. Защита применяется как обычно.

3. Швыряет. Гигант невольник швыряет жертву в любое вражеское подразделение на расстоянии 12" от себя – определяют случайным образом в какое. Жертва получает ранение без права защиты доспехами, а подразделение – D6 попаданий Силой 3. Защита применяется как обычно. Если на данном расстоянии нет вражеских подразделений, то это рассматривается как результат Бросает назад в бой.

4. Давит. Ну, тут и думать нечего. Достаточно будет сказать, что модель выбывает из строя и удаляется из игры.

5. Съедает. Гигант невольник пожирает жертву, проглатывая ее целиком. Модель удаляется из игры.

6. Выбирает другого. Гигант невольник быстро засовывает жертву в мешок или под рубашку (а если очень не повезет – то в штаны!) и пытается поймать другую жертву. Вторая жертва проводит одну атаку (как говорилось ранее), чтобы избежать поимки. Если Гигант невольник будет подряд выбрасывать 6-ки, то он может собрать коллекцию пойманных врагов в карманах и мешках (не говоря уже о штанах). Захваченные модели фактически выбывают из строя, точно также, как описано ранее для результата Засовывает в мешок.

ГНОБЛАРЫ ВОЯКИ

«Гноблар вояка, хмм, право. Нужно научить их знать свое место. Однако умирают они забавно».

Большие Гноблары стремятся к независимости. Эти Гноблары покидают вячных собратьев и объединяются в независимые, но многочисленные группы, которые отправляются на поле битвы в надежде, до сбора тел павших, стащить несколько самых блестящих вещей.

Гноблары вояки вооружаются сами всем, чем могут: разбитыми бутылками, мечами, наконечниками копий, костылями, клыками куницы, заостренными палками и ржавыми кинжалами – в основном то, что они могут схватить грязными, цепкими ручками. Большую часть времени Гноблары будут слоняться около Огров, издавая грозный визг и угрожающе кидаясь вперед. В чрезвычайных обстоятельствах (то есть, в настоящем столкновении) Гноблары вояки яростно колют врагов «оружием» в нижнюю часть туловища до тех пор, пока или они или враг не прекратят двигаться. Время от времени их численность позволяет им смести противников в потоке щелкающих пастей, острых клинков и чистой злобы. Когда дела идут не так хорошо, то они начинают умирать толпами, хорошо, что они всего-навсего Гноблары...

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гноблар	4	2	3	2	3	1	3	1	5
Кусака	4	2	3	2	3	1	3	2	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Совершенно ничтожные: Независимо от того, сколько Гнобларов находит различную насильственную смерть, которую сулят им враждебные земли Огров, кажется, что всегда там будет их еще больше, готовых занять освободившееся место. Также общая реакция на бегущего Гноблара – гулкий утробный смех (или тонкое хихиканье – Гноблары на самом деле по-

лучают настоящий пинок от других Гнобларов, наблюдающих бегство). Гноблары не вызывают паники, даже среди других Гнобларов, если они бегут, если они сломлены в бою или уничтожены.

Ссора: Постоянные ссоры, угрозы, колкости и поножовщина присущи культуре Гнобларов – так что даже на поле боя группа Гнобларов будет часто останавливаться. Произошло ли это из-за того, что они нашли существо меньше себя, которое могут ранить, увязли в споре по поводу пинка на счастье или всего лишь праздно глазек на драку связанную с выбором носов, когда страсти накаляются, то Гноблары абсолютно ничего не делают. Бросьте D6 в начале хода за каждое подразделение Гнобларов вояк, которое не участвует в бою, не бежит или совершает любое обязательное перемещение. Если подразделение выбросило 1, оно весь этот ход ничего не может делать.

Гноблары во всех отношениях считаются как зеленокожие.

Острый предмет

Обычно Гноблары повсюду таскают множество различных маленьких, острых снарядов – от кусков жесткой проволоки до подков с шипами, чтобы бросить в любого, подошедшего слишком близко, врага. Для Гноблара нет ничего приятнее, чем бросить камень с острыми краями в незащищенное лицо.

Острый Предмет

Дальность: 8" Сила: 2 2 x Многочисленные выстрелы,
Метательное оружие



ГНОБЛАРЫ ЗВЕРОЛОВЫ

«Маленькие зеленые существа, которые ловят маленьких существ. Заметьте, однажды я видел Эльфа, угодившего головой в медвежий капкан, я смеялся весь день».

Эти рыщущие, но злобные Гноблары являются самыми большими и самыми отважными из своего вида, они с удовольствием ловят и терзают маленьких диких зверушек, что населяют предгорья королевств Огров. Как только они закончат «играть» с животными (обычно они колют их острыми палками), их тут же сжирают или относят хозяину Огру в качестве легкой закуски. Они постараются схватить и убить все, что по размерам меньше горного козла. Гноблары звероловы надевают на себя шкуры добычи, и у них большой опыт по части установки ловушек на человека — ям с кольями и всевозможных проволоочных силков. На поле битвы незамеченные звероловы уползут вперед в кустарники и лес, в ожидании залегут там, пытаясь прикрыть ото всех фланг хозяев Огров. Иногда небольшая группа Гнобларов звероловов собирается в свору последователей одного из отважных Охотников Огров, забрасывая напавших на их кумира палками, камнями и силками, при этом сами они фактически остаются в безопасности.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Зверолов	4	2	3	2	3	1	3	1	5
Ловчий	4	2	4	2	3	1	3	1	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Совершенно ничтожные: Все Гноблары совершенно ничтожны, и поэтому не вызывают панику если они бегут, если они сломлены в бою или уничтожены.

Ссора: Гноблары звероловы склонны ссориться по пустякам в самый не подходящий момент. Бросьте D6 в начале хода за каждое подразделение Гнобларов звероловов, которое не участвует в бою, не бежит или совершает любое обязательное перемещение. Если подразделение выбросило 1, оно весь этот ход ничего не может делать.

Скирмишеры: Гноблары звероловы являются скирмишерами как описано в книге правил Warhammer.

Разведчики: Гноблары звероловы являются разведчиками как описано в книге правил Warhammer.

Последователи: Все Гноблары звероловы в пределах 12" от Охотника могут использовать его Лидерство при прохождении любого теста, как если бы он был Генералом армии. Кроме того, любое подразделение Гнобларов звероловов в пределах 6' от Охотника, когда он атакован, может стоять и стрелять по атакующему подразделению без обычного штрафа -1, даже если во время атаки они с ним не входят в контакт.

Гноблары звероловы во всех отношениях считаются как зеленокожие.



МУСОРОБРОСАЛКА ГНОБЛАРОВ

«Это непрочное оружие для нас не подходит. Слишком сложное. И слишком большое для Гнобларов. Так что мы позволяем этим воришкам вторично использовать всевозможные материалы для одной из их... так называемых повозок. Вначале пусть завершат».

Исследованная гнусным Ма, самозванным королем Гнобларов-Мусорщиков, Мусоробросалка – это боевая машина, «вдохновленная» камнеметами Гномьих королевств. Конструкция изменяется в зависимости от управляющих машиной Мусорщиков, хотя они чрезвычайно склонны к осечкам – обычно Мусоробросалку строят из всего, что попадется – от вражеских колесниц до ручек метел.

Принцип работы Мусоробросалки по существу логичен: Гноблары, отвечающие за эту ненадежную боевую машину, слишком малы, чтобы погрузить в чашу бросалки камни любого размера, и они укладывают всевозможное захваченное оружие, накопленное с последнего сражения. Они непрочно связывают опасный груз, который затем швыряют во врага, над головами противников он разрывается, высыпая различные ржавые клинки. Излившийся дождь из наконечников копий, топоров, утренних звезд и другого острого оружия может нанести сильное повреждение; несмотря на то, что часть оружия сломана или проржавела и способна не более чем поставить врагу синяк, случайный топор или меч может попасть точно, как наметила команда Гнобларов, вонзаясь или пронзая противника издалека. После сражения вновь собрать это оружие во время сбора тел павших дело простое: некоторые топоры и мечи видели сражений больше, чем Гноблары-мусорщики стреляли ими.

Обычно в бой Мусоробросалки волочут молодые Носорожцы, что позволяет Мусорщикам сравнительно безопасно захватить поле боя. В конце концов, если любой неприятель подступает слишком близко, Гноблары просто поворачивают Носорожца в нужную сторону и стегают его по спине: скверный норов и большая масса Носорожца доделывают все остальное.





	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Мусоробросалка	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Гноблар Мусорщик	-	2	-	2	-	-	3	6	5
Носорожец	6	3	-	5	-	-	2	3	-

Мусоробросалка имеет защиту доспехами 4+ и команду из шести Гнобларов Мусорщиков.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Внушает Страх: Носорожец – большой и опасный пещерный зверь с рогами величиной с взрослого человека. Его присутствие означает, что Мусоробросалка внушает страх.

Колесница: Мусоробросалка является Колесницей (хотя и очень необычной) и подчиняется правилам для колесниц, описанным в книге правил Warhammer.

Своенравный: Даже у тех Носорожцев, которых Гноблары Мусорщики сумели постепенно превратить в некое подобие домашней живности, терпение короче пальца пигмея. Если есть приемлемая для атаки Мусоробросалки вражеская модель, то во время стадии Объявления Атаки в фазу Движения она немедленно должна пройти тест на Лидерство или объявить атаку – если имеется несколько подходящих для атаки моделей, то игрок, управляющий Мусоробросалкой, может выбрать любую из них.

Камнемёт: Во время стрельбы Мусоробросалки определение точности попадания выстрела проводится также как при стрельбе камнемётов. Они могут двигаться и стрелять, и имеют сектор обзора в 90°. При всех попаданиях Мусоробросалки применяют большой шаблон, попадания имеют Силу 3 и наносят 1 рану. Они используют специальное правило Смертельного Удара. За исключением этого случая, применяется обычная Защита Доспехами.

Мусоробросалка – это безумное сочетание металла, древесины, Гноблара и пещерного зверя, и как следствие использует следующую таблицу Осечек.

ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК МУСОРОБРОСАЛКИ

D6 Эффект

- 1 Мусоробросалка разламывается, эффектно рассыпая вокруг куски металла, древесины и оторванных конечностей Гнобларов. Удалите ее из игры.
- 2 Трагическая ошибка в работе Мусоробросалки – топор с огромной скоростью вонзается прямо в самое нежное место Носорожца. Мусоробросалка атакует на 3D6" в случайном направлении. Если она сталкивается с подразделением, то подразделение немедленно получает 2D6 попаданий с Силой 5 и после этого Мусоробросалка удаляется из игры.
- 3 Гноблары Мусорщики решают, что теперь самое время отомстить тому Огру, что последним съел одного из их товарищей. Противоположный игрок может немедленно произвести выстрел из Мусоробросалки, как будто она была под его контролем.
- 4 Мусоробросалка рассыпает сломанное оружие во всех направлениях, но главным образом вверх. Отработайте выстрел, поместив отверстие большого шаблона в самый центр Мусоробросалки, распределение попаданий происходит как обычно.
- 5 Мусорщики нашли валяющуюся неподалеку блестящую вещицу и не могут стрелять в этот ход.
- 6 Вредные Мусорщики подстерegli самого нелюбимого среди них, закинули его в загрузочное устройство и швырнули вместо снаряда. Заряд поражает цель, но вместо использования большого шаблона Взрыва отработайте только одно попадание Силой 5 в точке удара (он все еще обладает Смертельным Ударом).

ПОКРАСКА ОГРОВ

Племя Вырывателей Кишок известно тем что перед битвой макает кисти своих правых рук в котел со свежей кровью, а также разрисовывают кровью свои тела. Ниже приведен пример того как красить Быка из племени Вырывателей Кишок и бойца гноблара.

Ржавые клинки

- Нанесите на клинок слой цвета Dark Flesh, затем нанесите
- неравномерные слои цветов Vermilion Brown и Blazing Orange. Далее осветлите края клинка цветом Chainmail.



Брюшной щит

- Нанесите слой цвета Brazen Brass поверх основы из цвета Tin Bits. Далее произведите окончательное высветление смесью цветов Brazen Brass и Mithril Silver.



Окровавленный Кулак

- Нанесите основу цвета Scab Red, далее
- последовательно нанесите слои Blood Red и Fiery Orange. В последнюю очередь покрасьте кулак Red Ink-ом.



Кожа Огр

- Нанесите основу из смеси Gravestone
- Earth и Shadow Gray. Далее осветлите кожу цветом Kommando Khaki и затем окончательное высветление делается цветом Bleached Bone.



Кожа одежды

- Нанесите основу из цвета Bestial Brown и затем осветлите смесью цветов Bestial Brown и Bleached Bone.



Сапоги

- Произведите высветление цветом Scorched Brown прямо по черной основе.



Штаны

- Нанесите слой Shadow Gray поверх черной основы, и
- затем осветлите цветом Space Wolf's gray.



ПОКРАСКА ГНОБЛАРОВ

Деревянный щит

- Высветлите основу цвета Scorched Brown цветом
- Bestial Brown, затем произведите окончательное высветление цветом Snakebite Leather.



Набедренная повязка

- Нанесите основу цвета Desert Yellow а затем осветлите цветом Bleached Bone.



Кожа

- Нанесите цвет Catachan Green
- поверх черной основы, затем осветлите цветом Fortress Gray.

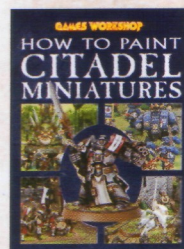


Бинты

- Нанесите основной цвет Bronzed Flesh, а затем осветлите смесью цветов Bleached Bone и Skull White



Все что вам надо для того, чтобы научиться красить миниатюры вы найдете в книге «Как красить Цитадельные миниатюры».



ПЛЕМЕНА ОГРОВ

Одним из методов создания своего собственного племени Огров является нанесение на кожу моделей разнообразных татуировок и боковой раскраски. Несмотря на то, что раскраска разных огров может отличаться, вы можете придать армии единый вид, используя на моделях единый мотив.



Огры племени Крушителей Камней стараются одевать как можно больше доспехов и наносят на спину татуировку Великой Пасти.



Огры племени Кусателей Луны используют в боевой раскраске желтые тона, и предпочитают нападать ночью.



Огры племени Смертельной Пасти верят в то что синий — это цвет смерти.



Огры племени Окровавленного Брюха традиционно красят свои бронежные щиты в красный цвет.



Огры племени Сынов Гор используют в боевой раскраске большое количество белого цвета, чтобы лучше маскироваться в заснеженных горах.



Огры племени Золотого Зуба одевают на себя как можно больше предметов из драгоценного металла.



Огры племени Могучего Кулака татуируют свои руки, веря в то что это придаст им большие силы.



Огры племени Собирателей Черепов красят лица в белый цвет, под цвет черепов которые они так любят.



Огры племени Пожирателей Солнца красят свои бронежные щиты в желтый цвет, отражая свою веру в то, что солнце спит в их животах.

РИСУНКИ

Огры используют вместо написания слов различные пиктограммы, которые они рисуют на стенах пещеры, а иногда малюют на себе как боевую раскраску. Эти символы могут быть объединены, чтобы передать такие сложные понятия как «сильный Огр» или «истребленные люди».



ПРИХОД ГНОБЛАРОВ
(ХИЛЯК, РАБ)



ГОРЫ СКОРБИ (ДОМ,
РОДИНА)



НЕБЕСНЫЕ ТИТАНЫ
(БОЛЬШОЙ, ЗАВОЕВАННЫЙ)



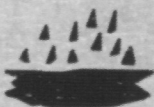
ГОРА/СИЛЬНЫЙ/
КРЕПКИЙ/ЗЕМЛЯ



РАЗОРЕНИЕ/
ОПУСТОШЕНИЕ



ПАДЕНИЕ ПАСТИ
(СТРАХ)



ВОДА/ДОЖДЬ/ИСТРЕБЛЕНИЕ



БЛИЗНЕЦЫ (БРАТСТВО)



КРОВЬ/
МЯСНИК



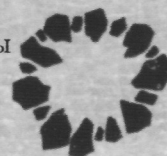
РАБСТВО



ЙЕТИ



РУБИТЬ/ТОВАРЫ
(ТОРГОВЛЯ)



ПАСТЬ (БОГ)



ПЛЕМЯ
ЖЕЛЕЗНОКОЖИХ



ХАОС

КУЛАК/ПРИНУЖДЕНИ
Е/СИЛА



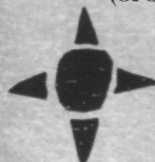
БОЛДИГ КАМНЕЕД



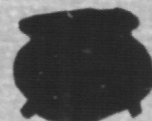
ДУБИНА/
БИТЬ



ЦИВИЛИЗАЦИЯ
(ОГОНЬ)



СОЛНЦЕ/ХОРОШ
О/ГОРЯЧИЙ



ПЛЕМЯ УТОЩАТЕЛЕЙ



ПЛЕМЯ



ОГР/ГОЛОД



ПЕЩЕРНЫЙ ЗВЕРЬ

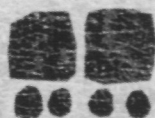


МЯСО/ПИЩА/
ПИРШЕСТВО

ДЕНЬГИ/БОГАТСТВО/
ВЛАСТЬ



ПЛЕМЯ ЖГУЧЕГЛАЗОВ



КАРАВАН/
ТОРГОВЕЦ/ЛЮДИ



ПЛЕМЯ ЯРОСТНОГО
КУЛАКА



ГНОБЛАР/МЕЛЮЗГА/
НИЧТОЖНЫЙ НЕБЕСНЫЙ ЗАМОК/
ИСТОРИЯ/ГРОМАДНЫЙ



ЛУНА/ТЕМНОТА/
НЕВЕДОМОЕ



УБИТЬ/БОРЬБА/
ВЫЗОВ/РАЗОРВАТЬ



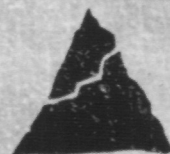
ЗАМОК/КРЕПОСТЬ/
ОСАДА



БИТВА В
ЗАОБЛАЧНОЙ ВЫСИ
(ШТОРМ)



ПЕРЕСЕЛЕНИЕ
(ПУТЬ, СЛЕДОВАТЬ)



ПАДЕНИЕ НЕБЕСНЫХ ЗАМКОВ
(РАЗРУШЕНИЕ, ОБЛОМОК)



Услышьте рассказ о Болдрине отважном,
Что в дальние горы поехал однажды.
Дракона иль Огра убить он мечтал,
Владычицу Озера встретить желал.

Вот, спешившись с лошади, Болдрин идет
По горной тропе все дальше вперед.
Из темной дыры внимательно очень
Следили за ним голодные очи.

То отвратительный Огр наблюдал,
На тропку он выскочил и закричал:
«В муку твои кости я измелю»,
А рыцарь ответил: «Баишку отрублю!»

Меч свой подняв, сэр Болдрин напал,
Но лишь оцарапал Огра удар.
Монстр с силой дубину свою опустил,
Болдрин по макушке удар получил.

Череп ужасно его затрепал
И рыцарь сраженный на землю упал.
Рассказ о Болдрине на этом не кончен,
Поскольку в горах все ценится очень.

Его потроха Огр тут же сожрал,
А остальное в пещеру забрал.
Из храброго, верного сердца Болдрина
Рагу приготовил для славного пира.

Огр из щита сковородку наладил,
Пальцы Болдрина на ней он изжарил.
Его кости разбиты и мозг истек,
А из костной муки он лепешек напек.

Кольчугу на руку Огр нацепил,
Гоблин его амулет подхватил,
На мече, одержавшем много побед,
Жарит чуднице мясо себе на обед.

Алтарь – уничтожен, нет горше потерь,
Нагрудник – для гоблина ванна теперь,
Его одеялом – заткнули дыру,
Из черепа – вина пьют на пиру.

Попасть на тарелку Огру – судьбина
Несчастливого рыцаря сэра Болдрина.
Совет: коль на восток вы дерзнули пойти
Молитесь о том, чтоб друзья вас сумели найти.

Отрывок из «Окончания Поисков», пародии на
популярную бретонскую народную историю, спетую
на мелодию «Карробергская Фея»

После первых вскрытий предмета исследования в отвоєванных разрушенных казармах Адольфуса, я сделал множество замечательных открытий. Хорошо известно, что у Огра ненасытный аппетит, и народные сказания уверяют нас, что Огр, когда голоден, может съесть почти все. Как только я вскрыл брюшную полость, причина этого стала очевидной.

Огромный желудок, занимающий большую часть брюшной полости Огра, кажется, способен сильно растягиваться для того, чтобы вместить очень большие количества пищи или что-нибудь еще — смотрите список ниже. Он защищен толстыми мышечными пучками, создающими большое брюхо Огра. Оно не состоит из жира, как я полагал вначале, и этот большой живот не является признаком того, что Огр здоров. Спирт брюшных мышц, кажется, способен работать независимо — когда происходит переваривание, желудок Огра периодически сжимается, перемалывая и перетирая особенно твердую пищу, такую как кости и даже металл. Кроме того, оказалось, что эти брюшные мышцы очень трудно разрезать (1)

Оказывается, что внутри желудка образуются различные чрезвычайно едкие кислоты, позволяющие Огру переварить почти все попавшее туда за достаточно продолжительное время (2)

Вот список содержимого кишок, обнаруженного мною на разных стадиях переваривания:

i) Тридцать фунтов сырого мяса на ранней стадии переваривания.

ii) Декоративная рукоятка меча восточного образца.

iii) Пять валунов. Это может указывать на то, что Огры используют гастролиты — гальку и камни, проглатывая их для облегчения переваривания и перемалывания больших кусков.

iv) Почти полный скелет лошади, судя по строению ее костей — Бретонской.

v) Кости, которые как я предполагаю, принадлежат небольшому гоблиноиду (3)

vi) Различные обрывки одежды (которые почти принадлежат сырому мясу, указанному выше).

vii) Разбитый Бретонский патный воротник с шейными позвонками (хотя плоть давно переварена). А также искривленный наконечник рыцарского копья. Патный воротник и наконечник рыцарского копья находятся в состоянии крайнего разрушения, это указывает на то, что за длительный период времени Огр может переварить даже металл.

viii) Типовой дульный пистолет фирмы Хеттлер и Со.



Тренируя череп Огра можно увидеть небольшое мозговую полость. Сам мозг немного больше чем у волка-дава, хотя защищен пухом. Кости черепа несут следы повреждения и срастания, особенно на лбу, где череп удивительно уплотнен.

Очень мощные зубы глубоко укреплены в челюсти и специализированы для выполнения различных функций. Выделяются крупные клыки, используемые для того, чтобы убить и разорвать пищу, коренные зубы с истертой поверхностью от перетирания твердых субстанций, и резцы для откусывания пищи.

Кость Огров, чрезвычайно плотная и тяжелая, состоит из многочисленных слоев, соединенных вместе, что делает ее более прочной. Есть многочисленные свидетельства травм, однако при этом повреждается только несколько слоев, что позволяет конечности продолжать выполнять работу, когда легкая кость была бы сломана.

Самое интересное — это стереть этого изверга. За эти годы он получил невероятное количество повреждений — среди имеющихся у него шрамов — рубец восьми дюймов глубиной под левой подмышкой, соответствующий большой ране от проникающего оружия (рыцарское копьё?). Однако недавно Огр получил нестерпимые повреждения, включая четырнадцать ранений мечом в плечи и пах, три из которых попали в кость, никак не менее восьми ран от арбалетных стрел в грудь, шею и плечи (извлечено шесть стрел) и пять огнестрельных ранений от пушечных пуль, которые сильно сплюснутые были извлечены из верхней части торса. Стерпел рана поперена, кажется, случайно во время поедания противника, вооруженного пистолетом — оружие было найдено в пищевод изверга, и прямое пулевое ранение, проходя через горло, проникает в основание черепа. Сигар, потому что все, есть всего один Огр смог причинить такое разрушение, что это могло бы совершить целое племя?

1. Действительно я затупил несколько панциров, пытаюсь проникнуть через толстые, жесткие швы панциря.
2. Два ножа, мой анатомический стол и несколько каменных плит были направлены поперек, когда я, наконец, проник через эластичную стенку желудка (Примечание: должен возвестить господат Брунхейм и Рубенсу).
3. Трудно?

Толстая шкура подобна дубленой коже. Я обнаружил, что ее очень трудно разрезать и предполагаю, что она весьма устойчива к экстремальным температурам и, скорее всего, мало чувствительна.

Легкие и сердце Огра имеют столь колоссальные размеры, что легко представить, что эти твари, обитая на высочайших вершинах, будут ощущать лишь небольшое недомогание, а также вполне способны выдержать длительное физическое напряжение — хотя для поддержания их теплых тел требуется очень много продовольствия.

КОРОЛЕВСТВА ОГРОВ

Если бесстрашный или достаточно глупый путешественник собрался пересечь весь Старый Свет до Гор Края Света и за них, то он должен начать путешествие в засыпанных вулканическим пеплом равнинах Темных Земель. Затем ему нужно преодолеть смоляные топи, где со свистом вырываются газы и бурлят раскаленные лавовые реки, постоянно избегая бродячих банд Хобгоблинов и Гоблинских волчьих наездников, он мог бы просуществовать довольно долго, чтобы достичь Воющих Пустошей. Если бы он благополучно миновал проход между цитаделью Гномов Хаоса Обрубок Демона и невысокой, мрачной Черной Крепостью, то увидел бы большую горную цепь, появившуюся на горизонте. Если бы он смог завершить поход, пройдя через едкую, выжженную землю этого государства и пересечь грязные воды Гиблой реки, он вступил бы в королевства Огров, и именно там таятся реальные опасности.

Говорят, что есть тысяча способов погибнуть в королевствах Огров, но, по правде говоря, добрая половина из них заключается в исчезновении в чем-то пищевом. В этом негостеприимном мире существуют виды, которые не могут убить взрослого человека, но их не так много. Горы Скорби кишат хищниками и даже есть немного травоядных пещерных зверей, пасущихся на склонах, обладающих естественным смертельным оружием. Но именно сами Огры представляют ужасающую угрозу для неосторожного путешественника, заблудившегося на их территории.

В долинах гор Скорби территория каждого королевства Огров определяется приблизительно расстоянием, которое его Тиран может обозреть во всех направлениях. Вначале подобное определение границ можно посчитать как невероятно неточное и непрактичное, но поскольку каждая долина расположена на крутизне и окружена отвесными горными склонами, обычно такое установление границ бывает достаточным. Естественные границы вроде горных перевалов и притоков, стекающих к Гиблой реке, также играют важную роль в разделении территории одного Тирана от территории другого.

Тем не менее, будучи расой столь воинственный как Огры, вероятность возникновения войны по поводу точных границ каждого королевства огромна. Действительно, когда Огры только обосновались в горах Скорби, в результате племенных войн, длившихся несколько столетий, население Огров сократилось до одной трети от первоначальной величины прежде, чем количество проблем по территориальному вопросу умень-

шилось. Чем более процветала раса Огров, тем вероятнее становилось возникновение раздоров. Этот фактор ограничения держит население Огров под контролем, а также помогает избавляться от слабейших племен, которые неизменно съедаются сильнейшими соседями.

Но времена меняются в королевствах Огров. Используя силу воли, личную силу и огромную казну, Гризус Золотой Зуб, правящий Архитиран Королевств Огров, сумел объединить племена под одним брюхом. Этот новый союз отчасти обязан своим образованием его исключительной сети Пнобларов шпионов и гонцов. Любое племя Огров, объявляющее открытую войну соседям, вскоре само будет атаковано кланом Золотого Зуба, самым многочисленным и превосходно оснащенным племенем Огров, пока порядок вновь не будет восстановлен. Благодаря этому навязанному королевствам перемирию население Огров выросло, и племена снова начали переселяться на запад. Один раз в год это перемирие скрепляется Великим Пиром, который Архитиран устраивает в священный День Мясa.

Великий Пир

В центре всякого королевства Огров стоит большой покрытый мхом менгир с вырезанным на нем символом племени, называемый Зубом Пасти. Это не собственно религиозный центр (Огры используют для жертвоприношений пасть-ямы), они скорее служат, чтобы объединять королевства Огров на духовном уровне. Когда каждое племя приносит Зуб Пасти на ежегодный Великий Пир, их устанавливают в широкий круг, чтобы образовать зубы Великой Пасти. Великий Пир – это традиционное празднество, которое длится, по крайней мере неделю на склонах вулкана, известного как Огненный Зев.

Это большая честь нести Зуб Пасти, и только Тиран, его Задиры и Железобрюхи отправляются в путешествие, неся по очереди это бремя, пока они не доберутся до Огненного Зева. Когда круг Зубов Пасти будет завершен, пир начинается всерьез. Все разногласия между Тиранами улаживаются кровью в пределах этого круга монолитов, где они бьются и разрывают противника. Это, безусловно, самые жестокие поединки, проводимые в течение года, и вызывают большое возбуждение, вырывая с корнем всякую вражду между племенами прежде, чем начнется неделя еды и питья.

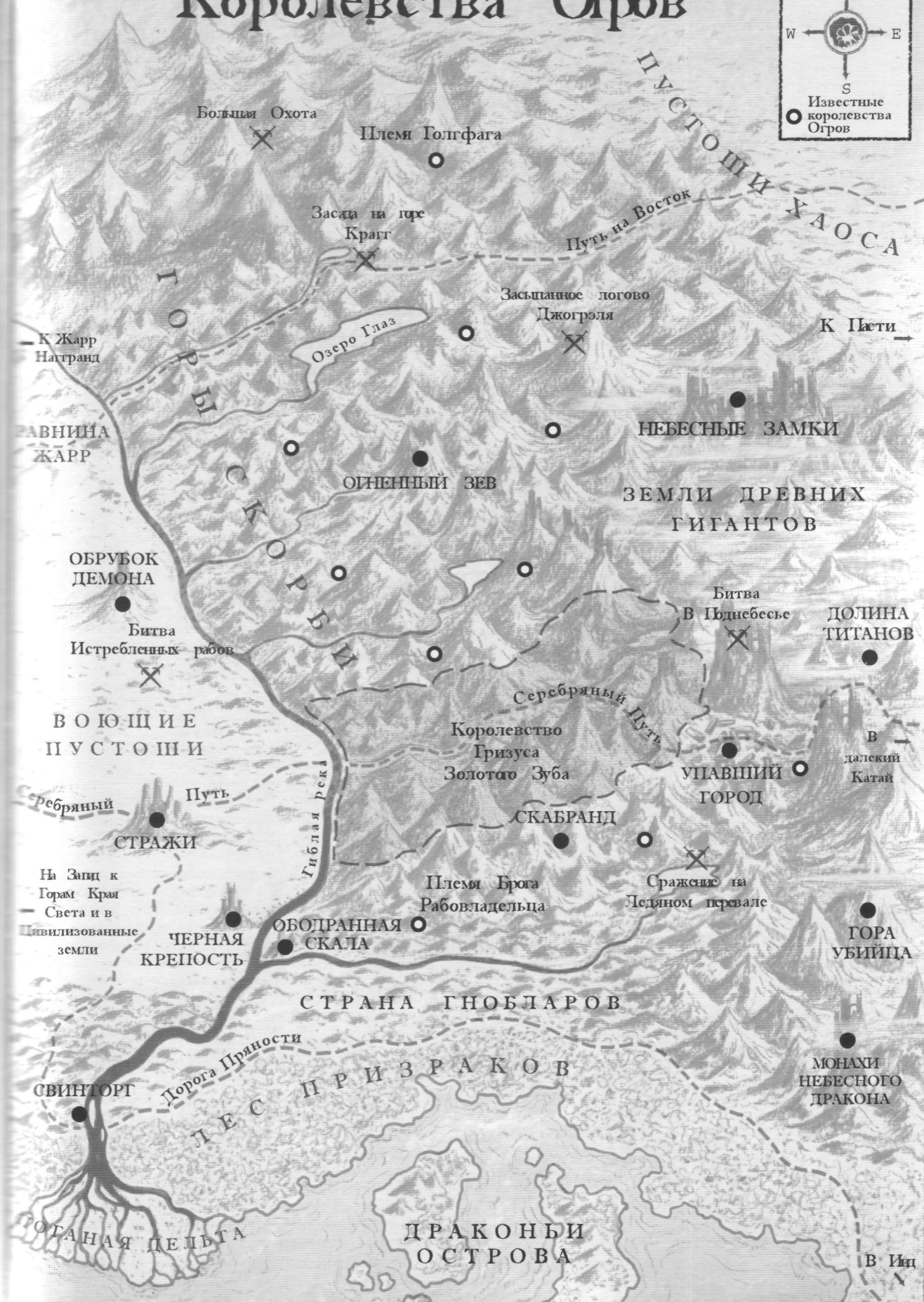
Зуб Пасти самого Гризуса Золотого Зуба (что отчасти предсказуемо) сделан из чистейшего золота и установлен вверху круга. Так что многие богатые Огры, чтобы заменить потерянный зуб, вколачивают кусок золота в десны для большего сходства с воплощением божества.

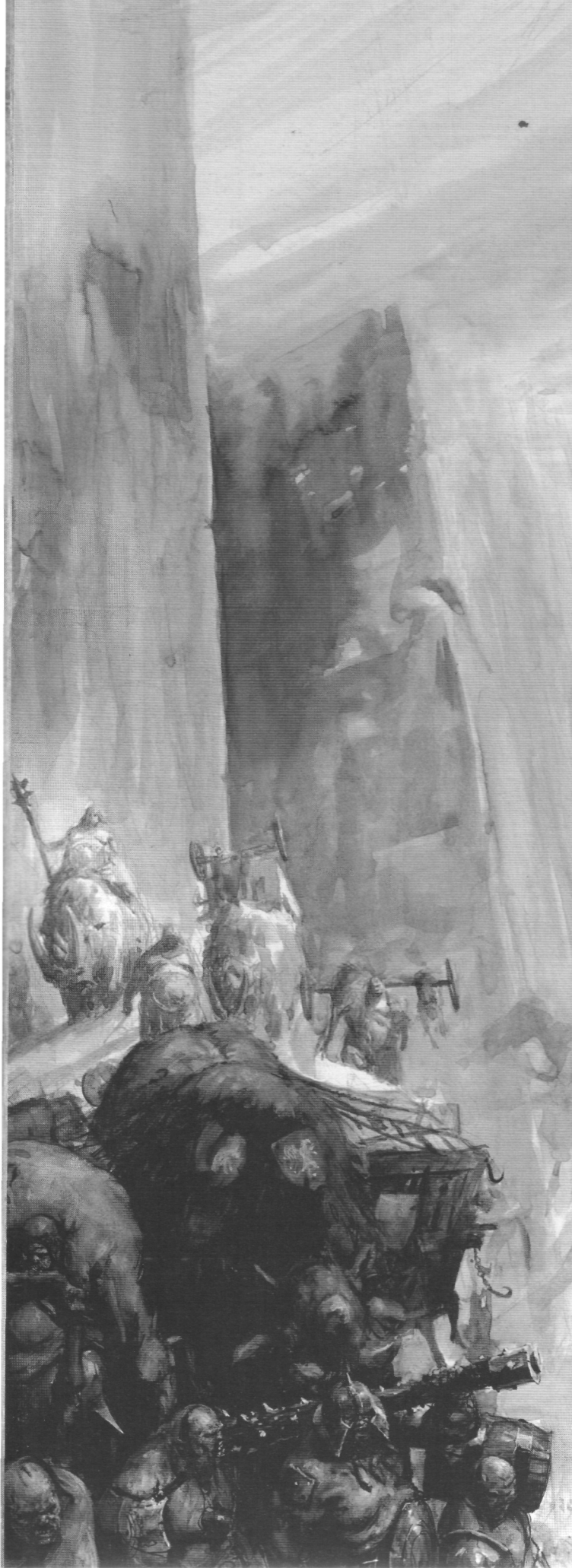
ОГНЕННЫЙ ЗЕВ

Один раз каждую пару сотен лет в небеса королевств Огров извергается огонь из вулкана, который Огры называют Огненным Зевом. Располагается он почти в самом центре королевств, и, как полагают Мясники Огров, является плодом нечестивого союза между солнцем и Великой Пастью. В результате, Огненный Зев имеет большое религиозное значение для Огров, и много паломничеств совершаются к вулкану, когда Огр не может посетить саму Пасть.

Огненный Зев никогда не бывает спокойным, в нем постоянно кипит и выплескивается через край широкими потоками лава, подобно переполненному горшку с мясом. Великие Пир, проводимые под его сенью, неизбежно оканчиваются смертью тех Огров, которые не в состоянии есть целую неделю, отказываясь от небольшой добавки питательного мяса. К концу Великих Пиров всегда найдется несколько таких, которые отказываются от угощения, чьи кишки раздулись и лопнули от постоянного поглощения. Эти Огры, замеченные как еретики, совершившие главный грех отказавшись есть под сенью полубога Огров, будут подняты на склоны Огненного Зева и сброшены в кипящую лаву. Такова судьба всех кто проявил непочтительность к Пасте во время Великого Пира.

Королевства Огров





Путь Слоновой кости

Пролетающий через весь континент торговый маршрут, известный как Путь Слоновой кости, как говорят, это единственный возможный путь, ведущий из Старого Света сквозь опасности Востока в центральную часть Великого Катая, но даже потом путешествие чревато опасностью. Путешествующие караваны подобны кочующим городам; они столь велики, что большой караван может растянуться на целую милю. Они хорошо защищены, поскольку должны пересечь одни из самых опасных и враждебных областей мира. Караваны регулярно осаждают мародерствующие волчьи наездники, Гномы Хаоса, Скейвены, Гиганты, Гоблины, Огры, Черные Орки, пещерные звери, Хобгоблины, гигантские скорпионы и порождения тьмы, крадущиеся в тених при лунном свете. В результате обычно для охраны каравана используются целые семейства Огров наемников – очень престижное занятие, поскольку Огры заинтересованы в таком сочетании золота, хорошей пищи и почти постоянной опасности, что сильно притягивает.

Путь Слоновой кости пролегает из различных городов Старого Света через Горы Края Света мимо крепости гномов Карак Драж и далее по Перевалу Смерти. Он вьется по опасным, населенным призраками горам, пока не выйдет в Темные Земли, где направляется на север к наводненной гоблинами горе Жуткий Клык и затем на северо-восток к Воющим Пустошам. Эти необитаемые равнины почти все время терзают сильные ветры, которые воют и режут над проклятой пустошью – некоторые считают, что это голоса тех, кто умер в этой жестокой земле. Посреди этого края располагаются гигантские каменные столбы, называемые Стражи. Поскольку дорога к этому ориентиру проходит через самое сердце промышленной пустыни, являющейся королевством Гномов Хаоса, только хорошо охраняемый караван имеет какой-то шанс когда-нибудь добраться до этого места.

Стражи – две огромные скалы, поднимающиеся над выжженными равнинами – находятся в глубине Воющих Пустошей. Это единственное место в этой кошмарной области, где сравнительно безопасно, несмотря на их относительную близость к Черной Крепости и Обрубку Демона: ужасной цитадели, где бормочут и рыщут отродья Хаоса. Стражи играют роль торгового поста, где можно приобрести носорожца, шкуры, истощенные припасы и другое снаряжение, необходимое для перехода через горы, в этом месте перед следующим этапом путешествия караван часто меняет охрану. Поверхность этих исполинских камней, за столетия разрушенная жестокими ветрами, усеяна бесчисленными лебедками, фонарями, туннелями, гнездами Гнобларов, норами контрабандистов и системами блоков установленных ими, они предоставляют кров стольким авантюристам и предпринимателям, что работа кипит здесь и днем и ночью.

От Стражей Путь Слоновой кости разделяется: основной путь продолжается на восток, а вторая дорога – Дорога Пряности – направляется на юг к торговому поселению Свинторг в устье грязной Гиблой реки. Это, безусловно, более безопасный маршрут, на этот раз путешественник, минув злобные серные ямы Разорения Азгота, странствует по дикой и в основном покинутой родине Холмовых Гоблинов, пока не достигнет цивилизации, или чего-то приближенно похожего на это.

Из Свинторга Дорога Пряности направляется на восток в далекий Инд, Землю Тысячи Богов. К северу от Инда она извивается по оконечности большой горной цепи, где можно отыскать монастыри монахов Небесного Дракона. Эти легендарные воины – мистики, но крайне агрессивные – практикуют просвещение через принуждение и суровую мегитацию, и посвященные овладевают даже способностью выдыхать огонь и ходить по воде, не нарушая ее поверхности.

Сам Путь Слоновой кости бежит вдоль одного из притоков Гиблой реки высоко в горах. Там путник столкнется с новыми опасностями, среди них – племена Огров и их рабов Гнобларов. Странно, но эти последние представляют для караванов большую проблему: «цивилизованные» Огры, и особенно те, которыми правит Гризус Золотой Зуб, уважительно относятся к большим караванам и вообще не будут нападать на них, за исключением самой страшной нужды. Таким образом, как можно видеть, Огры не только совершают налеты, но и защищают. Не так с Гнобларами мусорщиками – нечистыми на руку и подлой субкультурой Холмовых Гоблинов (которых часто называют караванными сороками), они проливают почти везде и удирают со всем, что смогут унести для собственных крошечных ложных мусорных караванов. Если Большой Караван пересечет королевства Огров, отбиваясь от хищных стай саблезубов, диких Пожирателей, голодных пещерных медведей и еще хуже, постоянно сопротивляясь жестокому климату и низким температурам, то, в конце концов, он пересечет горы Скорби и выберется к Крепостям Древних Гигантов.

Крепости Древних Гигантов

Горная цепь, расположенная на востоке королевств Огров столь огромна, что по сравнению с ней даже высочайшие вершины гор Скорби выглядят небольшими. Даже их самые низкие склоны вздымаются над облаками, так что очень немногие знают об их истинной величине, а воздух настолько разрежен на такой ошеломляющей высоте, что обычный человек не может постичь и части их величия, поскольку прежде разорвались бы его легкие. И все же в древности, когда мир был юн, они служили оплотом целой цивилизации мудрых Гигантов, известных как Небесные Титаны. Небесные Титаны высекали и высывали из гор циклопические замки, которые возвышались высоко в кристально синее небо, что позволяло им видеть над облачным морем колоссальные острова скал с взгромоздившимися на них другими крепостями. Эти Небесные Гиганты вели замкнутое существование, не ведая о младших расах, и только спускались на склоны, чтобы пасти стада больших мамонтов, населявших расположенное ниже плато.

За сотни миль отсюда падение Великой Пасты вызвало первое переселение Огров, направив тысячи пришедших в замешательство и страдающих от голода Огров в горы в попытке избежать смертельного впадения своего нового бога. Их прибытие пробудило в горах невероятное насилие. Для Небесных Титанов Огры были как нашествие саранчи, поскольку они пожирали все, что могли найти, убивая все живое в горах и безжалостно вырезая стада их мамонтов. В течение многих лет в заоблачной выси свирепствовала ожесточенная война, но Огров было намного больше, чем Небесных Титанов, а вскоре они стали сильнее. В конце концов, Огры уничтожили Небесных Титанов, сожрав всю расу вплоть до последнего пальца на великих пирах, в то время когда их несчастные жертвы

еще были живы. Совершенно не удовлетворившись истреблением противников, Огры буйствовали на горных вершинах, сбрасывая их замки вниз.

Единственными жалкими доказательствами того, что эта гордая раса некогда существовала, являются грандиозные руины, упавшие на горные перевалы к подножию горной цепи. Знаменитый торговый маршрут, известный как Путь Слоновой кости, выходит к одному из этих перевалов, петляя между огромными камнями, которые в былое время были фундаментом города поднебесных замков. Этот участок Пути Слоновой кости, проходящий через пустынный циклопический город, один из самых безопасных, поскольку Крепости Древних Гигантов наводнены только призраками, движения которых заметны лишь краем глаза.

Гибельные Пустыни

Как только караваны пересекут горы и выйдут с другой стороны, они попадают в Гибельные Пустыни к северо-востоку от Китая. Для защиты от опасностей этой бесплодной пустыни используются тяжелые металлические щиты, и большую часть этого этапа путешествия путники проводят внутри закрытых караванных повозок. В конце концов, в пустынях почти никто не живет за исключением случайных Огров-паломников и чернопанцирных, с острыми как бритва клешнями гигантских насекомых, которые, выбрасывая фонтаны песчинок, внезапно появляются из-под остеклевшего песка, нападая на неосторожную добычу. Тем не менее, для движущегося по пустыне каравана существуют другие, более коварные опасности. Болезнь, лихорадка, голод, обезвоживание, мутация и отравление – все это может приключиться, пока караван совершает последний этап путешествия, до того как пустыню, наконец, сменят рисовые поля и караван, громыхая, въедет в Великий Китай. То громадное богатство, которое может получить успешный караван в результате торговли, или возможно обычная человеческая жадность, объясняет, почему столь опасное путешествие предпринималось во имя торговли.

ГОРА УБИЙЦА

Имеющая дурную славу огромная гора Убийца – это громадная и ужасная вершина, вздымающаяся в заоблачную высь. Огры повсеместно считают ее живым существом, поскольку глупец или смельчак, пытающийся взобраться на ее ледяные склоны, бывает обычно погребен под сотнями тонн валунов и снега раньше, чем покинет ее подножие. Жители королевств Огров говорят, что эта гора пожирает жертвы – зубастые челюсти скалы смыкаются над теми, кто посмел ее разбудить. Даже звуков от ударов ледоруба по отвесному леднику достаточно, чтобы послать поднимающегося скалолаза в ледяную могилу, так что любой Огр, осмелившийся бросить вызов горе, вынужден делать это без всякого снаряжения. Покорение вершины Убийцы почитается как величайший подвиг и любой, кто действительно сделал это, неминуемо становится Тираном племени.

Высокоученый наблюдатель мог бы объяснить, как необычная форма Убийцы могла привести к большему, чем обычно числу лавин, и как это могло создать ей в примитивном обществе устрашающую репутацию. Но Огры знают правду – гора Убийца столь же зловредна, как и огромна.

ПЛЕМЕНА ОГРОВ

Королевства Огров населяет много известных и прославленных племен Огров, рассказы о них могут служить в качестве указания территориальных границ или как страшное предупреждение глупцам, блуждающим без подготовки по горным перевалам и предгорьям.

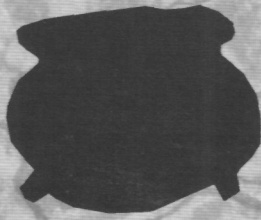
ПЛЕМЯ ПРОНИЦАТЕЛЬНОГО ФАЛГА



Проницательный Фалг – горбатый и седой Тиран, несмотря на то, что он уступает сильнейшим лордам, хитер и злобен как змея. Он правит землями на северо-западе гор Скорби железным кулаком, гарантируя что те, кто досаждают ему, сожрут отравленное мясо или их сожрут мерзкие чудовища в его зверинце. Его подданные Огры не осмеливаются даже перевести дух в его присутствии, поскольку Проницательный Фалг не выносит

ни малейшего намека на вызов своей власти и любого, кто перечит ему при первой возможности превратит в Крысиного Огра. Поскольку у него прочные связи с мастерами стай Клана Творцов, то даже его телохранители Железнобрюхи живут в страхе что, проснувшись, могут обнаружить себя превращенными в нечто ужасное Скейвеновскими мастерами мутации.

ПЛЕМЯ УГОЩАТЕЛЕЙ

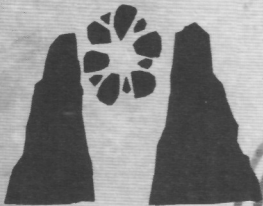


Разжиревшие жители долины из племени Угощателей известны двумя вещами: качеством пищи и Хафлингами, живущими среди них. Их раскормленный Тиран Блот Угощатель во время путешествий захватил целое племя полуросликов и, проявив высочайшую предусмотрительность и самообладание, вместо того, чтобы съесть их прямо на месте

привел домой для своих парней. Хафлинги, живя в бесконечном страхе окончить жизнь «в кормушке», выполняют почти ту же роль что и Гноблары в других королевствах: запуганные и запыхавшиеся они вытаскивают и несут довольным хозяевам пищу. Но пока пища, которую они готовят, вкусна, они не слишком рискуют. Да и кто знает лучше Хафлинга их порядок в кладовой?

ГРИЗУС

ПЛЕМЯ ЖГУЧЕГЛАЗОВ



Жгучеглазы контролировали безопасный проход Больших Имперских Караванов в течение более шестидесяти лет. Они самые силовичьи из всех племен королевств Огров, Жгучеглазами правит подлый Прародитель Малрон Жгучеглаз, по слухам он произвел на свет потомства больше чем лю-

бой другой Огр. Тесные родственные связи Жгучеглазов обеспечивают огромное преимущество в их давнишних делах с торговцами Империи, и они управляют Стражами – дорожным постом в Бесплодных Землях. Говорят, что просить покровительства у клана Жгучеглазов значит оказаться в неоплатном долгу перед ними, имеется множество рассказов об обманувших клан хозяевах караванов, которых нашли обезглавленными, а их грешную голову обнаруживали на следующее утро в мешке с фуражом их собственной лошади.

ПЛЕМЯ ЖЕЛЕЗНОКОЖИХ



На севере Гор Скорби обитает племя Железноккожих, это королевство Огров имеет небывалые связи с цитаделью Жарр Наггранд. Это племя ценило железо больше чем золото задолго до того, как они даже начали торговать с Гномами Хаоса, обычно они носят черные железные набрюшные пластины, имеют металлические зубы и при-

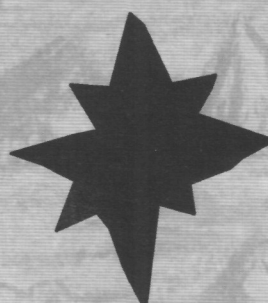
мешивают железные опилки к боевой раскраске. Многие Пушечники в их рядах и даже Быки Железноккожих навешивают на себя столько металла, сколько могут, но именно сам Гарк Железноккожий ответствен за устрашающую репутацию племени. Торгуя рабами в течение многих десятилетий с союзниками Гномами Хаоса, Гарк отправляется на войну в полном пластинчатом доспехе с большими кривыми рогами, восседая на шипящем механическом носорожке, о котором поговаривают, что он наделен демонической чувствительностью.

ПЛЕМЯ КАМНЕЕДА



Болдиг Камнеед правит горным королевством с небывалой волей и абсолютной властью. Он – живая легенда, и рассказ о Камнееде распространился по всем королевствам. Пытаясь взобраться на неукротимую гору Убийцу, Болдиг отыскал зияющую расщелину и углубился во мрак. Что он обнаружил в конце нее точно не известно, хотя Болдиг настаивает, что это было Сердце Горы – большой каменнокожий воин, которого он свалил на землю и, в конце концов, сожрал. Доказательство этого подвига – на самом Болдиге, поскольку его кожа приобрела консистенцию и внешний вид покрытой лишайником скалы. Огры Болдига носят тяжелые каменные набрюшники и глотают камни с каждым куском мяса, чтобы все они могли стать столь же выносливыми и упорными, как и их господин.

ВЕЛИКОЕ ПЛЕМЯ ГАТА ОТРОДЪЕЛЮТАТЕЛЯ



В далеких северных пустошах мира под пристальным оком богов Хаоса Великое Племя Гата Отродъелютателя нападает и пожирает все, что может найти. Многие Великие Племена несут подобные знаки Хаоса, но в обществе Огров это не считается клеймом позора – дополнительная рука считается чрезвычайно полезной, тогда как дополнительная голова – это отличное преимущество в состязании по поеданию пищи. Сам Гат давно пристрастился к жареным щупальцам Отродий, и его необычная диета начала сказываться; мало того, что у него на лбу вырос венчик шевелящихся пальцев, он также начал привлекать в ряды племени легендарных Драгон Огров, которые вообще весьма порочат род Огров.

ПЛЕМЯ ЯРОСТНОГО КУЛАКА



Когда два имперских исследователя наткнулись на племя Яростного Кулака, они изменили историю. Показав невиданную до этого времени власть над огнем, большое кулинарное искусство и странные плоские камни, которые отражали без искажения – они сумели убедить своих захватчиков, что они гораздо полезнее живые, чем насаженные на вертел и съеденные (хотя Огры рассудили, что им нужен только один, а другого зажарили). Оставшийся в живых Руэбен Кайт продолжал делать очень ценные третины для Огров Яростного Кулака и, в конечном счете, стал их Владыкой Огня – ближайшим когда-либо человеком к Тирану. Ученые записки Кайта выполнены рисуночным письмом, и некогда варварское племя Яростного Кулака стало теперь одним из самых культурных и технологически продвинутых королевств Огров, имеющее в распоряжении всевозможные новшества: от плавильных печей до современного туалетного оборудования (и соответствующих Гнобларов).

ПЛЕМЯ ПРОКАЗНЫХ



Проказные – одно из старейших племен Огров. Они происходят от самого Грота Однопалого, первого пророка Великой Пасты. Живя на окраине бесплодных пустошей, которые некогда были родиной Огров, Проказные – изуродованные и обезображенные существа, постоянно закутанные в грязную дерюгу, с цепями прикрепленными гвоздями к их плоти. Они весьма набожны, считают Великую Пасть своим Тираном, и звуки их колокольчиков часто раздаются в ущельях, ведущих к самой Пасте. Потеря волос и зубы из-за подтачивающих здоровье излучений этой разоренной земли, Проказные вбивают черный камень в десны, повергая в ужас внешностью.

БОЛЬШИЕ. ПРОЗВИЩА КОРОЛЕВСТВ ОГРОВ

Некоторые Огры настолько прославились, что они буквально заслужили собственное прозвище. Некоторые прозвища указывают на высокое положение среди Огров – приобретение для вашего Героя Огра «большого прозвища» из этого списка позволит ему использовать на поле битвы специальные способности, отражающие его славную историю.

Прозвища Огров обычно столь же очевидны и понятны как сами их владельцы. Это потому, что Огры имеют ограниченные умственные способности для создания почетных званий и титулов, и очень быстро теряют интерес после первого слога или двух. Исключение из этого составляют те прозвища Огров, которые традиционно ассоциируются с великими героями; так называемые «большие прозвища», которые неизменно связываются с опасным подвигом Огра, предпринятым им чтобы доказать храбрость. Таким образом, Огр, поднявшийся на гору Убийцу без снаряжения, может принять прозвище Камнеед, тогда как Огр, истребивший подразделение рыцарей расчистив себе путь лишь обломком скалы и с похмелья, мог бы взять прозвище Череполом. С типичной откровенностью Огров, прозвища Огров говорят любому достаточно долго жившему, что этот Огр выделяется или обладает особыми умениями, которыми он гордится. Таким образом, Огр узнает, достоин ли тот Огр, с которым он говорит, большого уважения, заслужив большое прозвище.

Некоторые подвиги Огров настолько опасны, что Огры очень редко пытаются их совершить – так, например, выследить и сокрушить дикого Гиганта. Это такие испытания, которыми взрослый Огр показывает, что он готов бросить вызов Тирану. Огр, совершающий один из этих величайших героических подвигов, заслуживает не только большое прозвище, но также и право бросить вызов Тирану и отбить его корону.

Те Огры, которые продолжают оставаться наемниками, склонны сменить прозвище, полученное при прохождении соответствующего обряда, присваивая те, с которыми они идут в сражение. Обычно они приобретают форму титулов, а не прозвищ. Некоторые из старейших и удачливых наемников Огров могут иметь длинные и хвастливые титулы, часто включая слова, которые они сами даже не понимают; так Огр Людоед, вполне вероятно, может быть назван Брогом Негигиеничным, как и Брогом Неудержимым. Довольно спорно, заботит ли Огров значение их прозвища, только звучало бы повнушительнее. В конце концов, любой глупец, смеявшийся над прозвищем Огра, довольно скоро окажется с другой стороны набрюшной пластины.

Прозвище Огра может отражать изменения, произошедшие в его жизни. Например, Галг Голодный, в пятый раз сменив набрюшную пластину для того, чтобы уместить увеличившееся брюхо, решил принять прозвище Галг Жирный. Некоторые Огры имеют забавно длинные и сверхсложные прозвища, но у этих могущественных личностей всегда достаточно высокое положение, чтобы держать возле себя одного или двух Пнобларов-Наименователей для напоминания титула Огра.

Поскольку в Королевствах Огров так много всего, то нет никаких твердых и устойчивых правил относительно того, как Огр может себя назвать, и множество Огров имеют такие простые прозвища как Халг Большой или Жирный Болдрег. Вы вполне можете придумать соответствующее впечатляющее прозвище своему Тирану, даже если воздержитесь от возможности использовать одно из внесенных в список ниже.

БОЛЬШИЕ ПРОЗВИЩА ОГРОВ

Тираны могут приобрести только одно Большое Прозвище на любое количество очков. Другим персонажам, которым дозволено приобрести большое прозвище, можно приобрести одно прозвище стоимостью до 25 очков. Разные персонажи в этой же армии могут иметь одинаковое Большое Прозвище. Очки, потраченные на получение Большого Прозвища, добавляются к стоимости магических предметов, выбранных для Огра и ограничены максимальным количеством очков, которые персонаж может потратить на магические предметы (см. соответствующую статью в списке армии). Например, у Тирана, выбравшего большое прозвище Пожиратель родни (35 очков), останется 65 очков для приобретения магических предметов.

ПОЖИРАТЕЛЬ РОДНИ

35 очков

Они достигли короны Тирана убив и сожрав членов своего семейства в бойцовых ямах, Пожирателей родни считают безжалостными даже в их собственном племени. Эти жестокие убийцы всегда впереди, чтобы бросить вызов смерти в любом споре. Сражаясь рядом с Пожирателем родни неблагоприятно бежать.

Любое дружественное подразделение в пределах 6" от Пожирателя родни может перебросить любые проваленные тесты на Панику.

КАМНЕЕД

25 очков

Камнееды неизменно имеют сильные связи и клыки. После испытания, они ритуально поедают часть горы, на которую взобрались, чтобы отметить ее покорение.

Камнеед никогда не получает ранения меньше чем на 3+. Например, если Камнеед был поражен пушечным ядром (обычно ранения наносятся при броске на 2+), оно нанесет ему ранение только на 3+. Попадания, которые наносят ранения автоматически, не затрагиваются этим правилом.

СКОРОХОД

25 очков

Огр с большим прозвищем Скороход охотился на склонах гор в течение многих десятилетий, и даже может настичь бежущего снежного лося. Первый Охотник Джерид Красный, до того как вырезал свое племя, был известен как Джерид Скороход.

Огр с большим прозвищем Скороход добавляет 1 к своему Движению.

ГИГАНТОБОРЕЦ

25 очков

Огр, который охотился на Гиганта и успешно сокрушил его, провозглашается великим воином. Гигантоборец всегда весьма силен и в высшей степени уверен в своих способностях.

Персонаж с прозвищем Гигантоборец имеет +1 к Силе в профиле. Он никогда не может отвергнуть вызов на поединок, и ни он, ни подразделение, к которому он присоединился, не могут выбрать бегство как реакцию на атаку. Любая армия, имеющая в своих рядах одного Гигантоборца или более должна включать Гиганта невольника.

ОБМАНУВШИЙ СМЕРТЬ**20 очков**

Иногда Огр может ужасно пострадать во время обряда посвящения, но, тем не менее, достигнет успеха. Эти сильно израненные особи справедливо считаются как благословенные Великой Пастью.

Однажды за игру одна указанная модель, находящаяся в соприкосновении подставками с Обманувшим Смерть, может быть вынуждена перебросить все успешные броски, сделанные на его ранение. Это включает все броски на ранение, сделанные верховой моделью, колесницей или другие дополнительные атаки.

ЗВЕРОУБИЙЦА**15 Пунктов**

Только Охотники и Тираны

Звероубийца, в качестве обряда посвящения, истребил всю стаю пещерных зверей и неизменно носит их бивни и клыки с собой.

Звероубийцы невосприимчивы к правилам Психологии. Атакуя во время Ближнего Боя Большую Цель, каждое удачное ранение, нанесенное ими, становится двумя ранениями – они знают куда наносить удар с максимальным эффектом. Если персонаж использует магическое оружие, то удвоенное ранение в этом случае не наносится.

СТЕНОДРОБИТЕЛЬ**15 очков**

Некоторые Тираны, выполняя обряды посвящения, буквально пробивают себе путь сквозь стену небесного замка, расталкивая камни брюхом и ударами головы. Брюхо Стенодробителя подобно валу, как и его интеллект.

Стенодробители наносят одно дополнительное попадание при успешной Бычьей Атаке. Кроме того, враги не получают никакого преимущества перед Стенодробителем находясь за обороняемым препятствием – вполне вероятно, что он пробьется сквозь него или даже обрушит его на их головы. Это не приносит пользу подразделению, к которому он присоединяется.

ПАЛОМНИК ПАСТИ**10 очков**

Благочестивый Паломник Пасты не только совершил паломничество к Великой Пасты, но также сумел вернуться. Никто из узревших Пасть не возвращается невредимым, тем не менее, даже достаточно крепкие из выживших, возвращаются частично поврежденные.

Паломники Пасты имеют +1 Стойкость. Они также страдают от Тупости.



МАГИЯ БРЮХА – ВЕРНЫЙ СПОСОБ НАВЛЕЧЬ БЕДСТВО

Мясники Огров практикуют Магию Брюха – шаманские заклинания, которые могут навлечь на врагов проклятие Великой Пасты или поддержать силу собратьев Огров.

Известная ученым Старого Света как Шаманская Пища, Гастромантия, Таумафантия или Корпомантия, Магия Брюха отлична от тайных искусств, практикуемых человеческими волшебниками. Мясники Огров используют шаманские обряды, возникающие вокруг пожирания частей их жертв, различные фетиши, которые направляют грубую силу Великой Пасты. Эти заклинания Магии Брюха объясняют, почему Мясники Огра, часто ходят в кладовые – чтобы сотворить одно из шаманских заклинаний Мясник должен что-нибудь съесть: от аппетитного большого сердца до зловонной груды кишок. В этом действии он общается с силой Великой Пасты, беря немного для себя и даруя остальное сотоварищам, что бы они могли попать врага или насылая болезненные проклятия на головы противников.

Заклинания Магии Брюха работают несколько в иной манере по сравнению с другими заклинаниями, поскольку вместо того, чтобы управлять ветрами магии, Мясник призывает силу своего бога и фокуси-

рует ее – заклинания Магии Брюха являются больше религиозным чудом, чем тайной наукой.

СОТВОРЕНИЕ МАГИИ БРЮХА

Каждый Мясник и Мастер убоя знает все заклинания Магии Брюха, перечисленные ниже, поскольку у Мясников есть общий духовный «источник», из которого они черпают свое волшебство. Если заклинание Магии Брюха было уже успешно сотворено в эту фазу и второй Мясник желает сотворить то же самое заклинание, то уровень Сотворения заклинания удваивается до 6+. Если третий Мясник хочет сотворить то же самое заклинание в эту фазу, то уровень Сотворения заклинания утраивается до 9+, и так далее.

Заклинания Магии Брюха не могут усилить те подразделения, которые не внесены в список как подразделения Огров (см. страницу 16 – сюда также включаются и Охотники, но Саблезубы не будут затронуты).

Мясники и Мастера убоя создают кубики Силы и Рассеивания как обычно. Для определения количества генерируемых кубиков Силы/Рассеивания Мясник считается как маг 2 уровня, а Мастер убоя – как маг 4 уровня. Тем не менее, Мясники, не могут использовать более двух кубиков для сотворения любого заклинания Магии Брюха, а Мастер убоя – более 3 кубиков.

Как только заклинание Магии Брюха с длительным эффектом было успешно сотворено, поместите соответствующий символ (ксерируйте со страницы памятки) или другой маркер рядом с подразделением, подвергшимся этому воздействию.

В отличие от заклинаний остающихся в игре, у Мясника может быть более одного заклинания Магии Брюха в любой момент игры, хотя ни на одно подразделение нельзя наложить более одного заклинания Магии Брюха в любой момент игры.

Все тесты, которые должен пройти Мясник, проводятся до того, как любые благоприятные воздействия рассматриваемого заклинания вступают в силу. Например, Мясник может не принести пользу от +1 Стойкости, которую предоставляет заклинание Зубодробитель, получив связанное с ним попадание Силой 6. Если Мясник погибает от ранения полученного им в результате сотворения заклинания Магии Брюха, заклинание провалено немедленно.

Противник может рассеять любое заклинание Магии Брюха в собственную фазу Магии, как если бы это было Остающееся в Игре заклинание, сотворенное с уровнем Силы 7.

Обратите внимание, что все ссылки «Мясник» также относятся и к Мастеру убоя.

КРОВАВОЕ МЕСИВО

3+

Мясник кладет в рот оторванную конечность, высасывая из нее все: кровь, жидкость и костный мозг, поглощая это одним колоссальным глотком, перед тем как выплюнуть пустую оболочку. Как только он проглатывает этот мерзкий коктейль соков, в его брюхе начинается бурлить магическая энергия, которая или исцеляет его или, если Пасть рассержена, разрушает его внутренности.

Бросьте D6; на результат 2+ Мясник восстанавливает Ранение [W]. На результат 1 он получает попадание Силой 6. Это заклинание не может увеличить текущее общее количество Ранений Мясника больше начального значения.

Мозгоед

3+

Выбирая одну из оторванных вражеских голов из имеющихся у него всевозможных зловонных останков, Мясник зачерпывает и пожирает порцию свежих, вкуснейших мозгов. Пока серое вещество капает с его дряблого подбородка, Мясник насыщает ужасные кошмары, почерпнутые из мозга его жертвы, в умы окружающих его противников.

Мясник выбирает не находящееся в бою вражеское подразделение на расстоянии 18" и расположенное на линии обзора. Это подразделение должно пройти тест на Панику.

Бычья Сила

3+

Мясник с жадностью пожирает сердце самца Носорожца, без сомнения наслаждаясь пиришеством свежей крови и мускул, тем временем наполняя себя и собратьев силой атакующего Носорожца.

Мясник должен пройти тест на Силу. Если тест успешно пройден, то указанное подразделение Огров на расстоянии 6" от заклинателя (12", если заклинатель – Мастер убоя) приобретает +1 Силу до тех пор, пока это заклинание Магии Брюха остается в игре. Оно также влияет на силу Бычьей Атаки этого подразделения. Оно может быть наложено на подразделение находящееся в Ближнем Бою.

Костолом

3+

Набирая сухие кости в рот, Мясник болезненно хрустит бедренными костями, ребрами и черепами. Поскольку он указывает на противников и изрыгает ужасное проклятие, то в телах врагов ломаются все кости.

Это заклинание считается магической стрелой с дальностью 18", оно наносит 2D6 попаданий с Силой 2 без Защиты Доспехами, поскольку кости объектов заклинания раскалываются и с треском ломаются в их телах. Сам Мясник получает попадание Силой 4.

Зубодробитель

3+

Мясник с трудом перемалывает покрытый землей кусок скалы, взятый с горной вершины, наполняя себя и своих подопечных сверхъестественной стойкостью. Часто для Мясника это стоит больше чем несколько зубов.

Указанное подразделение Огров на расстоянии 6" от заклинателя (12", если заклинатель – Мастер убоя) приобретает +1 Стойкость и становится Упорным до тех пор, пока это заклинание Магии Брюха остается в игре. Мясник должен получить попадание Силой 6. Оно может быть наложено на подразделение находящееся в Ближнем Бою.

Потроха Тролля

3+

Мясник Огров с усилием проглатывает ядовитые кишки Каменного Тролля, большое количество кислоты и желчи разъедают его многострадальные внутренности, в то время как он получает сверхъестественные способности Тролля себе и своим соратникам.

Указанное подразделение Огров на расстоянии 6" от заклинателя (12", если заклинатель – Мастер убоя) приобретает Магическое сопротивление (2) и Регенерацию до тех пор, пока это заклинание Магии Брюха остается в игре. Однако когда заклинание сотворено, Мясник автоматически получает ранение, которое не может быть регенерировано и от которого не спасает любая возможная защита. Оно может быть наложено на подразделение находящееся в Ближнем Бою.

ТАБЛИЦА МАГИЧЕСКИХ ОШИБОК МАГИИ БРЮХА

Многие из традиционных заклинателей Старого Света подвергли бы сомнению мудрость проглатывания компонентов заклинаний. Мясники и Мастера убоя, всякий раз когда совершают ошибку, вместо обычной таблицы бросают кубик по нижеследующей таблице.

D6 Результат ошибки

- 1 Поскольку волшебство пошло вкривь и вкось, Мясник содрогается от спазмов и визжит, разрываясь на зловонные ошметки. Удалите его из игры. Все модели, соприкасавшиеся с ним подставками, получают попадание Силой 4, а все другие Мясники на поле битвы получают D3 ранения.
- 2 Мясник падает на колени, из его рта хлещет кровь, поскольку Великая Пасть разрывает его изнутри. Он получает D6 попаданий силой 4 и не может больше творить заклинания до конца игры.
- 3 Мясник, испуская тонкий вопль, бледнеет, поскольку его пищеварительная система разорвана. Он получает D3 ранения.
- 4 Из рта и глаз Мясника сыпятся искры, а сам он мычит от боли, ибо его бог демонстрирует недовольство. Заклинание, которое вызвало Магическую Ошибку, не может быть сотворено никаким Мясником Огров до конца игры.
- 5 Брюхо Мясника крутит и сводит, испуская большое облако магического побочного продукта. Все модели, соприкасавшиеся с ним подставками, получают попадание Силой 2 без права Защиты Доспехами.
- 6 Поскольку Мясник открыл прямой канал к могуществу своего бога, часть Великой Пасты овладевает им. Мясник впадает в Бешенство.

орудия РАЗРУШЕНИЯ

"Эти аши персонажи могут получать магические предметы из числа распространенных и/или магических 8-9 предметов Огров. При моделировании магических предметов на модели следует учитывать что магически предметы Огров имеют увеличенный размер. Так что вполне возможно что то, что Огры понимают под Мечом Силы будет огромной шипастой дубинкой.

Распространенные магические предметы

МЕЧ ТОЧНОСТИ 30 очков

Оружие, +1 на попадание в ближнем бою.

МЕЧ БИТВЫ 25 очков

Оружие, +1 к Атакам.

МЕЧ СИЛЫ 20 очков

Оружие, +1 к Силе.

ЖАЛЯЩИЙ МЕЧ 10 очков

Оружие, -1 к спас броскам за доспех противника.

ЗАЩИТНЫЙ ТАЛИСМАН 15 очков

Талисман, 6+ магический спас бросок

МАГИЧЕСКИЙ ШИТ 10 очков

Доспех, 5+ спас бросок за доспех.

Посох ВОЛШЕБСТВА 50 очков

Магическая Аркана, +1 к разрушению заклинаний.

Свиток РАЗРУШЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ 25 очков

Магическая Аркана, автоматически разрушает вражеское заклинание, одноразовый

БОЕВОЕ ЗНАМЯ 25 очков

Знамя, +1 к Результату Боя.

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

ГРОМОВАЯ БУЛАВА 55 очков

Громовая булава некогда была закладным камнем под самым большим и древним небесным замком. Используя метеоритное железо ее прикрепили к длинной рукояти. Если этой булавой ударить о землю, то она выпускает на свободу силу сотен тонн камней, которые некогда покоились на закладном камне.

Громовая Булава является двуручным оружием и все правила для двуручного оружия применимы к ней в полном объеме. В ближнем бою Тиран вместо всех своих атак может произвести только одну специальную атаку. Кидайте на попадание как обычно, используя самый высокий WS из числа моделей, находящихся с Тираном в базовом контакте. Если атака попала, то положите маленький шаблон в любом месте, касаясь подставки Тирана, но не находя на нее. Шаблон может находить на дружественные модели, но дружественные модели попавшие под шаблон не получают повреждений. Отработайте повреждения так, как будто шаблон это место попадания снаряда из камнемета с силой 4(8).

В поединке Тиран может использовать эту свою специальную атаку, но при этом шаблон не кладется, а цель атаки просто получает одно попадание с силой 8, которое отменяет спас броски за доспехи и наносит D6 ран.

ТЕНДЕРАЙЗЕР 50 ОЧКОВ

Эта массивная, двухголовая булава, сделана из дышла одной из телег Великого Каравана. Она настолько тяжела, что даже обычный Бык с ней не справится просто так. В ней заключена большая разрушительная сила, которая позволяет дробить камни с Огра размером.

Тендерайзер является двуручным оружием и все правила для двуручного оружия применимы к нему в полном объеме. В дополнение любая модель, которая получает рану от этого оружия (после всех спас бросков) получает D3 ран.

ОСАДНИК 30 ОЧКОВ

Это большая обсидиановая булава, которую в древние времена легендарный Тиран Брутто Громовое Брюхо использовал для того чтобы пробивать стены в небесных замках.

Осадник является двуручным оружием и все правила для двуручного оружия применимы к нему в полном объеме. В дополнение Осадник дает +3 к силе, а не -2 как любое другое двуручное оружие. При броске на попадание этим оружием следует использовать Инициативу противника, а не его WS, так как удары этой булавой невозможно отразить, от них можно только уклониться.

ЧЕРЕПОЛОМ 30 очков

Эту тяжелую шипастую перчатку изначально носил Большой Ази Череполом (от его имени и пошло название этого оружия) который больше всего на свете не любил Эльфов, а любил он больше всего на свете пробивать этой перчаткой эльфам головы.

Модель с этим оружием может использовать специальную правило Смертельного Удара.

КРОВАВЫЙ ТЕСАК 25 очков

Только для Мясников

Кровавый тесак это отвратительное, покрытое кровью священное орудие мясников, которое обладает вампирическими свойствами давать силу убитых носителю.

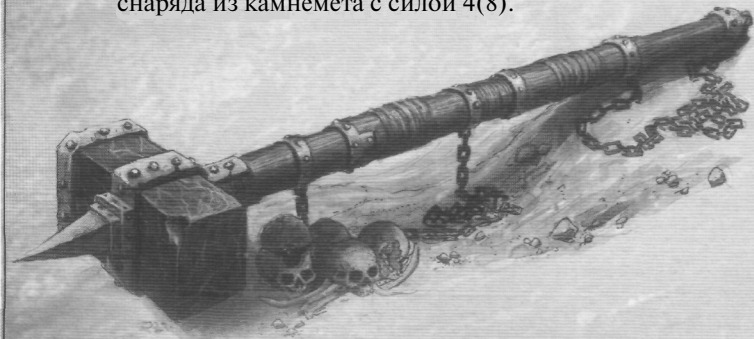
Всякий раз, когда Мясник наносит рану этим оружием, он может восстановить одну рану, из ранее потерянных в этой битве.

МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ

ДОСПЕХ МАСТОДОНТА 50 ОЧКОВ

Доспех Мастодонта был сделан Гномами Хаоса в обмен не сотни рабов, людей и гнобларов. Он изменяет свою форму и твердеет если чувствует приближение особо мощной атаки.

Доспех Мастодонта считается как тяжелый доспех и таким образом дает спас бросок на 5+. В дополнение, если его носитель погибает от атаки, не нанесенной в ближнем бою, то по концу фазы он на 2+ снова встает с одной раной.



ГИГАНТСКИЙ ЧЕРЕП

35 очков

Это древний череп, украшенный гравировкой, используется как брьюнная пластина. Он излучает злобу и враждебность по отношению к любому, кто отваживается навредить его хозяину магией.

Этот предмет дает 6+ спас бросок за доспехи, который может быть скомбинирован с другими доспехами. В дополнение, всякий раз когда вражеский маг выбирает целью заклинания носителя этого предмета или подразделения, в котором он находится, маг получает Магическую Ошибку не только на две 1, но и на две 2 и на две 3.

БЫЧЬЕ БРЮХО

30 очков

Бычье Брюхо это толстая брьюнная пластина, из которой торчат пара огромных рогов, как будто выданных из черепа огромной пещерной твари. Когда хозяин этого предмета бросается в атаку, под его стопами сотрясается сама земля.

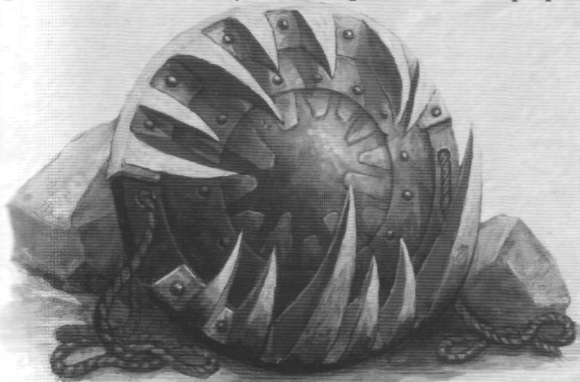
Этот предмет дает 6+ спас бросок за доспехи, который может быть скомбинирован с другими доспехами. В дополнение, в тот раунд, когда носитель совершает нападение его Сила Подразделения считается как 6, и его таранные попадания за Бычью Атаку считаются имеющими Бронебойность.

БРЮШНАЯ ПАСТЬ

30 очков

Эта брьюнная пластина прошла через руки многих поколений Мясников, и передавалась из рук в руки органами многих племен. Эта пластина украшена серебряными зубами по ободу, создавая видимость огромной круглой пасти. Тот, кого носитель убивает в личном поединке, пожирается Брюшной Пастью и попадает прямо к Великой Пасте, а носитель получает в награду жизненную силу убитого.

Этот предмет дает 6+ спас бросок за доспехи, который может быть скомбинирован с другими доспехами. В дополнение, если носитель этого предмета убивает кого-либо в поединке, он может немедленно восстановить количество потерянных ранее им в этой битве ран, равное стартовому количеству ран убитого противника. Если он уже имеет полное количество ран, то он может получить +1 к ранам в свой профиль.



АТЧНЫЙ КУЛАК

20 очков

Эта древняя, почти живая перчатка, сделана по образу и подобию Великой пасти, с покрашенной в черное ладонью и клыками саблезубов на пальцах.

Этот предмет дает 6+ спас бросок за доспехи, который может быть скомбинирован с другими доспехами. Если носитель успешно выбрасывает спас бросок за доспехи, то эта перчатка пожирает магически силы любого магического оружия, которое было использовано против носителя. Магическое оружие противника считается как обычное оружие соответствующего типа до конца игры. Если маг получает рану от носителя этого магического предмета, то он теряет один уровень магии за каждую понесенную рану.

ТАЛИСМАНЫ

КАТАЙСКИЙ НЕФРИТ

30 очков

Обладатель такого предмета долго и много путешествовал по странам и городам, и стал обладателем предмета из китайского нефрита, который по приданию защищает обладателя от враждебной магии. Только магические силы Инь и Янь проникают через нефритовый шит.

Носитель имеет магический спас бросок на 3+ от всех ран, нанесенных ему заклинаниями всех видов (включая связанные) за исключением заклинаний из школ Высшей и Темной Магии, а также от раи, понесенных при сотворении заклинаний Магии Брюха.

ОСКОЛОК

30 очков

Это очень красивый магический камень, заключенный в оправу из тонких серебряных нитей, несомненно эльфийского изготовления. Ныне он представляет собой лишь отблеск былой славы, покрытый грязью и кровью. Но все равно, его магические силы не угасли до конца и вполне способен защитить носителя от враждебных атак большой силы.

За каждую нанесенную носителю рану, киньте D6. Если на этом броске выпадет число большее, чем число выпавшее на кубике при броске на ранение, то эта рана игнорируется. Например Тиран получил попадание с силой 7, и при броске на ранение выпало 4. Игроку Огров надо кинуть 5 и больше, чтобы проигнорировать эту рану. Этот бросок делается до броска за многочисленные раны (например если атака наносит D6 ран) и не оказывает влияние на попадания, которые наносят раны автоматически.

ОЖЕРЕЛЬЕ ИЗ ВАРП КАМНЯ

20 очков

Это ожерелье сделано из старинных камней, возможно собранных в окрестностях далекого города Мордхейма или даже рядом с местом падения Великой пасти. Они дают защиту носителю, но также поглощают его жизненную силу.

Носитель имеет магический бросок на 5+. В дополнение, после расстановки, но перед первым ходом киньте D6, на 1 носитель получает одну рану, без каких либо спас бросков.

КАМЕНЬ ВОРА ГНОБЛАРА

15 очков каждый

Камень Вора привлекает магические потоки, и если быстро провести над телом навешего таким камнем, то магические предметы могут прилипать к нему. Огры регулярно отнимают такие камни у своих гнобларов, и носят их на шее.

Носитель и подразделение, к которому он присоединяется, имеют Магическое Сопротивление (1). Один персонаж может иметь более одного такого камня (до максимума в 3) и за каждый дополнительный камень он получает +1 к значению Магического Сопротивления.

МАГИЧЕСКАЯ АРКАНА

АДСКОЕ СЕРДЦЕ

500 очков

Одноразовый предмет

Мясник несет с собой покрытое черной слизью сердца Порождения Хаоса, которое было выловлено и убито в тундре на далеком севере. Непостоянная сила Богов Хаоса все еще живет в этой мертвой плоти, и поглотив это сердце, Мясник может создать на поле боя магическую анархию.

Мясник может использовать этот предмет в начале магической фазы противника, и при его использовании он получает автоматическое попадание с силой 3. До конца этой магической фазы любой бросок, который содержит дубль (даже две 6-ки) приносит Магическую Ошибку. Маг, получивший Магическую Ошибку при этом должен кидать по таблице Магии Брюха (он считается как Мясник). Если при броске выпадает только две 6-ки, то заклинания срабатывают с Непреодолимой Силой, а потом маг подвергается воздействию Магической Ошибки, как описано выше.

СЕРП ГРУТА

35 очков

Грут Кровожадный был в конце концов линчеван и съеден своим собственным племенем, которое он использовал как запасные ингредиенты для своих заклинаний. Но часть его злобы осталась жить в его ржавом серпе.

После того как Мясник бросит кубики на сотворение заклинания, он может решить использовать Серп. Серп наносит одну рану подразделению, к которому присоединен Мясник, и Мясник получает один дополнительный кубик на сотворение этого заклинания. Это может превысить обычный лимит Мясника на количество кубиков, которое он может использовать при одном заклинании. Это дополнительный кубик может вызывать Магические Ошибки и Непреодолимую силу в соответствии с общими правилами. и Серп может быть использован только раз в фазу. Нанесен-



ные Серпом раны не могут быть распределены на персонажей в подразделении и от них не применимы спас броски любого вида, включая регенерацию.

ПОВАРЕННАЯ КНИГА ХАЛФЛИНГОВ

25 очков

Поваренная книга Халфлингов по слухам некогда принадлежала самому Скрагу Скотобою, последнему кто еще помнит Халфлинговские Войны. Мясники используют рецепты из нее для того чтобы ослабить самые неприятные эффекты Магии Брюха.

Мясник с этим предметом может перебрасывать успешные броски на ранение, при получении попаданий от использования заклинания Магии Брюха. В дополнение при использовании заклинания Потроха Троллей мясник получает рану не автоматически, а на 4+.

ГРОВОВАЯ ПАЛКА

25 очков

Связанное заклинание с силой 3

Баннага, самый первый владелец Громовой Палки, был известен своей полной глухотой и исключительно плохим характером. Он много путешествовал, но по большей части только по Катаю и Инду. Он был также известен громкостью своего голоса и полным безразличием к жизням Гнобларов, которые его окружали.

Громовая палка может быть использована раз в раунд, для того чтобы сотворить Магическую Стрелу с дальностью 24 дюйма, которая наносит Д6 попаданий с силой 4. Линия видимости при стрельбе из этой палки может быть без ограничений проведена через дружественное подразделение Гнобларов, которое не участвует в ближнем бою. При этом подразделение само получает Д6 попаданий с силой 4.

МАСКА ИЗ ЧЕРЕПОВ

20 очков

После большой победы, Мясники часто собирают черепа врагов, и кипятят их в котлах до тех пор пока вся плоть и волосы не слезают с костей. Используя кости, вываренные волосы, стальные гвозди и прочие, гораздо

менее приятные вещи, Мясник сплетает для себя устрашающую ритуальную маску, которая вытягивает отвагу из сердец тех, с кем сражается Мясник.

Любое подразделение противника, которое должно пройти тест на Лидерство (включая тесты на психологию и тесты на Слом) из-за действий Мясника, или подразделения к которому он присоединяется, получает при этом штраф к лидерству в -1.

ЗАКОЛДОВАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

СТАТУЯ БРАХМИРА 35 очков

Эта статуя судя по всему Буля взята из разрушенного храма в глубинах джунглей Инда. И это, наверное один из тысяч идолищ, которым поклоняются в этой стране Люди и Подобные людям. По причине неведомой, эта статуя вызывает особый ужас у тех, кто поклоняется Разрушительным Силам, а также их отпрыскам.

Все тесты на Психологию, которые вызывает обладатель этого предмета или подразделение к которому он присоединяется у моделей в армиях Хаоса (всех видов) и Скейвенов проходятся с штрафом к лидерству в -3.

ШРАМЫ УБИЙЦЫ ДЕМОНОВ

35 очков

Только для Тиранов

На далеком Востоке можно в песках поймать демона, и при определенной сноровке, выжать его в свиной кувшин. Мясники могут много заплатить за кислую кровь демона и часто используют ее для нанесения своим Тиранам татуировок, которые придают ему часть ярости демона.

Тиран вызывает **Ужас**.

СЕДЕЯ ШКУРА ЙЕТИ

35 очков

Только для Тиранов и Охотников

Серебристая шкура это все что осталось от Патриарха Йети, которого носитель поймал и убил. Эта шкура дает носителю некоторые свойства ее бывшего обладателя.



Персонаж с этим предметом, и любые Саблезубы, которые его сопровождают, могут двигаться по любому трудном ландшафту как по открытой местности. В дополнение все атаки в ближнем бою по нему проводятся с пенальти в -1 на попадание. В армии, где есть это предмет, не может быть Йети.

Нефритовый Лев

30 очков

В далеком Китае Нефритовые Львы символизируют отвагу и стойкость. Огры часто носят при себе магические амулеты, изображающие этих животных, и они несут в себе частицу магической силы. Но демонстрация трусости разрушает магию.

Носитель и любое подразделение, к которому он присоединяется, может перебрасывать проваленные тесты на Психологию. Если тест проваливается по какой либо причине, этот бонус более не может быть использован до конца игры.

Каменный Глаз

20 очков

Огр, который имеет Каменный Глаз, бросил один из своих настоящих глаз в Великую пасть. Вместо него он вставил себе один из камешков, которые лежат вокруг упокоения Великой Пасти и это дало ему дар второго зрения.

В начале своего раунда выберите одно подразделение противника, в пределах линии видимости персонажа с этим предметом. Противник должен сказать обо всех скрытых моделях в подразделении (фанатиках, ассасинах и прочее) а также должен указать все магические предметы, которые несут модели в этом подразделении. При этом он не обязан указывать какие модели какие предметы несут.

Останки Лаврового Венка

15 очков

Одноразовый предмет

Огры никогда не делают для себя подобные мелкие символы собственной отваги, но это не значит что они не могут взять их с тела своего врага.

Персонаж с этим предметом, и любое подразделение к которому он присоединяется, может один раз за игру перебросить проваленный тест на Слом, так как будто он находится в 12 дюймах от Знаменосца Армии.

МАГИЧЕСКИЕ ЗНАМЕНА

Драконья Шкура

60 очков

Это знамя сделано из куска шкуры гигантского ледяного змея Ждугреля, которого убил сам Грезус Золотой Зуб. Эта шкура до сих пор несет частичку магии великого дракона.

В тот раунд, когда подразделение под этим знаменем совершает нападение, оно может перебрасывать 1 при бросках на попадание, ранение и на спас броски за доспехи.

Такое подразделение также免疫но к действию Ледяной Магии все время.

Оборванный Стяг

35 очков

Это знамя грубо сшито из обрывков более десятка знамен самых разных рас, которые в разное время были побеждены и съедены Ограми.

Перед броском на Панику, Огры могут призвать силу этого знамени. Тест проходит на одном дополнительном кубике и Огры могут отбросить один кубик по своему желанию.

Тотем Каннибала

25 очков

Тотем Каннибала благословлен самой Великой пастью и благоволит тем, кто пожирает своего врага под благодатным взором своего прожорливого бога.

Если модели в подразделении под этим знаменем находятся в базовом контакте с моделью на подставке

40 на 40 мм (такой же как и сами Огры), то все подразделение под этим знаменем может перебрасывать проваленные броски на попадание и ранение. При этом подразделение не может совершать Оверран, но обязано совершать преследование.

Бычья Знамя

20 очков

Это знамя увенчано большой брюшной пластиной с рогами. Магия этого знамени дает Ограм силу атакующего Носорожца.

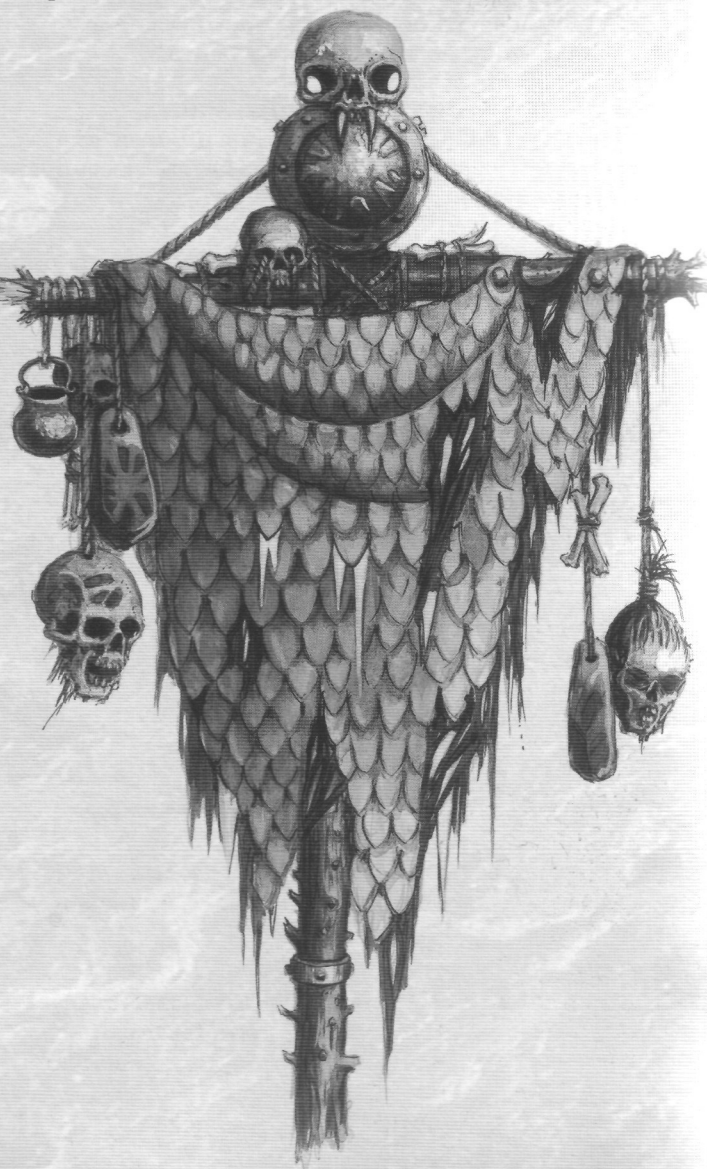
Подразделение под этим знаменем может перебрасывать проваленные броски на ранение от Таранных атак при Бычьей Атаке.

Рунная Пасть

20 очков

Это знамя представляет собой комбинацию тотема Великой пасти и рунных оберегов, захваченных в знаемых крепостях. Когда знамя чувствует магию, оно начинает вить и отражает ее от носителя знамени.

Если против подразделения под этим знаменем вражеский маг успешно сотворил заклинание, киньте D6. На 2+ заклинание может быть перенаправлено на дружественное подразделение в 6 дюймах от знамени, вне зависимости от того было ли это новое подразделение действительной целью для заклинания.



Неудержимая Мощь

Назначение воинского листа в том, чтобы позволить игрокам выставлять различные армии и при этом по возможности сохранять игру честной и сбалансированной. Воинский лист дает каждой модели стоимость в очках, которая отражает уровень ее возможностей на поле боя. Чем больше стоимость, тем лучше одно или несколько качеств модели – сила, стойкость, скорость и т.д. Стоимость армии – это стоимость всех моделей, сложенная вместе.

Помимо стоимости в очках, этот лист также ограничивает войска по типу отрядов. Лист описывает вооружение и дополнительные опции для каждого отряда и разумно ограничивает число особенно мощных подразделений в армии. Очень глупо было бы, если бы войско состояло исключительно из Гигантов и Мясников. Такая игра была бы нечестной и бессодержательной, если не полной тратой времени. Воинские листы существуют для того, чтобы не допускать подобного.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОИНСКОГО ЛИСТА

Воинские листы позволяют двоим игрокам выбрать армии равной стоимости для битвы, как описано в основной Книге Правил. Следующий лист был создан для этой цели.

Он также может быть использован для особых сценариев, как описанных в Книге Правил, так и созданных игроками. В этом случае игроки по общему согласию могут изменять воинский лист. Это может быть увеличение или уменьшение числа персонажей, отрядов, монстров и т.д. Если вы обратитесь к разделу Сценариев Книги Правил (стр.196-213) то найдете подобные примеры.

ОРГАНИЗАЦИЯ ВОИНСКОГО ЛИСТА

Лист разделен на четыре секции:

Персонажи

Это отражает наиболее способных, умелых и преуспевающих личностей в армии: исключительных лидеров, таких как Тираны или Мясники. Они формируют жизненно важную часть ваших сил.

Основные подразделения

Эти отряды состоят из обычных и распространенных воинов. Они являются основой армии.

Специальные подразделения

Это лучшие из ваших воинов и необычные типы подразделений. Они доступны лишь в ограниченных количествах.

Редкие подразделения

Так названные чтобы отразить их исключительность, Редкие подразделения представляют уникальные отряды и необычных монстров.

ВЫБОР АРМИИ

Оба игрока выбирают армии на одно и тоже оговоренное количество очков. Большинство находят 2000 очков наиболее оптимальными для сра-

жения длиной в вечер. Оговоренная стоимость – это максимальное число очков, доступное вам. Вы можете потратить меньше, и иногда невозможно подогнать все до очка. В армии на 2000 может оказаться 1998 или 1999 очков, но они все равно считаются армиями на 2000 очков.

Когда вы определились с очками, настало время выбирать армию.

Выбор персонажей

Персонажи делятся на две грубые категории – Лорды (наиболее мощные) и Герои (остальные). Максимальное число персонажей в армии показано ниже:

Размер армии в очках	Макс. число персонажей	Макс. число Лордов	Макс. Героев
Менее 2,000	3	0	3
2,000 и более	4	1	4
3,000 и более	6	2	6
4,000 и более	8	3	7
За каждые +1,000	+2	+1	+2

Армия не обязана включать максимально возможное число персонажей; вы всегда можете выбрать меньше. Но всегда должен быть минимум один персонаж – Генерал. Армия не обязана включать Лордов и вы можете взять Героев в качестве всех персонажей. На начале битвы выберите одного из персонажей на роль Генерала и не забудьте сообщить противнику, какого именно. Генералом должен быть персонаж с наибольшим значением Лидерства в армии. Будет лучше если он будет иметь и самый большой брюшной щит в армии!

Например, армия на 2500 очков может включать Тирана (Лорд), Забияку Знаменосца Армии (Герой), простого Забияку (Герой) и Мясника (Герой), т.е. четверых персонажей, один из которых Лорд.

Выбор войск

Войска разделены на Основные, Специальные и Редкие подразделения. Количество их зависит от стоимости армии.

Размер армии в очках	Основные	Специальные	Редкие
Менее 2,000	2+	0-3	0-1
2,000 и более	3+	0-4	0-2
3,000 и более	4+	0-5	0-3
4,000 и более	5+	0-6	0-4
За каждые +1,000	+1 минимум	+0-1	+0-1

В некоторых случаях листом добавляются дополнительные ограничения. Например в описании Быков написано 1+ подразделение Быков, это значит что ваша армия должна включать минимум одно подразделение Быков. Если в описании подразделения указано 0-1, как указано в описании Тирана, то вы можете включать в вашу армию мак-

симум одно такое подразделение, вне зависимости от размера армии.

Описания подразделений

Каждое подразделение имеет описание в воинском листе. Оно включает описание, характеристики и все возможные ограничения.

Профиль. Характеристики моделей в отряде. Если отряд состоит из различных типов воинов, то даны все необходимые характеристики, даже если они опциональны.

Размер отряда. Везде включен минимальный размер отряда. Для большинства Основных подразделений в армии Огров это обычно 3 модели. В некоторых случаях включен также максимальный размер отряда.

Оружие и доспехи. Везде описаны оружие и доспехи отряда. Их стоимость включена в стоимость модели. Дополнительное вооружение описано в разделе Опций.

Опции. Описывают все возможные улучшения и дополнения к отряду. Также возможны опции по улучшению моделей в отряде до командной группы. (см. стр.108-109 Книги Правил).

Специальные пра-

вила. Многие войска имеют специальные правила, описанные в другом месте этой книги. Эти правила также указаны в воинском листе. Имейте в виду, что они не описаны в полной мере в воинском листе, и вам следует обращаться к основным правилам для полной информации.

Было бы довольно долго и трудно описывать заново все специальные правила каждого подразделения в Листе. В листе содержатся наименование тех специальных правил, которые относятся к подразделению. Их полное описание вы можете найти либо в разделе Жестокие Орды, если это уникальные для Огров правила, либо в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles, если это универсальные специальные правила.

Псы Войны

Огры известны своими наемническими традициями. На самом деле большая часть Огровой культуры вращается вокруг сражения за деньги и ради денег, а также ради награбленного или просто ради большого количества мяса. Некоторые подразделения Огров могут быть использованы в других армиях как Псы Войны. Если в специальных правилах на подразделение Огров указано «Псы Войны» то они могут быть использованы в других ар-

миях как наемники, занимая в них один слот Редких Подразделений. Подразделения Людоедов редко даже в армии Огров так что если вы берете подразделения Людоедов в другую армию, то оно занимает два слота Редких подразделений.

В Армию Псов Войны каждое подразделение Огров, которое имеет специальное правило «Псы Войны», может быть взято как Специальное.

В свою очередь Огры сами часто нанимают наемников для ведения войны. Они могут включать подразделения наемников в соответствии с общими правилами, то есть как Редкие подразделения. Следует иметь в виду что армия Огров не может включать свои собственные подразделения как Псов Войны. Огры редко готовы платить деньги своим собственным сородичам для того, чтобы они делали за них то, на что Огры и сами вполне способны. В конце концов достаточно легкого чувства голода для того, чтобы любой Огр с радостью взялся бы за оружие.



ЛОРДЫ

Тираны Огров это самые сильные и стойкие Огры во всем королевстве. Их сила и мощь можно сравнить только с их аппетитом. Живодеры являются поварами и пророками Великой Пасты в одном лице, наполняя силой своего бога воинов вокруг себя.

Какое количество Лордов вы можете иметь в своей армии вы найдете на странице 66.

0-1 Тиран

Очков за модель: 200

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Тиран	6	6	4	5	5	5	4	5	9

Вооружение и доспехи. Огровая дубинка, легкий доспех

Дополнения:

- Может выбрать либо двуручное оружие за +14 очков, дополнительное ручное оружие за +10 очков, железный кулак за +12 очков или Китайский Длинный меч за +10 очков. Может также иметь перевязь с пистолетами за +12очков.
- Может иметь при себе до двух Меч-Гнобларов (за +5 очков за каждого) и/или Гнобларов-Везунчиков (за +5 очков за каждого).
- Может заменить свой легкий доспех на тяжелый за +6 очков.
- Может брать Великие Имена и/или магические предметы из числа распространенных или Огровых на общую сумму до 100 очков.

Специальные правила

Вызывает страх, Бычья атака

Живодер

Очков за модель: 200

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Живодер	6	4	3	4	5	5	3	4	8

Живодер может быть включен в вашу армию только в том случае, если в ней есть Тиран.

Вооружение и доспехи. Ручное оружие

Магия. Живодер всегда использует Магию Брюха (страницы 62-63)

Дополнения:

- Может иметь при себе до трех Гнобларов-Везунчиков (за +5 очков за каждого) и/или Зуб-Гнобларов (за +5 очков за каждого).
- Может брать магические предметы из числа распространенных или Огровых на общую сумму до 100 очков.

Специальные пра

Вызывает Страх, Бычья атака, Невосприимчивать к яду

Задира *

Очков за модель: 130

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Задира	6	5	3	5	5	4	3	4	8

Вооружение и доспехи. Огровая дубинка, легкий доспех**Дополнения:**

- Может выбрать либо двуручное оружие за +8 очков, дополнительное ручное оружие за +8 очков, железный кулак за +10 очков или Катайский Длинный меч за +8 очков. Может также иметь перевязь с пистолетами за +12 очков.
- Может иметь при себе до двух Меч-Гнобларов (за +5 очков за каждого) и/или Гнобларов-Везунчиков (за +5 очков за каждого).
- Может заменить свой легкий доспех на тяжелый за +4 очков.
- Может брать Великие Имена и/или магические предметы из числа распространенных или Огровых на общую сумму до 50 очков.

Специальные правила

Вызывает Страх, Бычья атака

Охотник

Очков за модель: 145

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Охотник	6	5	4	5	5	4	3	4	9
Саблезуб	8	4	0	4	4	2	4	3	4

Вооружение и доспехи. Огровая дубинка, легкий доспех, гарпунный арбалет**Сила подразделения.** 3 за Охотника +2 за каждого Саблезуба.**Дополнения:**

- Может иметь при себе до двух Саблезубов за +20 очков за каждого
- Может брать Великие Имена и/или магические предметы из числа распространенных или Огровых на общую сумму до 50 очков.

Специальные правила

Вызывает Страх, Взять их парни, Одиночка

Мясник

Очков за модель: 130

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Мясник	6	3	2	4	5	4	2	3	7

*Мясник не может быть генералом армии.***Вооружение и доспехи.** Ручное оружие**Магия.** Мясник всегда использует Магию Брюха (страницы 62-63).**Дополнения:**

- Может иметь при себе до двух Гнобларов-Везунчиков (за +5 очков за каждого) и/или Зуб-Гнобларов (за +5 очков за каждого).
- Может брать магические предметы из числа распространенных или Огровых на общую сумму до 100 очков.

Специальные правила

Вызывает Страх, Бычья атака, Невосприимчивость к яду

Герои

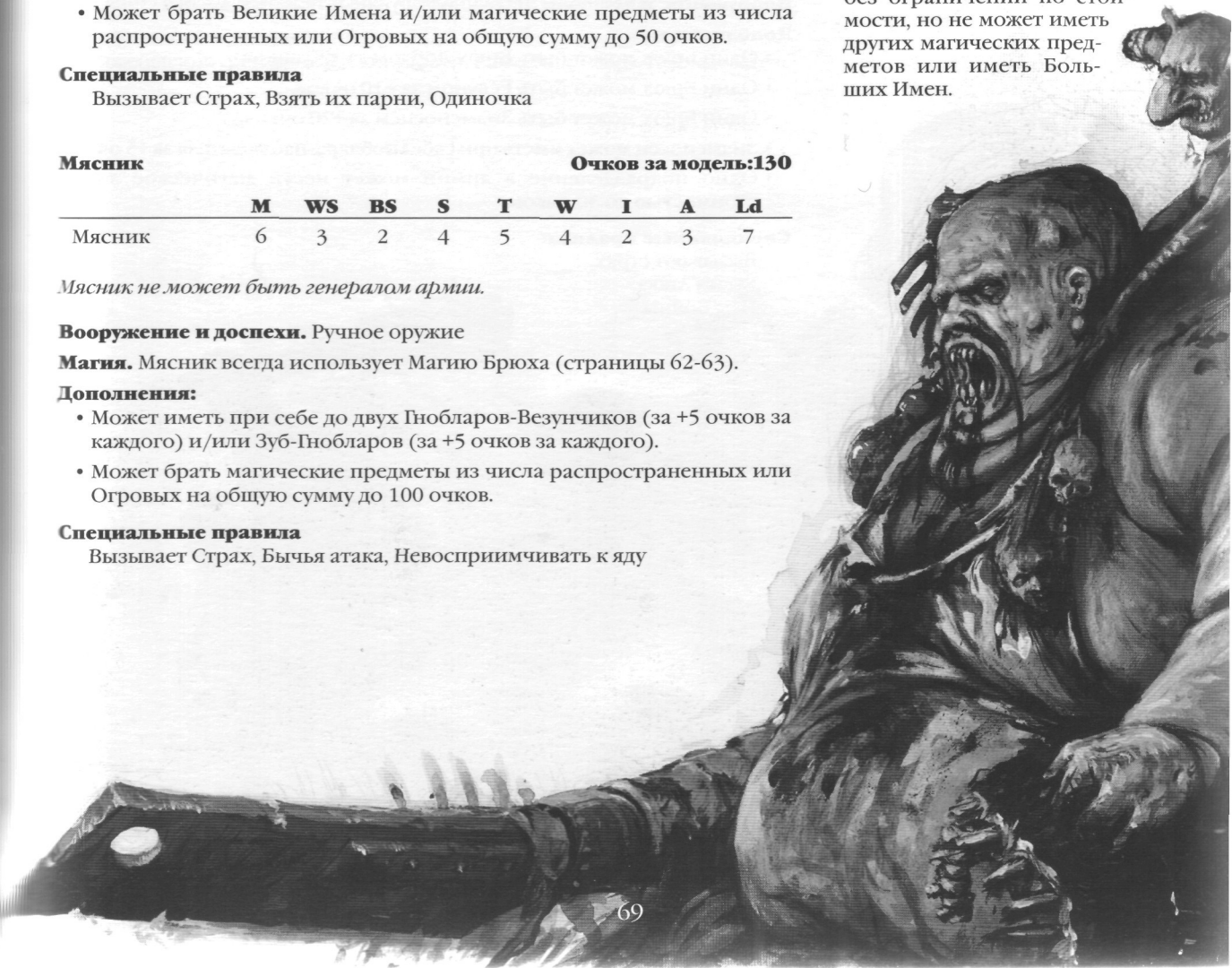
Герои в армии Огров приносят нечто более чем простую физическую силу. Забияки используют свои кулаки для поддержания дисциплины в рядах своей армии, а Мясники следят за духовным и гастрономическим здоровьем своих подопечных. Охотники Огров ведут на поле боя не битву, а скорее охоту на самых могучих противников в армии врага, с единственной целью взять себе в качестве трофея их череп.

Общее количество героев, которое вы можете использовать в вашей армии в зависимости от ее размера, вы найдете на странице 67.

*** ЗНАМЕНОСЕЦ АРМИИ**

Один Задира в армии может нести знамя армии за 25 очков. Этот Задира не может быть генералом армии, даже если имеет наибольшее в ней лидерство. Знаменосец армии не может выбирать дополнительно оружие, и не может использовать железный кулак. Он может иметь при себе Гноблара-наблюдателя за +5 очков.

Знаменосец армии может нести любое знамя из списка доступных, без ограничений по стоимости, но не может иметь других магических предметов или иметь Больших Имен.



ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Основные подразделения составляют большую часть армии Королевств Огров. Основу любой армии Королевств составляют огромные Огры, вооруженные всем чем ни попадя, от больших дубинок до огромных двуручных скимитаров.

Минимальное число основных подразделений, которое должно присутствовать в вашей армии в зависимости от ее размера вы найдете на странице 66.

Ограничения по максимуму числу основных подразделений нет.

1+ Быки

Очков за модель: 35

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Бык	6	3	2	4	4	3	2	3	7
Сокрушитель	6	3	2	4	4	3	2	4	7

Размер подразделения. 3+

Вооружение и доспехи. Огровая дубинка

Дополнения:

- Все подразделение может иметь либо дополнительное ручное оружие за +4 очка за модель, либо ручное оружие и железный кулак за +5 очков за модель.
- Все модели в подразделении могут иметь легкий доспех за +3 очка за модель.
- Один Бык может быть Сокрушителем за +20 очков.
- Один Бык может быть Ревуном за +10 очков.
- Один бык может быть Знаменосцем за +20 очков.
- Знаменосец может иметь при себе Гноблара-наблюдателя за +5 очков.

Специальные правила:

Вызывают страх, Бычья Атака, Псы Войны

Железные Брюхи

Очков за модель: 48

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Брюх	6	3	2	4	4	3	2	3	8
Брюх Лорд	6	3	2	4	4	3	2	4	8

Размер подразделения. 3-16

Вооружение и доспехи. Двуручное оружие и тяжелый доспех

Дополнения:

- Один Брюх может быть Брюх Лордом за +20 очков.
- Один Брюх может быть Ревуном за +10 очков.
- Один Брюх может быть Знаменосцем за +20 очков.
- Знаменосец может иметь при себе Гноблара-наблюдателя за +5 очков.
- Одно подразделение в армии может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.

Специальные правила:

Вызывают страх,
Бычья Атака,
Псы Войны

Гноблары Бойцы

Очков за модель: 2

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гноблар	4	2	3	2	3	1	3	1	5
Кусатель	4	2	3	2	3	1	3	2	5

Вы не можете иметь в своей армии больше подразделений Гнобларов чем подразделений Быков.

Размер подразделения. 20+

Оружие и доспехи: ручное оружие, и что угодно острое

Дополнения:

- Один гноблар в подразделении может быть Кусателем за +2 очка.

Специальные правила:

Совершенно Ничтожные, Ссора

0-1 Гноблары Звероловы

Очков за модель: 6

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Зверолов	4	2	3	2	3	1	3	1	5
Кусака	4	2	4	2	3	1	3	1	5

Подразделения Гнобларов Ловцов не считаются к минимуму необходимым в армии Основных подразделений. Каждый Охотник в вашей армии дает вам возможность включить одно дополнительное подразделение Ловцов.

Размер подразделения. 8+

Оружие и доспехи: ручное оружие, и что угодно острое

Дополнения:

- Один гноблар в подразделении может быть кусакой за +4 очка.

Специальные правила:

Совершенно ничтожный, Скирмишер, Разведчик, Ссора, Последователь

ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Когда Огры идут на войну, за ними идут те Гноблары, которые считают себя достаточно крутыми для того, чтобы сразаться. Они огромными толпами заполняют поле боя, и иногда им даже удается помочь своим прожорливым и огромным хозяевам.

Гноблары Ловцы двигаются по краю Огровой армии, выслеживая скопления противника и наводя на него Огров, одновременно закидывая врага острыми камнями.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Специальные подразделения включают Йети, дальних родственников Огров, и Пушечников, которые в бой идут, неся в руках как гигантские мушкетеры завоеванные в боях гномы и имперские пушки. Также в бой Огров часто сопровождают собранные из мусора и обломков боевые машины.

Количество Специальных подразделений, которое вы можете вывести в поле, зависит от размера вашей армии. На странице 66 вы найдете соответствующую таблицу.

Пушечники

Очков за модель: 55

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Пушечник	6	3	3	4	4	3	2	3	7
Громовой Кулак	6	3	3	4	4	3	2	4	7

Размер подразделения: 2-5

Вооружения и доспехи: Картечная пушка, легкий доспех

Дополнения:

- Один Пушечник в подразделение может быть Громовым Кулаком за +10 очков.
- Один Пушечник в подразделение может быть Ревуним за +10 очков.

Специальные правила:

Вызывают страх, Бычья Атака, Псы Войны

Йети

Очков за модель: 65

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Йети	7	3	0	5	4	3	4	3	7
Серая Спина	7	3	0	5	4	3	4	4	7

Размер подразделения: 3+

Вооружения и доспехи: Ледяное оружие Йети

Дополнения:

- Один Йети в подразделение может быть Серой Спиной за +20 очков

Специальные правила:

Вызывают страх, Аура Холода, Скалолазание.

Мусоробросалка

Очков за модель: 165

Ld	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	Мусоробросалка	-	-	5	5	5	-	-	-
7	Гноблары	-	2	-	2	-	3	6	5
	Носорожец	6	3	-	5	-	2	3	-

В вашей армии не может быть Мусоробросалок больше, чем отрядов Гнобларов Бойцов и Гнобларов Звероловов.

Размер подразделения: 1

Доспехи: Всякий железный лом у гнобларов и толстая шкура у Носорожца (4+ спас бросок за доспехи)

Специальные правила:

Внушает Страх, Колесница, Камнемёт, Своенравный, Сила Подразделения 5.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Мусаробросалка – это наверное единственное успешное изобретение, когда-либо сделанное гнобларами. Эта машина метает остатки вражеского оружия, собранного на полях сражения, в ряды новых врагов, с весьма непостоянным, но часто смертельным результатом. Не менее смертоносным может быть Носорожец, который всю эту машину тащит в бой, ибо эти твари славятся мерзким характером.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Редкие подразделения, это наиболее крупные и опасные существа в армии Коралевств Огров – Пожиратели Гиганты. Любая армия, включающая этих тварей, должна позаботиться о большом количестве свежего мяса для них.

Количество Редких подразделений, которое вы можете вывести в поле, зависит от размера вашей армии. На странице 66 вы найдете соответствующую таблицу.

Псы войны, это подразделения других рас и армий, которых генерал вашей армии может нанять за отдельные деньги. Они включаются в вашу армию как Редкие подразделения. Это могут быть любые наемники от Конных пушек Бронзю до злобных Гигантских Пигмеев Люстрии.

Людоеды

Очков за модель: 80

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Людоед	6	4	4	5	4	3	3	4	8

Размер подразделения: 1+

Вооружения и доспехи: Легкий Доспех, Огровая дубинка

Дополнения:

- Могут заменить свой легкий доспех на тяжелый за +4 очка за модель
- Могут заменить свою Дубинку на Катайский Длинный Меч за +6 очков за модель, Двуручное оружие за +6 очков за модель или связку пистолетов за +6 очков за модель. Одно подразделение может включать модели с разным вооружением.

Специальные правила:

Вызывают страх, Иммунны к психологии, Упорные, Псы Войны, Бычья Атака

Гигант Невольник

Очков за модель: 175

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гигант	6	3	3	6	5	6	3	спец.	10

Размер подразделения: 1

Вооружения и доспехи: Кандалы, цепи и плохое нестроение

Специальные правила:

Игнорирует панику мелюзги, Большая цель, Внушает Ужас, Падение, Движение через препятствия, Сломленный, Атаки Гиганта невольника

Пожиратель

Очков за модель: 75

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Пожиратель	6	3	0	5	5	4	2	4	8

Размер подразделения: 1

Вооружения и доспехи: Огромные челюсти и длинные когти

Специальные правила:

Внушает Страх, Непоколебимый, Смертельный Удар, Запах крови, Ненасытный

Псы Войны

Стоимость: разная

Псы войны, это подразделения других рас и армий, которых генерал вашей армии может нанять за отдельные деньги. Они включаются в вашу армию как Редкие подразделения, если не указано обратного в специальных правилах самого подразделения.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ БРЮХАНЫ

На этой странице подробно рассказывается о некоторых самых печально известных, злобных или просто воинственных Ограх когда-либо существовавших в королевствах Огров. Они могут вдохновить вас на создание для своих игр собственных персонажей, которых вы можете использовать по соглашению с противником.

На последующих страницах находятся правила и общие сведения о Гризусе Золотом Зубе, непомерно жирном торговом лорде королевств Огров и Скраге Живодере, Мяснике с клинками вместо рук, одержимом Великой Пастью. Эти два персонажа могут быть включены в вашу армию, для этого не требуется согласие вашего противника.

БРОГ РАБОВЛАДЕЛЕЦ

Известный среди Гномов Хаоса как Граск Драг, что буквально означает «работорговец трупами», Брог Рабовладелец – это легенда даже среди своих беспощадных коллег. Огров работорговцев достаточно часто можно увидеть в отдаленных уголках мира, но только один среди них может утверждать, что поработил добычу и в смерти, так же как при жизни.

В прошлом, будучи Людоедом и путешествуя по лесам Старого Света, Брог был заключен в тюрьму могущественным Некромантом. Но Брог был силен даже по меркам Огров, и, в конце концов, вырвался на свободу из темниц Некроманта. Он нашел своего похитителя спящим в гробу, избил его до смерти креслом и содрал с останков кожу в качестве трофея. Затем Брог съел половину заключенных Некроманта, а остальных потащил с собой как рабов, приковав их к набрюшной пластине заколдованными цепями, которые он вырвал из стены темницы.

Это было не из-за взятого Брогом трофея, его легенда заключается в следующем. Волшебство Некроманта было столь сильным – даже когда один из рабов Брога умирал от истощения, он все равно оставался в его рабстве. Так что Брог Рабовладелец торгует не только тем, что во плоти, но и тем, что в духе, продавая услуги живых и мертвых тому, кто заплатит подходящую цену, армия беспокойных призраков и ходячих трупов смиренно тащится за ним.

ГРОТ ОДНОПАЛЫЙ, ПЕРВЫЙ ПРОРОК ВЕЛИКОЙ ПАСТИ

Грот Однопалый был первым Огром, отправившимся взглянуть на проявление бога Огров. Его считали сумасшедшим из-за его настойчивости, с которой он утверждал, что падение бога Огров произошло неподалеку, он был сильно изранен в катаклизме, что неопровержимо доказало его правоту. В результате произошедшей огненной бури Грот был жутко обожжен, в ужасном пламени он лишился носа, век, губ, ушей, и почти всех пальцев не считая одного. Но Грот вновь возродился подобно отвратительному Фениксу; почерневший, с горящими очами и полностью убежденный в том, что его бог спустился на землю.

Уверовав, Грот повел оставшихся в живых соплеменников через остекленевшие пески к образовавшемуся кратеру. Они сопротивлялись жажде, голоду и отчаянию, чтобы поддержать свой дух в пути они поедали более слабых членов племени, пока, наконец, не узрели Великую Пасть. На мгновение, после пожирания нескольких тысяч его соплеменников, она насытилась, это позволило Гроту и его родичам остаться в живых.

Грот стал первым Мясником, он зарезал нескольких сородичей, устроив каннибальское пиршество прямо на краю Пасты. Его имя до сих пор прославляют Мясники во всех королевствах, а многие из них по-прежнему совершая ритуал опалют себя в честь первого великого пророка.

ДЖЕРИД КРАСНЫЙ

Джерид Красный был первым настоящим Огромом Охотником, а его историю рассказывают всем детенышам Огров. Его отец, Хахгр Громкобрюхий, испытывал отвращение, считая, что его сын был недомерком; он был меньше других его детенышей и покрыт с головы до пальцев ног красными волосами. В гневе Хахгр выпрыгнул детеныша на снег.

Младенец Джерид выжил в первые жестокие часы изгнания только потому, что наткнулся на логово кормящей самки Саблезуба. Вместо того чтобы сожрать волосатого детеныша его приняли в звериную семью. Когда Джерид вырос, он сбросил приемного отца с края расселины, заняв место вожака стаи. Тихий рыжеволосый убийца и его стая демонических котов скоро стали легендой среди Огров долин.

В конце концов, Джерид возвратился в свое племя, два десятка лоснящихся смертоносных хищников в темноте новолуния бесшумно крались по снегу с обеих сторон от него. Он и его стая прокрались в пиршественные залы племени, определяя нахождение спящих Огров лишь по запаху. После того как он завалил выход из пещеры валуном, в кромешной темноте Джерид и его Саблезубы раздирали на куски запаниковавшую добычу. Сам Джерид по запаху отыскал отца и выколол ему глаза, играя с ним как кот с беззащитной мышью, прежде чем, наконец, разорвал его горло и съел труп.

Джерид Красный был первым Огромом, приручившим пещерных зверей, и по сей день Охотники Огров, подражая своему предшественнику, укрощают Саблезубов и Носорожцев, обычно дубинами. Его история учит всех Огров терпимо относиться к таким непохожим на тебя особям, даже с неудачными волосами.

ГОЛГФАГ ЛЮДОЕД – КАПИТАН НАЕМНИКОВ

Возможно один из самых удачливых наемников Огров всех времен, Голгфлаг Людоед прославил Огров как внушающих страх наемных убийц задолго до того, как они стали сравнительно широко распространены в наемных армиях Старого Света. Хотя его можно было бы принять за обычного Задиру, Голгфлаг, покрытый множеством шрамов, был на действительной военной службе более шестидесяти лет и обладает большой тактической смекалкой. Слава Голгфага и его богатство выросли настолько, что в последние годы он начал набирать собственные наемные армии, включая все больше Огров, поскольку большое переселение приближалось. Прозвище «Людоед» впервые было выдуманно, когда после пьяного спора Голгфлаг съел целиком своего казначея и присвоил его походную казну. Сейчас он настойчиво утверждает, что его прозвище вводит в заблуждение, подобно преданному отряду отчаянных головорезов, странствующих с ним, Голгфлаг на самом деле не суетится по поводу того, что или кого он ест.

СКРАГ . ЖИВОДЕР, ПРОРОК ВЕЛИКОЙ ПАСТИ

Скраг – легендарный Пророк Великой Пасты, известный также как Кровавый Жнец и Ходячая Пасть. Волоча за собой тяжелый котел для мяса, прикованный к его спине множеством болезненных, терзающих плоть крюков и цепей, Скраг рубит и разрывает врагов, готовя восхитительную кровотокающую жертву Великой Пасты. За ним, по оставленному им следу из разрубленных конечностей и частей тела, следуют Кровь-Гноблары, в обязанность которых входит собирать и нести все это в его котел.

Однажды главный Мастер убоя Архитирана Брона Скалодробителя – Скраг впал в немилость, когда во время великого пиршества случайно приготовил и подал на блюде любимого Гноблара Тирана. В гневе, прославившийся злодействами Тиран, отрубил Мастеру убоя руки и сожрал их под одобрительные крики пьяных Быков присутствовавших на пире, а затем изгнал Скрага в проклятые нижние горные пещеры. Скраг с позором покинул пир, избитый и окровавленный. В качестве последнего наказания Скалодробитель приказал приковать большой котел Скрага к его спине множеством цепей и крюков, глубоко вогнав их в плоть Мастера убоя.

Скрага швырнули в наводящие ужас нижние пещеры и завалили выход гигантским валуном. Не впад в отчаяние, Скраг насадил орудия мясника на обрубки рук, получив самодельное оружие. Израненный и истекающий кровью Скраг, ковыляя, углублялся в сырой лабиринт, таща за собой котел для мяса пока в кромешной тьме он не был остановлен стаей голодных Пожирателей. Скраг рубил, рвал и кромсал вокруг себя бесчисленных противников до тех пор, пока он не встретился лицом к лицу с нелепым, неуклюжим созданием, руководившим другими Пожирателями. Скраг зубами разорвал горло отвратительного существа. Другие Пожиратели отступили от Скрага, сочтя его равным себе.

Преследуемый видениями кровавой мести, Скраг вел своих Пожирателей вверх из пещер, пока, в конце концов, они не вылезли глухой ночью из пасть-ямы Скалодробителя. Впад в бешенство, он повел Пожирателей на грандиозный пир в честь своего бога, разрывая и поглощая каждого попавшегося Огра. Сам Скалодробитель был разрублен на части и варился в мясном котле Скрага в качестве подношения Великой Пасты. Как только он сделал это подношение, мощные потоки энергии нахлынули на него, и Скраг почувствовал, что раны его исцелились.

Появившись из пасть-ямы, чтобы пожрать противников, Скраг внушил трепет и страх даже самым ужасным из Тиранов, которые почитают его как живое воплощение их бога. Пожиратели остаются его настоящими стражами, заслоня повсюду, куда бы он ни пошел – следуя за ним по запаху, который гарантирует новые

убийства для насыщения их неутолимого аппетита, они также чтят его как спасителя. Когда Скраг питает свой котел пасты окровавленным мясом, он вознаграждается потрясающими возможностями, которые делают его практически неудержимым и способным противостоять самым ужасным ранениям. Как только сражение окончилось и не осталось никого, кого можно было убить, его сила убывает, а цепи его котла обвисают. Тем не менее, в течение нескольких дней видения гонят его вперед, чтобы насытить голод его бога, так что Скраг должен вновь искать битву.

Скраг – Мастер убоя, он считается как Лорд в армии Королевств Огров. Он должен использоваться только так, как представлено здесь и не может получить никакого дополнительного снаряжения или магических предметов. Скраг должен быть генералом армии. Обычное ограничение для того, чтобы взять Мастера убоя (вначале нужно взять Тирана) не применяется.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скраг	6	5	3	5	6	5	3	4	9

Количество очков: 400

Вооружение: Клинки-на-культах Скрага считаются как два личных оружия.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Сила Подразделения

Скраг и его котел имеют Силу Подразделения 6.

Избраннык Великой Пасты

Скраг – безумная, забрызганная кровью машина убийства, управляемая волей его бога. Он вселяет ужас и подчиняется правилу Бешенства.

Благословение Великой Пасты

Эти благословения вступают в силу, как только конечности убитых врагов Скрага в качестве подношения будут брошены в котел. Чем больше котел пасты получает пищи, тем мощнее становится Скраг и большая сила Пасты вселяется в его Пожирателей.

Скраг и его Пожиратели получают благословения их вечно-голодного бога согласно таблице ниже. Колонка «Убитые модели» относится к числу моделей, убитых Скрагом в бою. Модели, убитые Магией Брюха или из достигнутых бегущих подразделений не учитываются. Когда новый уровень по таблице достигнут, то эффекты от премии вступают в силу незамедлительно и накапливаются, хотя Скраг автоматически восстанавливается до начального значения Ранений только после того, как его впервые убьют.

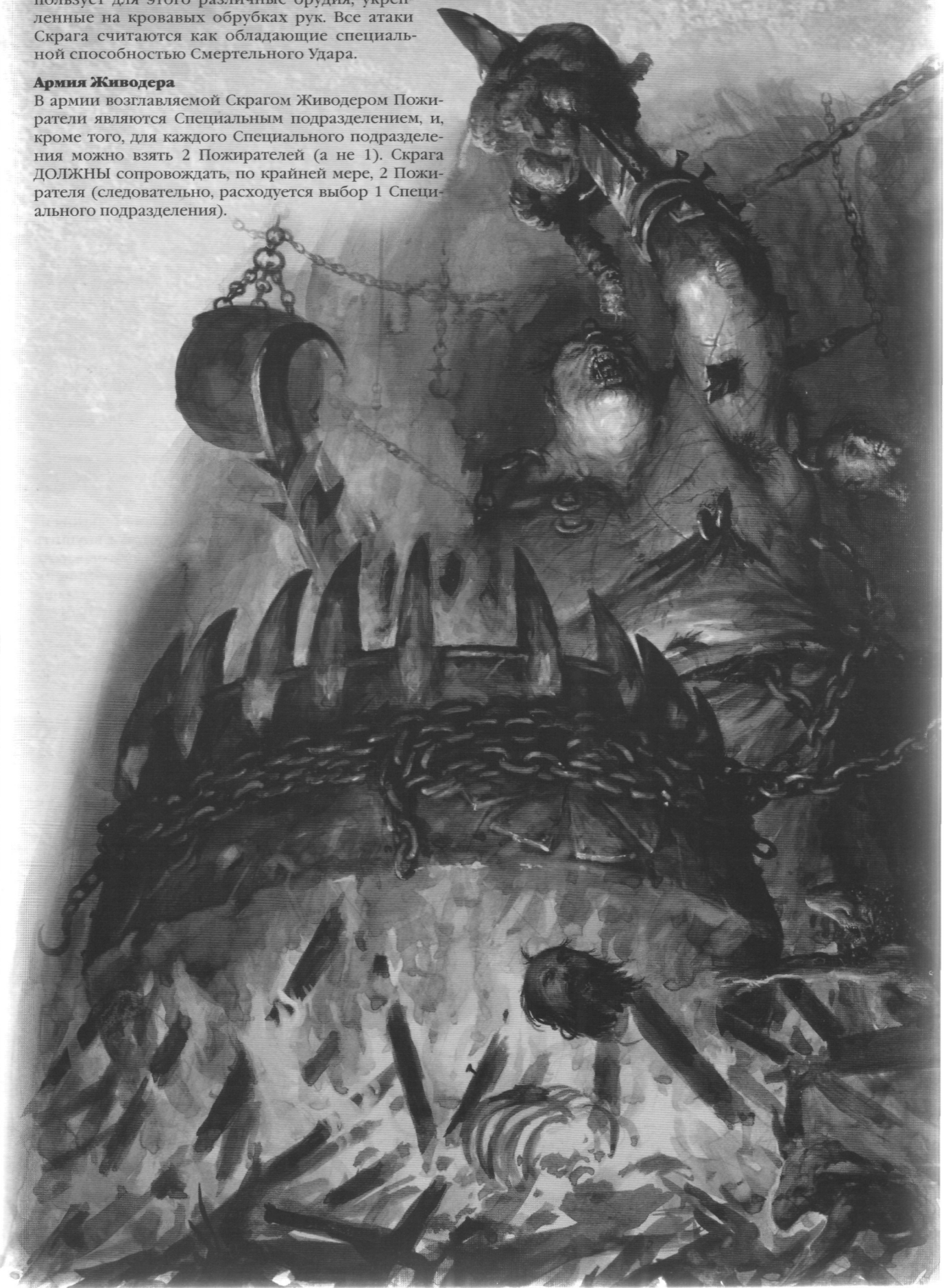
Убитые модели	Эффект на Скраге	Эффект на Пожирателях
1+	Скраг автоматически восстанавливается до начального значения ранений и получает Регенерацию	Все Пожиратели, не появившиеся в игре, выйдут на поле в следующий ход Королевств Огров.
5+	Скраг получает +1 Атаку.	Все Пожиратели получают +1 Атаку.
10+	Скраг может перебросить неудачные броски на попадание в бою	Пожиратели могут перебросить неудачные броски на попадание в бою.
15+	Скраг становится Непокколебимым.	Все Пожиратели получают Регенерацию.

Мастер Кровавой бойни

Скраг – эксперт в забое и разделке врагов, он использует для этого различные орудия, укрепленные на кровавых обрубках рук. Все атаки Скрага считаются как обладающие специальной способностью Смертельного Удара.

Армия Живодера

В армии возглавляемой Скрагом Живодером Пожиратели являются Специальным подразделением, и, кроме того, для каждого Специального подразделения можно взять 2 Пожирателей (а не 1). Скрага ДОЛЖНЫ сопровождать, по крайней мере, 2 Пожирателя (следовательно, расходуется выбор 1 Специального подразделения).



ГРИЗУС ЗОЛОТОЙ ЗУБ, АРХИТИРАН КОРОЛЕВСТВ ОГРОВ

Гризус Золотой Зуб или как звучит его официальный титул – Торговый лорд Гризус, Завоеватель племен, Победитель дракона, Хранитель Золотого Зуба Ужасающе Жирный, был одним из многих детенышей, произведенных на свет подлым Гофгом, Тираном Долины Титанов. Подобно своим братьям, Гризус рос, чтобы стать сильным и жирным. Но в отличие от братьев, он впоследствии убил и съел отца.

После принятия Венца тирана племени, и, чувствуя надобность утвердить себя, Гризус потребовал десятину от соседних королевств. Когда их Тираны отказались, всячески понося происхождение Гризуса, они не подозревали, с кем имели дело.

Первое племя Огров Гризус победил единолично, когда оно встретило судьбу во время Великого Праздника Середины Зимы. Возбравшись на гору над пиршественными залами племени, Гризус бросал валун за валуном с обрыва, во всю силу голоса выкрикивая проклятия, пока снежные лавины и камни не погребли все племя. Второе племя, это было Брюхо Гнилоуста, Гризус навестил во время весеннего солнцестояния, тогда многообещающий Архитиран вызвал их Тирана на единоборство. Гнилоуст был старше и больше, он, хрустя суставами, нетерпеливо спустился в яму. Гризус брюхом вперед прыгнул на голову принявшего вызов, сломав ему шею. Когда молва о его делах распространилась, то другие соседние Тираны решили, что, в конце концов, это совсем не плохая мысль присоединиться к Гризусу, так возникло королевство Архитирана.

Теперь он стал старше, крупнее и громогласнее чем прежде, все королевства вдоль Серебряного Пути платят десятину Архитирану, а из-за весьма эффективной финансовой стратегии (ненасытной жадности и грубой силы) его казна пополняется быстрее, чем армия Гнобларов из его свиты может сосчитать. Гризус по-прежнему настоятельно требует уплаты тысяч и тысяч золотых sovereignов, и действительно, несмотря на годы уплаты обременительной десятины, она сохраняется. Немногие бросают ему вызов по этому или любому другому вопросу, так как те, кто возражает огромному Архитирану, часто оказываются его следующим обедом.

Гризуса можно взять как одного из Лордов в армии Королевств Огров. Кроме того, он столь могуч, что занимает дополнительный выбор Лорда – он также считается как Знаменосец Армии. Он должен использоваться только так, как представлено здесь и не может получить никакого дополнительного снаряжения или магических предметов. Гризус должен быть генералом армии.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гризус	4	6	3	5(10)	6	6	1	3	9

Количество очков: 565

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Сила подразделения

Гризус настолько жирен, что он и его свита Гнобларов имеют Силу Подразделения 6.

Слишком богатый, чтобы ходить

Гризус предпочитает передвигаться, развалившись на живом троне из Гнобларов носильщиков, которых больше пугает перспектива быть раздавленными, чем любой находящийся поблизости враг. Он может маршировать при всех обстоятельствах и считается, что его сопровождают пять Меч-Гнобларов. Кроме этого, такова превосходящая масса Архитирана, что успешная Бычья Атака наносит D6 попаданий от столкновения вместо обычного 1.

Обладатель сокровищ

Архитиран славится щедростью к тем, кто хорошо сражается и после каждого боя награждает небольшим богатством тех, кто больше всего произвел на него впечатление, поощряя своих последователей биться с приумноженной свирепостью, когда его пристальный взгляд обращается на них. Все дружественные подразделения в пределах видимости Гризуса получают премию +1 к результату боя.

Каждый имеет свою цену...

Мастер подкупа и насилия, Архитиран обыкновенно использует богатство, для того чтобы внушить жадность и внести беспорядок в ряды врагов – даже самые дисциплинированные отряды имеют цену, когда их искушают тайными желаниями, обладанием богатства, древними артефактами или безопасностью дома и семьи. В начале каждого хода противника, игрок Огров может назначить D3 вражеских подразделения в пределах видимости Гризуса. Эти подразделения подчиняются правилу Тупости до конца хода (эта способность не воздействует на подразделения, Невосприимчивые к Психологии).

Племя Золотого Зуба

Архитиран привлекает самых сильных и самых опытных бойцов, прельщая их обещанием несметного богатства и славы. По крайней мере, два подразделения Железнобрюхов должны быть выставлены в армии возглавляемой Гризусом.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Скипетр Титанов

Этот большой скипетр, размером больше взрослого человека, оплетен золотой цепью и усыпан алмазами. Он околдован сильными повелевающими заклинаниями, и Гризусу достаточно указать этим тяжелым символом власти на фаворитов, чтобы внушить им непоколебимую смелость. Он также подходит для того, чтобы разбить врагов в питательную массу.

Любое бегущее дружественное подразделение Королевств Огров в начале хода игрока Огров и в пределах видимости Гризуса автоматически восстанавливает порядок. Кроме того, Скипетр наделяет Гризуса Силой 10 в бою (включено в его профиль выше) и наносит D3 ранения. Это не влияет на его Бычью Атаку.

Корона Архитирана

Специально созданная самыми лучшими ремесленниками Империи, эта громадная корона усыпана драгоценными камнями и укреплена прямо на нескладной голове Гризуса. Она увеличивает его интеллект до почти человеческого уровня и является величайшим символом королевской власти, которыми обладают королевства Огров.

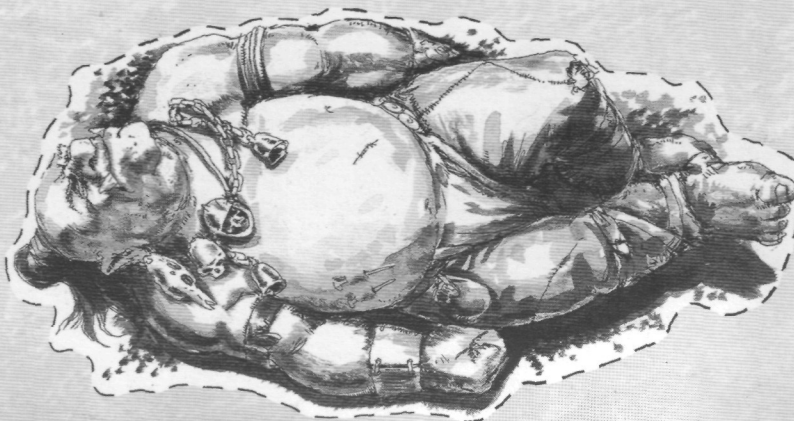
Корона Архитирана делает Гризуса и любое подразделение, к которому он присоединился, Невосприимчивым к Психологии и дает ему 4+ Особую Защиту от всех немагических стрелковых зарядов.



ПАМЯТКА

ЛОРДЫ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Специальные правила
Тиран	6	6	4	5	5	5	4	5	9	Внушает Страх, Бычья Атака
Мастер убоя	6	4	3	4	5	5	3	4	8	Внушает Страх, Бычья Атака, Невосприимчивость к яду
ГЕРОИ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Задира	6	5	3	5	5	4	3	4	8	Внушает Страх, Бычья Атака
Охотник	6	5	4	5	5	4	3	4	9	Внушает Страх, Взять их, парни, Одиночка
Саблезуб	8	4	0	4	4	2	4	3	4	
Мясник	6	3	2	4	5	4	2	3	7	Внушает Страх, Бычья Атака, Невосприимчивость к яду
ОСНОВ. ОТРЯДЫ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Огр Бык	6	3	2	4	4	3	2	3	7	Внушает Страх, Бычья Атака, Псы Войны
Душитель	6	3	2	4	4	3	2	4	7	Внушает Страх, Бычья Атака, Псы Войны
Железнодорожник	6	3	2	4	4	3	2	3	8	Внушает Страх, Бычья Атака, Псы Войны
Брюхан	6	3	2	4	4	3	2	4	8	Внушает Страх, Бычья Атака, Псы Войны
Гноблар	4	2	3	2	3	1	3	1	5	Совершенно ничтожный, Ссора
Кусака	4	2	3	2	3	1	3	2	5	Совершенно ничтожный, Ссора
Зверолов	4	2	3	2	3	1	3	1	5	Совершенно ничтожный, Скирмишер, Разведчик, Ссора, Последователь
Ловчий	4	2	4	2	3	1	3	1	5	Совершенно ничтожный, Скирмишер, Разведчик, Ссора, Последователь
СПЕЦ. ОТРЯДЫ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Пушечник	6	3	3	4	4	3	2	3	7	Внушает Страх, Бычья Атака, Псы Войны
Громовый кулак	6	3	3	4	4	3	2	4	7	Внушает Страх, Бычья Атака, Псы Войны
Йети	7	3	0	5	4	3	4	3	7	Внушает Страх, Аура Холода, Скалолазание. К стаям Йети не могут присоединяться персонажи.
Серая Спина	7	3	0	5	4	3	4	4	7	Внушает Страх, Аура Холода, Скалолазание. К стаям Йети не могут присоединяться персонажи.
Мусоробросалка	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Колесница, Камнемет,
Гноблар Забияка	-	2	-	2	-	-	3	6	5	
Носорожец	6	3	-	5	-	-	2	3	-	Внушает Страх, Колесница, Камнемет, Своенравный,
РЕДКИЕ ОТРЯДЫ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Людоед	6	4	4	5	4	3	3	4	8	Внушает Страх, Невосприимчив к Психологии, Упорный, Псы Войны, Бычья Атака
Гигант невольник	6	3	3	6	5	6	3	спец.	10	Игнорирует панику мелюзги, Большая цель, Внушает Ужас, Падение, Движение через препятствия, Сломленный, Атаки Гиганта невольника
Пожиратель	6	3	0	5	5	4	2	4	8	Внушает Страх, Непоколебимый, Смертельный Удар, Запах крови, Ненасытный

Символы
Магии Брюха



ШАБЛОН УПАВШЕГО ГИГАНТА

Чтобы сделать Шаблон Упавшего Гиганта, сначала ксерокопируйте эту страницу и приклейте ее на тонкий картон (идеально подойдет пачка кукурузных хлопьев).

Затем, аккуратно вырежьте по пунктирной линии острыми ножницами или резаком.

Теперь все что нужно – это подождать пока Ваш Гигант упадет!

ГАЛЕРЕЯ



Огр Бык
Джозефа Вилдишера



Гноблар
Майк Андерсена



Огр Гладнатор
Майка Андерсена



Огр Мясник
Марка Бдедфорда



Мастер Убой
Кейта Ребортсона



Гигант Невольник
Якоба Нельсена



Знаменосец армии Баулига Пожирателя Гор
Марка Бредфорда

WARHAMMER

КОРОЛЕВСТВА ОГРОВ

"КРУШИ! ДАВИ! ПОЖИРАЙ! РАЗБИВАЙ! УБИВАЙ!"

Олаг Крушитель Черепов, Тиран

На далеком востоке старого мира лежат дикие Королевства Огров. Среди пустынной и холодной земли нашли свой дом Огры, уродливых и жестоких монстров, которые убивают и пожирают все, что могут найти и поймать. Один Огр имеет достаточно сил для того чтобы разрушить целую деревню. Если армии Огров идут на войну, то их силы хватает на то сокрушать королевства и повергать на колени целые Империи.

Книга Королевства Огров это одна из серии книг дополнений, каждая из которых раскрывает секреты одной из армий мира Молота Войны, ее силы, ее историю и ее модели.

Внутри вы найдете:

ЖЕСТОКИЕ ОРДЫ.

Полноцветный бестиарий, в котором описаны параметры и специальные правила всех моделей в армии Огров.

НЕУДЕРЖИМАЯ МОЩЬ.

Полные правила на все орудия уничтожения, которые находятся в распоряжении игрока Огров, включая магические предметы и секторы опасной, но разрушительной Магии Брюха. Также в этом разделе вы найдете Большие Имена Огров, которые позволят вам еще больше усилить мощь ваших героев.

БРЮХАНЫ ИЗ ЛЕГЕНД

Здесь вы найдете историю и правила на таких великих огров как Архи Тиран Гризус Золотой Зуб и Скраг Живодер, кровожадный и безумный пророк Великой Пасти.

СОЗДАНИЕ АРМИИ ОГРОВ

Описание модельного ряда Огров со схемами покраски и советами по конверсиям и раскраске.

АРМИИ МОЛОТА ВОЙНЫ

ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ
ДЛЯ ИГРЫ

WARHAMMER

СТРАТЕГИЧЕСКОЙ
ФЕНТЕЗИЙНОЙ
ИГРЫ

Вам потребуется копия правил Warhammer для того что использовать содержимое этой книги.



Ищите также другие книги из серии
Армии Молота Войны

- | | |
|----------------|------------------|
| ♣ Звери Хаоса | ♣ Орки и Гоблины |
| * Орды Засоа | * Скейвены |
| ⚔ Гномы | ♣ Высшие Эльфы |
| * Империя | ♣ Лесные Эльфы |
| ♣ Темные Эльфы | ♣ Вампиры |
| ♣ Цари Гробниц | ♣ Лизардмены |
| ♣ Бретонния | |



GAMES
WORKSHOP®

Отпечатано в России

www.games-workshop.co.uk
www.warhammer.ru



РУССКИЙ

CITADEL
MINIATURES®



Авторские Права © Games Workshop Ltd 2004. Все права защищены. Games Workshop, the Games Workshop логотип, Warhammer, Citadel, the Citadel логотип, Ogre Kingdoms, Королевства Огров, символы Огров, Племена Огров, Gnoblar, Гноблары, Ironguts, Железобрюхи, Gorgers, Пожиратели, Leadbelchers, Пышечники, Yhetecs, Йети, Bruisers, Забияки, Slavegiants, Гиганты Неволяники, Skrag the Slaughterer, Скраг Живодер, Greasus Goldtooth, Гризус Золотой Зуб, The Great Maw, Великая Пасть, а также все связанные символы, подразделения, места, орудия, расы, символы рас, персонажи, иллюстрации и изображения из мира Warhammer являются либо ®, Торговой Маркой или / или © Games Workshop Ltd 2000-2004, зарегистрированными в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.