ОРКИ

ЗЕЛЁНАЯ ВОЛНА

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 3

ВАРВАРСКИЕ ПОЛЧИЩА 6

Зелёная угроза 8
Кулютура зеленокожих 10
Природа зверя 12
Боги орков 13
Племена и кланы 14
Гоффы 15
Злые Солнца 16
Кровавые Топоры 17
Черепа Смерти 18
Дурные Луны 19
Змей-Укусы 20
Карсары 21
Орочьи глифы 22
Собирая Ваaa! 24
Свирепые звёзды 25
Экспансия зеленокожих 26
Зелёная волна 28
Варбоссы 34
Нобы и меганобы 35
Лечилы 36
Механьяки 37
Чудилы 38
Парни 39
Поджигалы 40
Трафейщики 41
Танкобои 42
Грузавозы 43
Бронефуры 44
Байки и смертолёты 46
Мегагусеничные ракетомобили 48
Бумдакковые тачки 49
Взрывучие хотроды 50
Психошоковые драгстеры 51
Смертобойные трайки 52
Кормушечные сквигобагги 53
Летуны 54
Мековские пушки 56
Гретчины и погонщики 57
Банки-убийцы 58
Смертодреды 59
Горканауты и морканауты 60
Таптуны 61
Штурмавики 62
Вождь Загструк 63
Коммандос 64
Вождь Сникрот 65
Понторезы 66
Капитан Бадрукк 67
Дурдок Гротсник 68
Газгкулл Трака 69

ИСКУССТВО ВААА!-ЙНЫ 70

На тропе войны 79
Сбор ватаги 80

ВОИНЫ ГОРКА И МОРКА 82

Списки оснащения орков 83
Газгкулл Трака 84
Варбосс 85
Большой мек
с психошоковой пушкой 86
в мегаброне 87
Чудила 88
Босс Сникрот 88
Босс Загструк 89
Смертобойный трайк 89
Капитан Бадрукк 90
Парни 91
Гретчины 91
Дурдок Гротсник 92
Лечила 93
Мек 94
Погонщик 94
Поджигалы 95
Танкобои 96
Нобы 97
Ноб со знаменем Ваaaгх! 99
Байкеры 100
Взрывучие хотроды 101
Психошоковый драгстер 101
Бумдакковые тачки 102
Мегагусеничные ракетомобили 102
Кормушечные сквигобагги 103
Штурмавики 104
Смертолёты 104
Мековские пушки 105
Бронефура 106
Артфура 107
«Костоломка» 108
Банки-убийцы 109
Смертодреды 109
Морканаут 110
Горканаут 111
Трафейщики 111
Понторезы 112
Грузавоз 113
Дакка-истребитель 114
Поджигала-бомбила 114
Налетала-бомбила 115
Разразила-истребитель 116
Таптун 117
Мастерская мека 118
Штуковины и пухи 119

ПУТИ ВАТАГ 124

Стратагемы 128
Дисциплина сил Ваaaгх! 131
Крутецкие штуковины 132
Особенности военачальника 134
Стоимость войск 138
Тактические задачи 140
Глоссарий 141
Над книгой работали 144

Версия 1.0
Правила обновлены в соответствии с FAQ 1.0 от 11.18 для кодекса.

PRODUCED BY GAMES WORKSHOP IN NOTTINGHAM

With thanks to the Mournival, the Infinity Circuit and Adam Fasoldt for their additional playtesting services

Codex: Orks © Copyright Games Workshop Limited 2019. Codex: Orks, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

This is a work of fiction. All the characters and events portrayed in this book are fictional, and any resemblance to real people or incidents is purely coincidental.
British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library. Pictures used for illustrative purposes only.

Certain Citadel products may be dangerous if used incorrectly and Games Workshop does not recommend them for use by children under the age of 16 without adult supervision. Whatever your age, be careful when using glues, bladed equipment and sprays and make sure that you read and follow the instructions on the packaging.

Games Workshop Ltd, Willow Rd, Lenton, Nottingham, NG7 2WS
games-workshop.com

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в «Кодекс: Орки», вождь! Конечно, любой правильный зеленокожий знает, что лучшее применение для книги — это треснуть ею кому-нибудь по башке. Однако если на секунду об этом забыть и раскрыть этот слегка погрызенный сквигами фолиант, то здесь можно найти всё, что нужно знать об анархичной расе орков, чтобы собрать из своих миниатюр грозную ватагу.

Орки — самый свирепый и воинственный вид разумных существ в Галактике, который, ввиду его многочисленности, можно встретить в любом её уголке. Далёкие от полной загадок и интриг природы многих других рас, зеленокожие — это бесхитростные создания, живущие исключительно ради битв. Они процветают среди насилия и редко задумываются о чём-то, кроме новой драки, головокружительной гонки или оглушительной перестрелки. Однако, собравшись в значительных количествах под предводительством достаточно могучего лидера, орочьи армии прокатываются по космосу дикими военными походами, которые называются Ваaa! (*или Ваааагх!, хотя фонетическая транскрипция правильнее, ведь это боевой клич.* — Прим. ред.) и способны сокрушать звёздные системы и перекрашивать целые области Галактики в зелёный цвет.

Войска орков разнятся от полчищ варварской пехоты и колонн сделанной кое-как, но от того не менее смертоносной техники до эскадрилий высокоскоростных ударных самолётов, батарей диковинной артиллерии и орав лязгающих боевых шагоходов. Благодаря наличию различных кланов, таких как помешанные на скорости Злые Солнца, свирепые Гоффы или невероятные показушники Дурные Луны (причём у всех есть собственные взгляды на методы ведения войны, и порой весьма странные), армию орков очень легко настроить под свои предпочтения как внешне, так и по стилю игры на столе. Каждая миниатюра от компании Citadel Miniatures роскошно детализирована и в большинстве случаев снабжена сменными деталями, которые позволяют коллекционерам практически неограниченно «прокачивать» и переделывать свою армию зелёных парней. Если прибавить сюда яркие схемы клановой раскраски и чёрный юмор, которым пропитаны художественные описания и правила, то легко понять, почему эти разбойные чужаки пользуются такой популярностью и приносят столько веселья при сборке, покраске и игре.

В данном кодексе приведена вся информация, необходимая вам, чтобы собрать армию орков и выставить её на игровой стол.

ВАРВАРСКИЕ ПОЛЧИЩА: в этом разделе подробно описываются биология, общественное устройство и история зеленокожих, а также объясняется, как орочьи племена объединяются для войны и как «кулютура» кланов находит своё отражение в ватагах зеленокожих.

ИСКУССТВО ВАAA!-ЙНЫ: здесь вы найдёте примеры превосходно раскрашенных миниатюр Citadel, различные расцветки орочьих кланов и грубую символику, рисуемую орками на своём снаряжении и машинах, что может помочь вам при создании собственной коллекции.

ВОИНЫ ГОРКА И МОРКА: тут приводятся инфолисты, списки снаряжения и правила на оружие каждой боевой единицы орков в игре Warhammer 40,000.

МЕТОДЫ ВАТАГ: в последнем разделе представлены дополнительные правила, в том числе особенности военачальника, стратагемы, артефакты и психосилы, а также таблицы цен в очках для матчевых игр. Всё это позволит вам превратить свою коллекцию миниатюр от компании Citadel Miniatures в победоносную зелёную орду.

Для игры вам понадобится копия книги правил Warhammer 40,000. Чтобы узнать больше о Warhammer 40,000 или скачать бесплатные правила, посетите сайт games-workshop.com.

Когда военный диктатор Наздрег из клана Дурных Лун привёл свою Ваааа! в систему Тарвозы, против него встали ряды величайших защитников Империума. Однако Наздрег был огромен, могуч и преисполнен коварства, а самое главное — владел просто астрономическим богатством. Снабжённые оружием и бронёй от самых лучших механьяков, какие только можно купить за «жубы», его нескончаемые полчища разгромили боевые порядки человечества по всем фронтам.

ВАРВАРСКИЕ ПОЛЧИЩА

Зеленокожие — одни из самых опасных и вездесущих созданий, что распространяют бедствия среди звёзд. Немыслимо многочисленные и вечно жаждущие драк и завоеваний, орки и их сородичи представляют собой угрозу для любой галактической империи, расы и крепости.

На волнах непрерывно бурлящих войн и кровопролития зарождаются и падают всё новые орочьи империи. К счастью, большинство из них держится недолго, быстро распадаясь в водовороте насилия, однако, если орки когда-нибудь по-настоящему объединятся, то сомнут всех. Неутолимая жажда битвы всегда становится причиной их поражения: как показывает история, больше всего времени орочьи племена проводят, сражаясь между собой в свирепых конфликтах, где выживает только сильнейший.

Но время от времени появляется лидер, достаточно могучий, чтобы одолеть соперников и сплотить враждующие народы. Его успех привлекает других, и вскоре возникает великая Ваaa! — частью миграция, частью священная война, в ходе которой истребляется население целых звёздных систем. Если орки разбушевались, Галактике остаётся только трепетать, а в нынешние мрачные времена появляется больше Ваaa!, чем когда-либо прежде.

ОРКИ

У орков философия одна: кто сильнее, тот и прав. Они считают, что слабый обязан терпеть власть сильного. За все бесчисленные тысячи лет, что зеленокожие ведут свои войны, ни один орк ни на секунду не усомнился в этом правиле. Эта твёрдое убеждение, вероятно, самая опасная их черта, ибо зеленокожие ни за что не успокоятся, пока не утопят Галактику в пучине вечной войны.

Варварская цивилизация орков управляется железной рукой. Эти уродливые и беспощадные создания — доминирующая форма жизни одного большого вида, к которому также относятся меньшие подвиды гретчинов и снотлингов. Орки считают себя самыми крутыми из обитателей Галактики, гораздо сильнее людей, альдари или т'ау. И чтобы доказать свою правоту, они всегда готовы перебить всех, кто станет поперёк дороги.

Тело у оркоида настолько крепкое, что способно вынести чудовищный урон. Орк на удивление слабо чувствует боль даже при самых тяжёлых повреждениях, что позволяет ему драться, будучи страшно израненным, а то и чуть дольше после того, как его, по сути, уже убьют. Те, кто занимался изучением этих зверюг, пусть и издалека, полагают, что этим в некоторой мере объясняется крайне жестокое чувство юмора зеленокожих. Орки плохо представляют, что такое боль и страх, поэтому реакция более слабых противников, когда их рубят на куски, и пронзительные вопли ужаса, так контрастирующие с низким горловым ворчанием самих орков и злорадным хихиканьем их меньших собратьев, вызывают у зеленокожих крайнее любопытство и веселье.

Процесс регенерации у орков настолько стремителен, что разрубленного на части зеленомордого достаточно сшить вместе — и он снова готов лезть в бой, пусть и немного сбитый с толку. Ничто, кроме самых страшных ран, не способно уложить орка надолго, и, пожалуй, единственный надёжный способ избавиться от него — сжечь дотла.

Мы ыдём, ыдём, ыдём,
Мы ыдём сквозь космас.
Мы ыдём, ыдём, ыдём,
Сквозь бесканечнасть.
Мы ыдём, ыдём, ыдём,
Без панятия куды,
Пака туды не придём.

Кричалка орков, обычно исполняемая при погрузке на космический скиталец

Типичный орк исключительно мускулист, плотно скроен и ростом не превышает человека, хотя был бы гораздо выше, если бы стоял прямо и не горбился. Руки длинные и перевитые мышцами, кулаки при ходьбе почти касаются земли, а пальцы с острыми когтями могут запросто разорвать противнику глотку.

Шкура у орка зелёная и крепкая, как дублёная кожа, тело обычно усеяно шрамами, рубцами, оспинами и паразитами. Удивительно прочный череп способен выдержать удар, который человеку проломил бы голову. Тяжёлый лоб нависает над кроваво-красными глазками, в которых пылает жажда убийства. Из мощной нижней челюсти, вполне подошедшей бы более крупному хищнику, торчат кривые клыки, из-за которых орк говорит медленно и хрипло брызжа слюной и гортанными ругательствами. Поэтому разговоры у орков всегда короткие, жёсткие и строго по делу.

Орки — это венец творения. Для них великая битва уже выиграна. Они развились в сообщество, которому неведомы нервное напряжение или душевные муки. Кто мы такие, чтобы судить их? Мы, альдари, что потерпели неудачу, или люди, находящиеся на пути к собственному краху? А всё почему? Потому что мы искали ответы на вопросы, которые орк даже не потрудится задать! Мы видим перед собой сильную культуру, но при этом презираем её за простоту.

Утан Извращённый,
альдарский философ

ПРОСТАЯ ЖИЗНЬ

Одна и сильнейших сторон орков — их простое отношение к жизни. Для орка мироздание — абсолютно понятное и незатейливое место, свободное от душевных метаний и тревог, которыми так терзается большинство других рас. Орки не пытаются влиять на собственную судьбу и всего лишь сердятся, если всё идёт не так, как ожидалось. Они не ищут, на кого свалить вину (ну, может, разве что на ближайшего гретчина или ненавистное племя соперников) и уж точно не грузят себя раздумьями о недостатках в своём образе жизни. Если что-то не удаётся, орки пробуют снова, но уже по-другому, причём чаще всего оттого, что уже забыли, как делали в прошлый раз. Так, путём проб и ошибок, не считаясь с потерями, они добиваются удивительного прогресса. А прочие расы со своей высокой философией тем временем снова и снова наступают на одни и те же грабли, обречённые на застой и упадок, если, конечно, их прежде не одолеют орки.

Пока у среднего орка есть кто-то, с кем можно подраться, кто-то покрупнее, кто скажет, кого убивать дальше, и кто-то помельче, кого можно отлупить, он будет всем доволен. Орки обычно не испытывают голода, поскольку едят практически всё, даже гротов и сморчков или, на худой конец друг друга. В отличие от многих других рас, зеленокожие не чувствуют никаких угрызений совести, связанных с каннибализмом, поскольку для них в порядке вещей, когда более крупные выживают за счёт слабых. Так как война и убийства для орков — единственный настоящий мотивирующий фактор, материальные богатства и роскошь им не особенно интересны. Единственное исключение из этого — желание владеть пушкой и машиной покрупнее да погромче. Орк готов на всё, чтобы заполучить стреляло покруче и багги побыстрее. И он будет гореть желанием их получить ровно до того момента, пока оно не сбудется, после чего тут же начнёт высматривать что-нибудь побольше…

Роль денег в сообществе зеленокожих играют зубы, на них основана вся орочья экономика. Зубы, или «жубы», должны быть большими и острыми клыками цвета слоновой кости, чтобы иметь какую-то ценность. Поэтому слишком мелкие и жалкие зубы людей или альдари, к примеру, не стоят ничего. Орки теряют и заново выращивают зубы раз в несколько лет, поэтому количество зубов в обращении никогда не снижается до появления дефицита, и ни один орк не погрязнет в полной нищете очень уж надолго. Столь простой подход к проблеме, над решением которой безуспешно бьётся большинство цивилизаций, уходит корнями в незапамятные времена и весьма типичен для практичной расы оркоидов.

Орки клана Злых Солнц мчатся в бой по пыльным степям Асмасории II. Их атаку поддерживает боевой истукан, известный как гаргант.

ОСКАЛ ГОРКА

Ближе к концу 41-го тысячелетия чудовищная цепь варп-штормов протянулась через всю Галактику и почти расколола Империум Человечества надвое. Катастрофу эту вызвали деяния Абаддона Разорителя, величайшего из смертных поборников Хаоса. Однако подавляющее большинство зеленокожих не имело ни малейшего понятия как о событиях, вызвавших появление Великого Разлома, так и о его истинной причине. Всё, что они увидели — это чудовищную прореху, разорвавшую безбрежный космос и сжирающую всё, чего коснётся.

У орков два бога: Горк — жестокий, но хитрый, и Морк — хитрый, но жестокий. И, с точки зрения зеленокожих, было очевидно, что Великий Разлом — это на самом деле скалящаяся пасть Горка, раскрытая пошире, чтобы съесть звёзды. Да, из глубин этого обширного астрономического феномена хлынуло огромное количество отступников, демонов и прочих творений Хаоса, но самые догадливые орки в каждом племени быстро нашли этому объяснение, указав, что Горк явно не горит желанием глотать всякую противоестественную дрянь и поэтому отрыгивает потусторонние исчадия, чтобы орки могли сражаться с ними и побеждать. Да и те орочьи племена, чьи миры канули в ширящемся разломе, вовсе не обиделись на своего бога. Ведь ясно же: Горк решил, что племена эти малость «размякли», и потому закусил их планетами, дабы выгнать всех в космос и поставить на тропу войны.

Очень скоро многим предприимчивым вождям пришла в голову мысль: если Горк глотает и выплёвывает армии Хаоса, то же самое он с радостью проделает и с собственными парнями. И вот десятки зеленокожих армад сломя голову ринулись в Великий Разлом и погрузились в бурлящие варп-штормы, надеясь, что их вышвырнет к местам новых галактических завоеваний.

ЗЕЛЁНАЯ УГРОЗА

Владения орков, от пиратских анклавов до звёздных империй, настолько же разнообразны, насколько и увязли в насилии. Когда зеленокожие вторгаются на планету или в звёздную систему, они приносят с собой агрессивную экосистему, которая одолевает покорённый мир точно так же, как орки побеждают его защитников.

Сообщество и экология зеленокожих настолько устойчивы, что могут существовать практически везде. Империум встречал орков и их сородичей, которые обитали — и даже процветали! — в таких экстремальных средах, как ядовитые миры смерти, новорождённые планеты с ещё не успокоившимися вулканами и разгерметизированные остовы заброшенных орбитальных станций. Встречались орочьи племена, обжившие дрейфующие льдины и пропитанные радиацией астероидные поля в опасной близости от активных звёзд. Их находили среди едких химических болот, в лишённых света кошмарных мирах, кишащих жуткими хищниками, и среди разбомбленных останков планет, подвергшихся экстерминатусу. Среди имперских вольных торговцев ходят слухи, будто поселения орков скрываются даже в Оке Ужаса.

Но где бы и в каких количествах они ни встречались, зеленокожие — это всегда смертельная угроза, которая множится в геометрической прогрессии, если оставить их без внимания. В считанные недели мелкая шайка налётчиков может вырасти, словно при помощи какой-то загадочной алхимии, в кипучую орду, настроенную воевать и разрушать. У прочих рас Галактики есть немало предположений касательно того, почему численность орков увеличивается столь быстро, начиная от идеи о спонтанном делении и заканчивая заявлениями о посмертном выпуске спор, которые позднее разносит ветром. Знаменитая теория Вандермейста и вовсе гласит, что зеленокожие обитают в отдельном кармане реальности и просто вываливаются оттуда, полностью сформированные, там, где сражаются их сородичи.

> ***Юдишки усе розавые и мяхкие, а не крепкие и зилёные, как мы. И все ани адного размера, паэтаму вечно спорят, хто главный, ведь без значков, формы и шмоток фиг разберёшь. Когда кто-то из них хочет покамандовать другими, то говарит: «Я сам весь особенный, так шо вы далжны мне пакланяться» или «Я знаю кое-шо, шо вы не знаете, так шо лучше растопырьте ухи». Самое забавное, шо одна половина этаму верит, а другая — нет, так што либо сё равно надо стукать, либо делать ноги. Слишком много возни, ящитаю. И пока они спорят друг с другом, хто главный, орки могут успеть харашенько навалять им.***
>
> Неизвестный орк о человечестве и его недостатках

Пусть многие из этих диких предположений явно нелепы, можно смело утверждать, что там, где появился один орк, новые не заставят себя ждать. А учитывая их неугомонную воинственность и свойство расти и крепнуть с каждой битвой, легко понять, как буйствующие орки так быстро справляются с обороной планеты. Голоштанная ватага зеленокожих, которой дали ускользнуть из обломков корабля и раствориться в подулье города, в считанные недели вернётся полчищем кровожадных дикарей, сметающих всё на своём пути и жаждущих завоеваний. Те, кого не убили, попадут в рабство, а то, что не уничтожено, будет разграблено. И очень скоро ещё один мир попадёт в лапы оркам: его города обратятся в руины, а жители в цепях станут горбатиться на своих свирепых зелёных властелинов.

Те, кто на собственной шкуре прочувствовал тяготы в поселениях орков (и каким-то чудом выжил), описывали их цивилизацию, как в высшей степени иерархичную. Жизнь зеленокожего определяется не положением или рождением, а его размерами и свирепостью. Самые крупные орки помыкают меньшими собратьями, которые, в свою очередь, силой заставляют прислуживать себе карликовую расу рабов, известных как гретчины. Меньше гретчинов только снотлинги, или сопливцы, — крохотные и слабоумные создания, от которых пользы — только уход за грибами и «подай-принеси». Все подвиды оркоидов живут в некоем симбиозе: меньшие зеленокожие выполняют за орков простые дела в обмен на некоторую защиту.

ПРОПАВШАЯ РАСА

Многие более цивилизованные расы Галактики строят гипотезы о том, откуда эта, кажется, вездесущая орочья раса взялась. Легенды самих зеленокожих, как правило, передаются из уст в уста погонщиками, что занимаются разведением и обучением гретчинов, сопливцев и сквиговых зверей. Предания гласят о мифическом сословии зеленокожих, которые создали сегодняшних орков как расу воинов для собственной защиты. Трудно поверить, но этот древний народ, предположительно, был высокоразумным и властвовал над остальными зеленокожими. Размерами они уступали своим слугам и потому вывели тех сильными и свирепыми, насколько возможно, чтобы оградить себя от хищников и захватчиков. Эти загадочные существа, коих в немногочисленных сохранившихся до настоящего времени сказаниях называют «мозганами», якобы развили сказочные технологии и возглавили зеленокожих в космической экспансии. Однако, похоже, на них обрушилось великое бедствие, раз сегодня их не осталось (если они вообще были). Некоторые истории повествуют о великой чуме, длившейся многие сотни лет, из-за чего мозганы вымерли или выродились. Другие тщетно представляют их даже воинственнее слуг. Те, кто упорно в это верит, с жаром и тумаками доказывают, что мозганы собрали самых крупных и лучших орков и отправились на грандиознейшую войну. Возможно, они и сейчас где-то там сражаются среди звёзд.

Какой бы ни была правда, практически все погонщики сходятся в том, что перед исчезновением мозганы предприняли меры, чтобы хоть отчасти сберечь свою культуру, для чего применили чудные науки, вложив чистое знание в тела и головы своих рабов. Удивительно, но данное мнение разделяют многие магосы биологии, выдвинувшие теорию о том, что орки сохраняют столь относительно высокий уровень технологий именно благодаря тому, что навыки и знания заложены в них на генном уровне. Есть ли зерно истины в былинах погонщиков и предположениях имперских учёных, не имеет особого значения. Орки — пусть невежественные и грубые — прирождённые выживальщики. Они изобретательны и живучи до крайности, и подавляющему их большинству просто плевать, в чём кроется причина.

ГРЕТЧИНЫ

Более известные как «гроты», гретчины ещё более многочисленные создания, чем орки. Даже обладая схожей с ними анатомией, гретчины не так сильны и крепки, как их более крупные родичи. Но этот недостаток гретчины в избытке компенсируют подлостью и изворотливостью. Они шныряют на своих щуплых ножках вокруг зеленокожих здоровяков, утаскивая ловкими пальцами всё подряд у зазевавшихся. У гретчинов большие луковицеобразные головы с широкими, рваными ушами, которые складываются на лысой макушке, когда гретчин испуган (иными словами, почти всегда). В пасти у гретчина полно острых зубов, готовых впиться в слабого или больного, а крошечные глазки злобно вспыхивают при малейшей возможности совершить над кем-нибудь насилие.

Длиннющий нос даёт гротам прекрасное обоняние, уши — не менее острый слух, а глаза отлично видят даже в темноте. Эти качества, вкупе с повышенным инстинктом самосохранения, позволяют гретчинам не только выживать, но даже процветать в сообществе, где властвуют беспощадные хищники. У некоторых инстинкт выживания обострён до такой степени, что развилось зачаточное шестое чувство. Выживанию способствует и льстиво-подобострастное отношение гротов к хозяевам-оркам. Хотя гретчины посмелее не упустят возможности скорчить рожу или показать неприличный жест за спиной у зелёного увальня, мало найдётся среди них глупцов делать это в открытую.

Гроты быстро учатся и хватаются за любой выпавший шанс, вследствие чего многие оказываются в помощниках и слугах у орков поважнее — к примеру, у меков и нобов. Другие просто стараются не попадаться под руку, в связи с чем целые группы гротов устраивают убежища в кучах мусора или лабиринтах туннелей, куда большой орк не сможет протиснуться. Когда приходит пора отправляться на войну, гротов массово выгоняют из этих укромных нор зубастые сквигончие погонщиков или парочка бойких поджигал.

Сам по себе гретчин представляет слабую угрозу для противника размером с человека. Но, если у гротов и есть какое-то качество в излишке, так это их количество. На поле битвы гретчины держатся огромными оравами, давая залпы из плохонького оружия собранными где попало боеприпасами, а затем набрасываются на павших и раздирают на куски, торопясь обобрать трупы. Даже самые опытные вражеские солдаты ощущали укол гордости, оказавшись загнанными в угол целой толпой вопящих гротов. Особенно опасны гретчины во время абордажей, поскольку, пока хозяева-орки связывают защитников корабля в яростной рукопашной, пронырливые гроты, избегая этих кровавых схваток как чумы, вносят косвенный вклад: проникают в вентиляцию, ломают и растаскивают важные детали машин и захватывают лазареты, полные беспомощных раненых. Когда гроты выводят из строя генератор пустотных щитов или выскакивают из кабель-канала, занимая посреди боя важное узкое пространство, неприятель быстро учится если не уважать, то хотя бы опасаться этих мелких пакостников.

СНОТЛИНГИ

Снотлинги — они же сморчки, или сопливцы — похожи на мелких недоразвитых гретчинов. Их хилые ручки слишком малы, чтобы держать оружие тяжелее и сложнее, чем осколок стекла или кусок железа. Из-за отсутствия тяги к насилию, как у более крупных сородичей, из сморчков выходят плохие солдаты, и потому хозяева-орки держат их преимущественно за что-то вроде домашних любимцев, хотя из сопляков получаются отличные снаряды для необычного орудия, которое орки называют психошоковой пушкой.

Тем не менее сопливцы играют важную роль в орочьем сообществе. Именно они возделывают огромные грибные поляны, которые разрастаются вокруг орочьих поселений, тем самым снабжая остальных зеленокожих едой, питьём и лекарствами. Вдобавок сморчки обитают в выгребных ямах (известных среди орков как «скидняки»), где присматривают за всевозможными свирепыми сквиговыми зверями. Природная связь сморчков с этими формами жизни гораздо сильнее, чем у прочих зеленокожих, и потому за день эти алчные подопечные проглатывают живьём всего лишь пару десятков ухаживающих за ними сопляков.

За народцем снотлингов, размножающимся поблизости от лагерей зеленокожих, приглядывает особое сословие орков-погонщиков. Дабы привить своим подопечным повиновение, эти ворчливые и безжалостные рабовладельцы прибегают к целому ряду методов, не последними из которых являются удары грозными стрекалами и травля свирепыми сквигончими.

КУЛЮТУРА ЗЕЛЕНОКОЖИХ

Образ жизни у орков столь же простой и брутальный, как и они сами. Орки не тратят время на размышления, почему они что-то делают или как это можно сделать лучше. Они просто действуют, а инстинкты и способности ведут их в нескончаемом круговороте насилия и завоеваний.

Истоки орочьей культуры (или кулютуры, как они её называют) теряются в далёком и тёмном прошлом. Вполне возможно, что сейчас это искажённая версия той культуры, которая была прежде, но в общем и целом она работает прекрасно. Вероятно, потому, что главный принцип орочьего общества — кто сильнее, тот и прав — настолько прост, что понятен даже куриным мозгам последнего сморчка.

ИЕРАРХИЯ ОРКОВ

Орки инстинктивно подчиняются тому, кто крупнее, при условии, что он правильного зелёного цвета: большинство орков скорее сдохнет, чем склонит голову перед не-зеленокожим. Правят орочьими племенами так называемые варбоссы, или ваиводы, и, за исключением поистине могущественных межплеменных вождей — военных диктаторов, — это самые сильные орки из всех. Эти сущие машины для убийства горой возвышаются над своими шестёрками, а мускулистые туши делают их в плечах шире космодесантника в полном доспехе. Хотя часть боссов добивается высокого положения с помощью подлости и коварства, большинство захватывает власть грубой силой. Вожак племени гребёт под себя всё, что видит, и легко вытрясет душу из любого, кто вякнет что-то против. Решения босса исполняет правящее сословие нобов. Они крупнее, богаче и агрессивнее обычных орков, о чём никогда не преминут напомнить.

Отправляясь на войну, племя разбивается на группы, известные как оравы. Оравы, в свою очередь, входят в более крупные орды — ватаги, каждую из которых ведёт младший вождь со своими нобами. Ватаги Гоффов, особенно славящиеся тем, что могут выставить на войну огромное множество парней, нередко превосходят противника числом в несколько раз.

Орки по натуре своей ленивы и забывчивы, и только война и подготовка к ней по-настоящему пробуждают в них врождённые таланты. Хотя орки побольше и позлее спихивают дела на зеленокожих поменьше и послабее, даже от уступчивого орка мало толку, когда речь заходит о задачах, не предусматривающих хорошую драку. Поэтому большая часть быта сообщества орков возложена на гретчинов, в чьи обязанности входит готовить еду, передавать сообщения, перетаскивать добро, организовывать что-нибудь или просто быть поблизости, когда орк желает кого-нибудь пнуть. Это даёт оркам кучу свободного времени, чтобы расхаживать с важным видом, ввязываться в переделки и придумывать новые методы вышибать дух из всяких гадов.

В сражении за Даснотский космопорт орки племени Зуглуга пустили в ход всё, что у них было. Чудилы, меки и погонщики совместно поддерживали беспорядочный орочий штурм: выпускали разряды психической силы, обжигающие лучи энергии и орды обезумевших гротов, пробивая огромные бреши в имперской обороне и оставляя людей без защиты перед кровавой бойней.

Гретчинов, по большому счёту, такое положение дел вполне устраивает. Обид на старших они не держат, поскольку орки для них — это просто данность жизни. А сомнения в этом обычно приводят к подзатыльнику и ни к чему больше. Отдельные гретчины могут наслаждаться относительно комфортным существованием, предоставляя ценные услуги своим хозяевам. Фактически гретчины создали собственную культуру предпринимательства внутри орочьего сообщества, и многие из них имеют мелкий незаконный бизнес на стороне: продают грибное пиво, жарят сквигов на вертеле, принимают ставки, когда вспыхивают драки, а после мордобоя обшаривают свежие трупы.

ЖИЗНЬ — ВОЙНА

Орки проявляют отличные способности к военному ремеслу как на персональном уровне, так и в галактических масштабах. Война управляет всем сообществом, техническим прогрессом и даже личным ростом орков.

Продолжительность конфликта напрямую влияет на размеры и силу орка, и те зеленокожие, кто провёл в боях несколько лет, заметно выше и крупнее тех, кто оказался лишён подобного стимула. Грубо говоря, чем дольше кампания, тем крупнее становятся её участники. Говорят, что на пике десятилетней Вааа! военного диктатора Тогза в секторе Дюрос многие орки-ветераны стали почти вдвое больше обычного человека.

Когда нет врагов, орки принимаются испытывать свою отвагу на местных хищниках, а если нет хищников, то друг на друге — чисто забавы ради. Столкновения между орками происходят чуть ли не каждый час, когда нет общего противника. Именно в такие времена авторитету вождя может бросить вызов какой-нибудь из его нобов.

Такая борьба за власть разрешается разными средствами: от какой-нибудь подлянки до мощной взрывчатки, но первое место прочно держат ритуальные поединки в яме. Такие схватки пользуются всеобщей популярностью, поскольку служат развлечением для всей ватаги и помогают выявить бесспорного вожака. Действующий босс либо разбирается с кандидатом на его место, либо его свергают (и обычно в придачу убивают). Для этого в каждом поселении орков есть бойцовская яма, которую используют и для разрешения прочих обид и споров. Таким образом, драки в яме служат оркам грубой, но эффективной системой правосудия.

Ещё одним испытанием отваги, широко распространённым в культуре орков, служат соревнования по поеданию сквигов, где оппоненты пытаются слопать сквигалицееда, прежде чем тот откусит им морду, а также бешеные гонки на развалюхах вокруг лагеря. К стрельбе по сопернику в таких заездах в целом относятся с неодобрением, по крайней мере, на первом круге.

По достижении зрелости орк начинает участвовать в более крупных и жестоких конфликтах: от пограничных стычек до полномасштабной войны. Орки сосредотачиваются на том, что приносит удовольствие, и восторг, который они испытывают на поле битвы, приводит к тому, что в течение особенно эпичного заруба зеленомордый пристращается к определённого рода боевым действиям.

Соплеменники с одинаковыми привязанностями обычно находят друг друга и формируют специализированные отряды. Испытавший бурную радость от уничтожения вражеского танка или шагохода может вступить в ряды танкобоев, тогда как орк, который не может перестать поджигать всё вокруг, вскоре начнёт тусоваться с местными поджигалами. Однако самой крупной и популярной из этих субкультур остаётся культ скорости.

КУЛЬТ СКОРОСТИ

Орки обожают быструю езду не меньше, чем грохот пушек, лязг гусениц или шум битвы, поскольку есть в ней нечто такое, что находит отклик в душе орка. Им нравится ощущать, как ветер хлещет по морде, и слышать утробный рык мотора. Неудивительно, что мотоциклы и багги всех видов так популярны среди орков.

Будь то психошоковый драгстер или бумдакковая тачка, грузный кормушечный сквигобагги или мчащийся с рёвом байк — зеленокожий с радостью прыгнет в любую машину, лишь бы она могла шустро гнать и разносила всё в клочья. Эти средства передвижения, может быть, не так крепки, как техника Империума, но их можно запросто смастерить из тут же собранных на поле боя обломков, они обладают значительной огневой мощью и, что самое важное, способны развивать поистине самоубийственную скорость.

Те орки, кто пристрастился к лихачеству, скорее всего, найдут дорогу в ряды скарасных маньяков — культа, поехавшие на всю голову члены которого очень редко покидают кресло водителя (а то и вовсе никогда). Эти ухмыляющиеся психи с рёвом мчатся в бой на изрыгающих клубы дыма драндулетах и допотопных, но эффективных летательных аппаратах с одной целью — успеть в гущу сражения раньше пеших сородичей. А в связи с тем, что в каждой ватаге техники уйма, в ней всегда найдётся несколько странных парней, известных как механы, чтобы поддерживать автопарк на ходу.

СТРАННЫЕ ПАРНИ

Если бы орки были просто безмозглыми машинами для убийства, они всё равно оставались бы достаточно опасными, но не могли бы поддерживать уровень технологий, необходимый для полётов к звёздам. Гретчины хоть и послушны, если регулярно устраивать им взбучку, но недостаточно изобретательны, чтобы чинить и обслуживать снаряжение орков или штопать раны, если дела пошли худо. Все эти наукоёмкие нужды удовлетворяет сословие «странных парней».

Их много разновидностей, но самыми важными считаются механы, лечилы, погонщики и чудилы. Первые отвечают за создание и содержание орочьей техники. Вторые выступают в качестве врачей, правда, их пристрастие к странной и неуместной хирургии часто делает их операции скорее угрозой для жизни, нежели спасением. Погонщики разводят низшие формы зеленокожих и выгоняют их на поле боя. Чудилы — мощные псайкеры, выпускающие огромные разряды энергии Вааа!, психической силы, которую подсознательно генерируют все зеленокожие, особенно во время битвы.

Человеку это покажется странным, но все эти парни обладают врождённым пониманием своей сферы деятельности безо всякого обучения. Механ умеет собирать моторы и генераторы, даже если никто его в жизни этому не учил, а лечила, с головой уйдя в брюхо незадачливого пациента, инстинктивно знает, какую сочащуюся трубку пришить к какому дёргающемуся обрубку. Если спросить, откуда взялись эти знания, любой странный парень скажет, что они всегда были у него в крови.

Высказывались предположения, что способности орков конструировать, заниматься медициной и даже использовать психические силы передаются через поколения на базовом биологическом уровне — возможно, это наследие, доставшееся им от мифических мозганов. Ни одно исследование зеленокожих не дало ответа, как это происходит и правда ли вообще.

Но откуда бы они ни взялись, эти дремлющие навыки начинают проявляться, когда орк взрослеет, и они же вынуждают его занять то место в социуме, для которого он лучше всего подходит. Если же никаких особых качеств ему не досталось, орк с радостью присоединится к огромной толпе бойцов, составляющих основу племени, и посвятит себя убийствам и погромам.

ПРИРОДА ЗВЕРЯ

Орки — создания примитивные, но в этом их сила, а не слабость. Более развитые культурно расы Галактики не раз и не два недооценивали зеленокожих — и почти всегда это оборачивалось фатальной ошибкой. То, что другие принимают за тупость, на самом деле — полная сосредоточенность на цели и лишённое всяких предрассудков стремление драться и побеждать снова и снова.

Существует немало теорий о том, что орки совмещают в себе генетические черты и животной, и грибковой форм жизни, и что именно такой необычной биологии они обязаны своим удивительным телосложением. По мнению учёных, зелёная окраска орков объясняется неким видом водорослей, живущих в клетках кожи. Подобный симбиоз помогает расщеплять и исцелять повреждённые ткани с невероятной скоростью и отчасти отвечает за исключительный метаболизм орков. Исследователи, поддерживающие эту теорию, указывают на то, что отделённая от тела орочья голова ещё какое-то время продолжает жить. И действительно, операции по прикреплению головы скобками обратно к телу — конёк многих лечил.

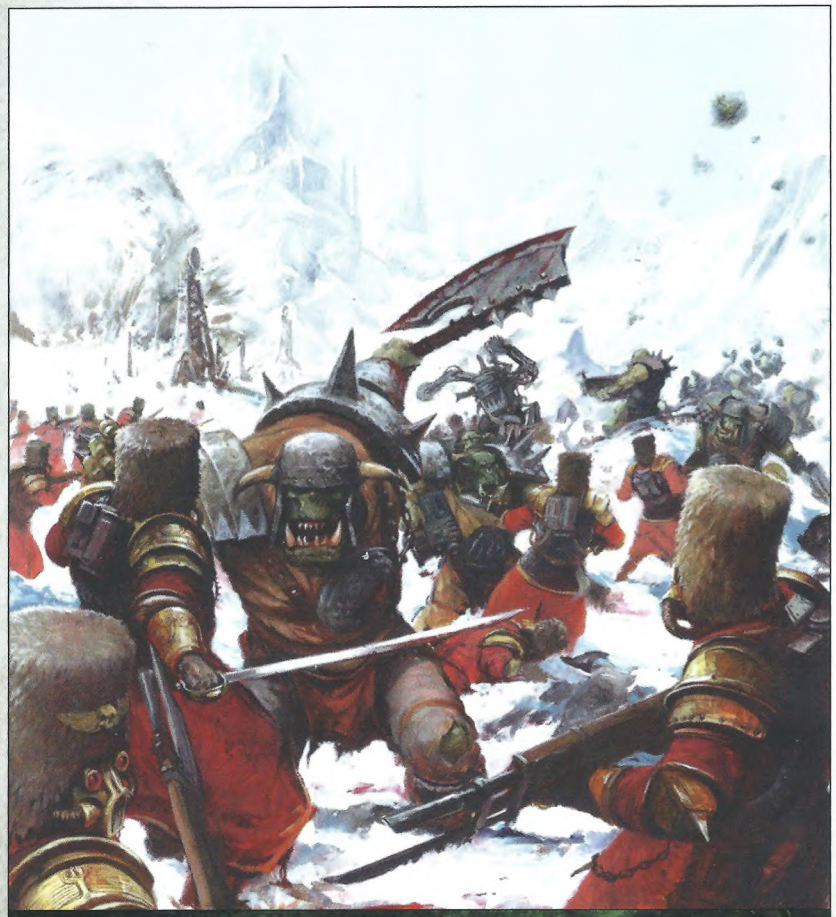
Но несмотря на все эти вопросы без ответов, бесспорным остаётся одно — неугомонный и кровожадный характер зеленокожей расы. Имперские специалисты приравнивают вторжение орков к неизлечимой болезни. Стоит планете или целой системе один раз подвергнуться нападению зеленокожих, они будут разорять её снова и снова, пока она не обессилит и не погибнет.

Пока защитники планеты празднуют первую победу над орочьими захватчиками, в тёмных уголках «спасшегося» мира уже множатся новые племена зеленомордых. А те орки, что уцелели в битве, уже разносят по космосу весть о том, насколько хороша была драка на этой планете. И вскоре свежие силы орков, которым не терпится поучаствовать в заварушке зеленокожим из космоса начнут помогать дикие племена, выросшие на самой планете. Жители станут отдавать свои крепости одну за одной, утопая в растущем потоке остервеневших от крови зеленокожих.

И настоящая трагедия заключается в том, что чем сильнее будут отбиваться защитники, тем хуже будет их положение. Место каждого убитого орка займут два его рычащих собрата, а всякая отбитая дорогой ценой волна лишь привлечёт ещё больше восторженных зеленокожих. Так, некоторые миры могут невольно превратиться в центр притяжения Ваaa!, стоит только численности и исступлению орков, раз за разом кидающихся на оборонительные укрепления, достичь критической массы. В конце концов натиск захватчиков как снаружи, так и изнутри, окажется невыносимым, и у защитников останется два выхода: сражаться и погибнуть всем до единого или сбежать на том, что удастся найти, оставив поверженный мир в руках орков.

Открытие Великого Разлома лишило многие из тех планет, что подверглись вторжению орков, и этого сурового выбора. Обитателям миров, затерянных во тьме Империума-Нигилус, бежать некуда и почти неоткуда ждать подкреплений. И теперь они могут только держать оборону, зажатые в собственных укреплениях и вынужденные вести войну на истощение без единого шанса на победу.

По всей Галактике кипят сражения между приспешниками Хаоса и разрозненными цивилизациями, и в некоторых особо горячих точках начинается полная неразбериха из-за внезапного прибытия орочьих Ваaa!. Воинственные зеленокожие с безрассудной яростью нападают на обе стороны конфликта, и без того напрягшие последние силы в попытке разгромить врага и не дать уничтожить себя. Последствия ужасающи — орки сметают всё на своём пути, из-за чего грандиозные стратегические планы рушатся в одночасье. Перекрываются линии снабжения, ранее отбитые с большим трудом, и захватываются державшие длительную оборону миры. Даже если воюющие стороны отнимают руки от глоток друг друга, чтобы совместно отбить нашествие орков, время, как правило, бывает уже упущено — и очень скоро зеленокожие варвары, подавив всякое сопротивление, принимаются разграблять всё, за что так упорно дрались их жертвы.



В мире Даника отступники решили сбросить с себя имперское ярмо. Разразившаяся гражданская война против 68-го полка Востроянских Первенцев только сыграла на руку появившимся оркам, которые со злобной радостью атаковали оба ожесточившихся друг против друга человеческих лагеря.

БОГИ ОРКОВ

Орки поклоняются богам не так, как другие расы. У них нет священнослужителей, и они не возводят грандиозные храмы. Вместо этого зеленокожие чествуют своих богов, свергая статуи и алтари, построенные во славу другим. Если каких идолов орки и сооружают, так это исполинских шагоходов, мимо железных ног которых зелёная волна катится в битву, восхваляя своих покровителей в самом интуитивном и образном виде.

Орки — одна из самых могучих сил в Галактике. Свойства орочьей натуры оставляют след в варпе точно так же, как порывы и чувства людей и альдари. Эти черты нашли своё воплощение в воинственных орочьих богах, известных как Горк и Морк.

Орки говорят, что Горк свиреп, но коварен, а Морк — коварен, но свиреп. Горк и Морк — это источник силы орков, божества столь могучие, что никому не под силу их одолеть по-настоящему. Громогласно хохоча, они просто отмахиваются от нападок других богов. Горк ухмыляется, обнажив длинные клыки, и сильно бьёт своего противника по голове шипастой дубиной размером с комету. Морк всегда действует исподтишка и потому дожидается, когда соперник отвернётся, и только тогда наносит подлый удар.

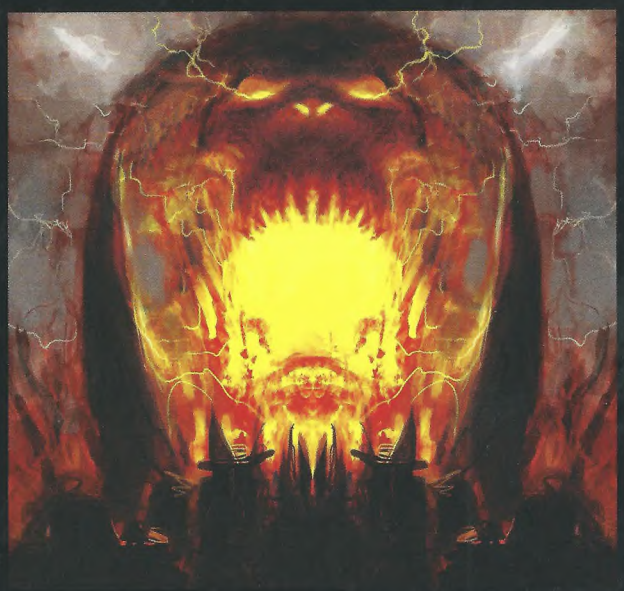
Понятие о внешнем облике орочьих богов можно получить, взглянув на гарганты и таптуны — мощные боевые машины, собранные по образу и подобию Горка (а может быть, Морка). Меки создают эти колоссальные махины, отражая самую суть орков в механической форме, и потому эти творения служат мощнейшими религиозными символами. На взгляд зеленокожего, эти лязгающие чудовища ведут себя в точности как орочьи боги: тяжеловесно расхаживают повсюду и оставляют после себя разрушения и смерть. Идут они туда, куда захочется, и никогда не отказываются от драки.

Аналогично черты Горка и Морка отражаются в горканауте и морканауте. Эти огромные бронескафандры задумывались как всё вместе: и дань уважения, и подражание избранному богу, а их водителей в пылу битвы часто посещают видения, в которых Горк (или Морк) подгоняет их вперёд.

Сейчас, когда Оскал Горка расколол звёзды, боевой клич орочьих богов звучит ещё громче и яснее. У каждого зеленокожего в голове мелькают образы битв и кровопролития. Чудилы несут околесицу и рычат голосами Горка и Морка, веля сородичам отправляться в новые Ваааа!, чтобы погрузить всю Галактику в бездну анархии. В варпе орочьи божества шагают дальше и дальше по своим метафизическим тропам войны, весело сметая при каждом ударе полчища демонов. Они знают, что скоро завеса совсем истончится, — и тогда они наконец вырвутся из Имматериума, чтобы повести свою расу в апокалиптическую кампанию, называемую Великой Ваааа!-йной.

ГОРК (ЖЕСТОКИЙ, НО ХИТРЫЙ)

Справедливости ради нужно сказать, что оба орочьих божества, по сути, являются повелителями войны, хотя Горку этот титул подходит больше. Себе в покровители его избирают ваиводы и нобы, Гоффы и Змей-Укусы, да и, по большому счету, все орки, кому по душе затоптать какого-нибудь вражину безо всякой лишней «вазни». Горк — это свирепая лавина, яростная буря крушащих кулаков, лягающих ног и клыков, обнажённых в нескончаемом зверином рыке. Он — средоточие тяги к насилию всех зеленокожих, и его разудалая воинственность придаёт оркам силы неизменно идти вперёд.



МОРК (ХИТРЫЙ, НО ЖЕСТОКИЙ)

Когда мек загорается желанием смастерить какую-нибудь новую хитроумную штуковину, на Кровавого Топора нисходит внезапное стратегическое озарение, а Череп Смерти замечает отличную возможность ударить противника в спину — значит, здесь постарался Морк. Пусть ему и не чуждо бессмысленное насилие, Морк всё же бог лукавства. Он — навязчивая идея в голове у каждого странного парня, подлый блеск в глазах любого грота и острозубая усмешка коммандо за миг до того, как он выскочит из засады. Морк воплощает в себе звериное коварство орков и радуется всякий раз, когда его расе удаётся шокировать, удивить или обвести вокруг пальца незадачливого противника.

ПЛЕМЕНА И КЛАНЫ

Орки — невероятно анархичная раса. Со стороны их армии и поселения кажутся лишёнными всякого порядка и организации, но на самом деле орочье сообщество управляется рядом строгих традиций, испытанных временем и проверенных на практике. Главной из них является система племён и кланов.

Орки живут конфликтами. Самые сильные поднимаются наверх, а слабые попадают в подчинение и только выигрывают от чуткого руководства и умения своих покорителей стучать по башке. Орков такое положение дел полностью устраивает. Если одно племя побеждает другое, проигравшие только рады шансу отправиться на войну под предводительством нового, более сильного, вождя.

Племя — это просто сборище всех зеленомордых в одном месте вне зависимости от того, к какому культу или клану они принадлежат, потому что, как ни крути, орк — он и есть орк, и, если появляется возможность напасть на общего врага, зеленокожие забывают про свои разногласия. В каждом племени верховодит самый крупный и могучий варбосс, который благодаря своему авторитету и силе держит это вольное содружество в ежовых рукавицах и не даёт разразиться междоусобице среди соперничающих групп племени. Размер общины может разниться от нескольких сотен орков до нескольких миллионов в зависимости от влияния главного ваиводы.

Но он не может уследить сразу за всеми, и поэтому племена делятся на множество ватаг, которыми заправляют малые вожди, назначаемые правителем или из числа своих закадычных друганов, или из местной среды, где кто-то сумел пробиться наверх и взять командование на себя. Каждый ваивода стоит во главе ватаги, которая может включать разнообразные оравы, бронетехнику, авиацию, артиллерию и тому подобное, образуя кое-как сколоченную армию, способную, однако, сразиться почти с любым противником. Ядро большинства ватаг составляет пехота, но в остальном они невероятно разнятся: одни могут целиком состоять из эскадрилий развалюшистых реактивных истребителей, а другие, к примеру, исключительно из громоздких шагоходов и боевых истуканов.

Орки со схожими взглядами сбиваются в группы, из-за чего появляются ватаги, битком набитые скоростными маньяками или одержимыми огнём поджигалами. Личные предпочтения варбосса тоже могут влиять на облик ватаги и её методы ведения войны: один обожает массы бегущих в атаку парней и массивных нобов, другому нравятся колонны бронетехники или батареи мощных стрелял и артиллерии.

Хотя все орки состоят в каком-нибудь племени, большинство принадлежит ещё и к какому-то клану, например, к Гоффам или Злым Солнцам. В перипетиях войн племена постоянно делятся и собираются вновь, но кланы всегда остаются неизменными. В крупное племя обычно входят орки из множества разных кланов, но так как у каждого клана свой определённый характер и склонности, то его члены стремятся по возможности объединиться в одну ватагу. Это вовсе не значит, что они не смешиваются внутри одной армии, однако орки определённо сражаются наиболее эффективно, когда не нужно отвлекаться на межклановые разборки. Существует шесть кланов, которые распространились от одного края Галактики до другого: Гоффы, Змей-Укусы, Дурные Луны, Кровавые Топоры, Черепа Смерти и Злые Солнца. В большинство ватаг входят представители как минимум одного из этих кланов, и у каждого из них есть свои культурные особенности, предпочтения и сильные стороны.

ДИКИЕ ОРКИ

Хотя большая часть орков никогда не уходит далеко от своего племени, есть и такие чудаки, в которых тяга к новым местам пересиливает даже желание подраться. Эти первооткрыватели находят самые глухие джунгли или самые безводные пустыни, где большинству живых существ и выжить-то удаётся с большим трудом, и там основывают новое племя. Со временем такие общины нередко вырождаются до первобытного строя, из-за чего их представителей иногда называют дикими парнями. Если племени удастся выжить и разрастись, то какая-то его часть рано или поздно наткнётся на ватагу прародителей, у которой научится орочьей культуре и займёт своё место в воинском сообществе, сменив копьё и топор на пуляло и рубило. Но если новая община возникнет в мире, где их орочьих предков вывели подчистую или выгнали, то отшельники разовьются в племя одичалых орков.

Иной раз орочья армия, потерпев достаточно сокрушительное поражение, может быть уничтожена почти под корень, а уцелевшие орки — разбежаться мелкими группками по самым труднодоступным и негостеприимным уголкам планеты. Эти тайные анклавы мало что сохраняют из технологий и в силу обстоятельств быстро скатываются до состояния отсталых варваров. У зеленокожих печально короткая память, и очень скоро все упоминания о более продвинутых предках останутся лишь в устных преданиях погонщиков. Орки будут с любопытством взирать на грубые рисунки военных машин на стенах пещеры, но лишь до тех пор, пока в голову не придёт мысль поймать жирного, вкусного сквига или врезать другану по морде. Ржавые остовы боевых фур и шагоходов превратят в места поклонения либо жилые хижины, а то и в материал для дубин и наконечников.

Поначалу племена одичалых орков не представляют большой опасности и, живя в отдалённых местах, часто остаются незамеченными другими обитателями планеты до тех пор, пока не станет слишком поздно. Они нецивилизованны, даже по низким меркам своих сородичей, и живут по старинке, охотясь и исследуя новые земли. По мере увеличения племени орки выводят всё более крупные породы сквигов и ездят верхом на огромных клыкастых зверюгах, которые варьируются в размерах от лошади до танка «Гибельный клинок». Исследуя места, где прежде ступали их предки, дикие орки вскоре обучаются добывать оружие и снаряжение, восторгаясь грохоту и разрушению, которые им теперь доступны. Вскоре после такого открытия племя мобилизуется для войны: с уханьем и воем вылезая из джунглей или лавиной скатываясь с гор, они врываются в поселения ничего не подозревающего врага и начинают весь цикл боевых действий заново. По ходу войны могучие сквигготы постепенно гибнут один за другим, и их заменяют на захваченные или найденные танки, украшенные звериными талисманами, напоминающими о тех колоссальных тварях. Если племени одичалых орков удаётся достаточно долго выживать в сражениях, оно неизбежно превращается в полноценное и технически подкованное сообщество, сродни типичному орочьему племени, которое, в свою очередь, плодит собственных дикарей-путешественников.

ГОФФЫ

Гоффы считают себя самыми что ни на есть орочьими орками. Здоровенные, жестокие, по-звериному прямолинейные и абсолютно равнодушные ко всему, что считают глупой вознёй, Гоффы идут в бой огромными ордами и втаптывают противника в землю за счёт одной лишь агрессии.

Ничто так не радует Гоффа, как грохот выстрелов и тот приятный влажный хруст, когда рубило вонзается в глотку или грудь врага. Гоффы хватаются за любой повод для потасовки даже между своими, и часто хватает одного неверно истолкованного взгляда или грубого слова, чтобы замелькали кулаки, после чего бойцы быстро забывают о причине ссоры и просто наслаждаются самой дракой. Эта склонность к практически постоянным тёркам между собой имеет и практическую пользу, поскольку оттачивает навыки рукопашной, в которую так обожают лезть Гоффы, чтобы встретиться с противником нос к носу.

Ватаги Гоффов славятся тем, что могут поставить под ружьё толпы пехоты, если случится война. Стоит только пустить слух о добротном махаче, как Гоффы в невиданных количествах начнут стекаться к любому вождю, который пообещает им шанс раскроить парочку черепов. Из-за любви к ближнему бою Гоффы предпочитают сражаться в пешем порядке, но не откажутся вскочить на попутный грузавоз, чтобы как можно скорее добраться до врага и навязать схватку.

Их оравы, как правило, состоят из нескольких десятков орков, а костяк по-настоящему гоффовской ватаги составляет такая орда бойцов, что, когда она идёт на войну, от топота окованных сталью башмаков дрожит сама земля. Неприятель зачастую принимает такое массированное наступление за намерение задавить его числом, однако каждый отдельный Гофф скорее просто следует за остальной оравой без понятия о всякой стратегии, справедливо полагая, что если орки бегут через всё поле битвы, то на другом его конце обязательно найдётся, кого постукать.

В качестве клановой эмблемы Гоффы используют бычью голову, ощущая родство с этими раздражительными, свирепыми и напыщенными зверюгами. Рогатые шлемы тоже считаются символом агрессивности клана и могут даже послужить неплохим оружием, от которого удар или атака головой вперёд становятся ещё опаснее. Одеваются Гоффы преимущественно в чёрное, упирая на то, что наряжаться в яркие цвета — это «для слабаков и чокнутых». Иногда Гоффы украшают снаряжение рисунками, но большинство членов клана, за исключением коммандос, к маскировочной окраске относится с отвращением. Гоффы не только считают саму мысль специально прятаться от заварушки трусливой, но и вообще не понимают, как орк может не хотеть принять в стычке личное участие.

Ко всем остальным кланам Гоффы относятся свысока, утверждая, что право командовать другими дано им самим Горком. Самые долгоживущие и закалённые в боях Гоффы, известные как шрамы, образуют в ватаге оравы заслуженных убийц. В то же время из Гоффов получаются самые грозные вожди и нобы, у которых просто природный дар держать в узде разухабистые сборища парней. Также Гоффы обладают грозной репутацией в бойцовых ямах, хотя считают, что зарабатывать зубы в поединках — лишь приятное дополнение к процессу их выбивания противнику. Как любой уважающий себя Гофф всегда говорит своим парням: «Драться за жубы — это хорошо, но правильный Гофф всегда должен быть готов бить морды забесплатно».

Для эмблем Гоффов характерны стилистические изображения бычьей головы оркоида с массивными рогами и клыками, отпечатанные чёрным на голом железе или чёрно-белых шашечках.

Различные оравы Гоффов могут добавлять к своим эмблемам значки окровавленных клыков или рогов, но чёрно-белые шашечки оставляют почти все.

Босс нобов Дрегбадд, массивный боец клана Гоффов. Он правит своими парнями железной рукой и входит в ватагу военного вождя Угрука.

ЗЛЫЕ СОЛНЦА

Не все скарасные маньяки входят в клан Злых Солнц, но подавляющее большинство его членов совершенно точно любит полихачить. Если машина ездит быстро, убивает жестоко и окрашена в вырвиглазно-красный цвет, то у орка из Злых Солнц таких скорее всего уже три штуки, и, без сомнения, он не отказался бы ещё от одной.

Орков из клана Злых Солнц неудержимо влекут всевозможные быстроходные машины. Будь то заниженный багги, чудовищный мотоцикл или сверхзвуковой самолёт, Злые Солнца отдадут все зубы до последнего, чтобы завладеть таким. Самые богатые даже могут заплатить меку, чтобы тот приделал наворотов: прикрутил побольше колёс, поставил движки покрупнее или реактивное сопло погромче. Всё, что может заставить тачку гнать быстрее, идёт в дело, и потому запросто можно встретить крылья, прикрученные к мотоциклу, реактивные двигатели, установленные на корме грузовоза, а то и более необычные вещи, к примеру, беговое колесо со сквигами или здоровенный пропеллер.

Если орк из Злых Солнц проживёт достаточно долго, то непременно обзаведётся собственной колымагой: купит за бережно накопленные зубы или пойдёт более простым путём и просто стырит у другого соклановца. А если он не может погнать в бой за рулём, то поедет с кем-нибудь, а если не будет даже такой возможности, то просто станет бежать поближе к рокочущему мотору фуры, чтобы в ноздри бил приятный запах прометия. Злые Солнца, лишённые собственных тачек, обычно плотно набиваются в грузовозы и бронефуры — ну или мчат на полной скорости на своих двоих, издавая гортанный рык.

Злые Солнца никогда не остаются в одном месте надолго и всегда рыщут в поисках новых жертв для резни. Часто бывает, что члены клана уходят в самый разгар битвы, когда основная драка уже закончилась, или бросают горящий город или разрушенный мир, если там не осталось никого достойного для убийства. Злые Солнца особенно любят хорошую погоню, ведь та даёт им шанс по-настоящему поддать газу. Враги, решившие удрать от Злых Солнц, понимают, как ошиблись, только когда их нагоняет разномастная толпа свирепо скалящихся орков, давших противнику небольшую фору ради кайфа от гонки.

Злые Солнца больше всиво любят две вещи: быстро ехать и всё крушить. Патамушта мы в этом мастера.

Лугнут из Вострых Колёс

Армиям Империума с трудом удаётся навязать Злым Солнцам бой на своих условиях, поскольку скоростные машины орков с лёгкостью обходят тяжёлую технику Имперской Гвардии. Излюбленный приём ватаг Злых Солнц — гнать прямо на врага, проскочить сквозь его ряды и вынырнуть с другой стороны, а затем развернуться для повторного захода. Длинные колонны боевых мотоциклов, багги и грузовозов совершают эти сосредоточенные кавалерийские атаки, пронзая порядки неприятели, а орки в это время с уханьем и воплями палят из всех стволов. Такая тактика наносит потрясающий урон менее подвижным армиям, которым трудно перестроиться или развернуться, чтобы дать отпор зеленокожим, успевающим промчаться через фланги, сделать короткий круг и напасть вновь — и так до тех пор, пока не расстроят вражеские порядки. Даже для таких высокомобильных соединений, как охотничьи кадры т'ау или рейдовые партии друкари, скарасные маньяки Злых Солнц представляют серьёзную опасность, поскольку не только способны угнаться за ними, но ещё и получают от этого истинное удовольствие.

Тотем клана Злых Солнц — кроваво-красная морда орка, гримасничающая в центре солнца с расходящимися лучами. Злые Солнца носят красную броню и часто размалёвывают свои машины красным, твёрдо веря в старую орочью поговорку «красные — быстрее». У вождей Злых Солнц машины и вовсе выкрашены в красный цвет обычно целиком: от радиатора до выхлопных труб. Обычай красить машины красным уходит корнями к ритуалу окропления орочьих скакунов кровью врага, которому часть Злых Солнц с удовольствием следует и по сей день.

Огрот из скарасной оравы Арика, входящей в ватагу Штурмовых Гнидотоптал Крагбада

Клановая эмблема Злых Солнц — стилизованная морда орка на пылающем красном солнце. Эту ощеренную уродливую морду обычно окружают языки пламени или шипы.

Для эмблем орав Злых Солнц характерна смесь зигзагов молнии, стрел и пылающих черепов, указывающих на умение оравы ехать быстро и устраивать настоящую бурю насилия.

КРОВАВЫЕ ТОПОРЫ

Большинство зеленокожих считает клан Кровавых Топоров в общем-то «малость недоорками». Репутация эта зиждется на склонности Кровавых Топоров к применению настоящей тактики на поле боя, причём нередко с потрясающими результатами: ничто так не застаёт вражеского командира врасплох, как орки, которые хорошо продумали, как, где и когда нанести удар.

Прочие кланы относятся к Кровавым Топорам с некоторым недоверием, поскольку те открыто торгуют с отдельными мирами Империума, заранее планируют свои битвы и даже придерживаются точки зрения, что отступить в бою можно нарочно. За качества, благодаря которым у других рас Кровавые Топоры считались бы прирождёнными лидерами, подавляющее большинство зеленокожих считает их вероломными гадами.

На самом же деле Кровавые Топоры не особо заслуживают такого отношения. Да, они больше других контактируют с Империумом, иногда даже сражаются на стороне людей в качестве наёмников и широко применяют имперское снаряжение. Но любой орк находит уморительным вымогать у «чилавеков» оружие, а потом использовать его против них же.

Не прибавляет Кровавым Топорам популярности среди других кланов и то, что их молодняк строем записывается в штурмавики. В этих необычных подразделениях юный орк может побунтовать против анархии в сообществе, исполняя приказы, проходя строгую боевую подготовку и начищая обувь до блеска. Штурмавики, над которыми смеётся большинство орков, тратят не один час в день, маршируя и скандируя речёвки, отдавая воинские приветствия и вообще ведя себя совершенно не по-орочьи. Однако смешки других орав умолкают, когда начинается битва и штурмавики показывают всё, на что способны. При помощи мощных ракетных ранцев они влетают в гущу боя на столбах огня и дыма. С возрастом большинство орков уходят из штурмавиков в «правильные» оравы, но некоторые настолько привыкают — особенно Кровавые Топоры, — что дослуживаются до командиров целых боевых соединений юнцов, щеголяющих в чёрных сапогах.

Мы, Кровавые Топоры, многому научились у людишек. Как их лучше всиво убивать, к примеру.

Капрал Снагбрат
из отряда коммандос «Ножища»

Кровавые Топоры считают, что, если тебя подстрелили до того, как ты добрался до врага, значит, ты просто профукал хорошую драку, поэтому многие из них освоили ношение камуфляжа. По той же причине в клане наблюдается естественное стремление в ряды коммандос — орков, что, в отличие от других, предпочитают скрытно подобраться к неприятелю, применяя все грязные и подлые трюки, какие только можно выдумать, чтобы застать его врасплох.

Конечно, ватаги Кровавых Топоров состоят не только из орав коммандос. Ваиводы Кровавых Топоров лучше разбираются в большой стратегии, нежели их соплеменники из других кланов, и знают, когда нужно объединить налёт дакка-истребителей с наземным наступлением, а когда желательно послать отряд коммандос с тайным заданием. Благодаря такому владению разнообразными приёмами ватаги под их началом нередко состоят из стратегически гибкой смеси пехоты — либо идущей на своих двоих, либо механизированной — и сил поддержки в виде тяжёлой бронетехники, батарей полевой артиллерии и дерзких эскадрилий летунов. Особенно грозными считаются их блиц-бригады из бронефур; не очень-то «орочья» способность со звериным коварством напасть и скрыться не раз позволяла им привести врага в замешательство, ослабить и в итоге раскатать его в лепёшку. Всё это делает данный клан предельно опасным для тех, кто считает, будто Кровавые Топоры разбираются в тактике не лучше остальных представителей расы зеленокожих.

Для эмблемы клана Кровавых Топоров характерны перекрещённые рубила со стилизованным черепом либо позади, либо поверх них.

Знаки орав у Кровавых Топоров исключительно разнообразны. Они могут включать в себя топоры, клыки, шрамы, черепа и вонзаемые в спину кинжалы на фоне броского камуфляжа..

Мурклуг, коммандос из Убойного корпуса камандира Нурка — грозной ватаги Кровавых Топоров, славящейся засадами.

ЧЕРЕПА СМЕРТИ

Орки из Черепов Смерти — подлые, вероломные, скрытные и ловкие ворюги с крайне мерзким характером. Никто лучше них не умеет так быстро собрать трофеи с поля брани и сколотить из этого хлама оружие или танк.

Черепа Смерти — мошенники, не знающие себе равных. Они невообразимо проворны в грабеже и обирании трупов, потрясающее умеют выманивать, красть и брать «в долг» у других орков и славятся тем, что крайне неохотно возвращают «позаимствованное». Благодаря своей находчивости большинство из них стали бы неплохими учёными или превосходными инженерами, если бы их увлечение новыми вещами длилось чуть дольше, чем время, необходимое, чтобы их спереть.

Черепа Смерти рассматривают битву как двухэтапный процесс и часто ускоряют кровавую первую стадию, чтобы побыстрее перейти к последующему мародёрству. После сражения они разводят кипучую активность — поспешно сдирают с мертвецов всё подряд, начиная от боеприпасов и заканчивая шнурками. Многие Черепа Смерти в придачу собирают со своих жертв отвратительные трофеи в виде скальпов и черепов. И только когда вся добыча будет перенесена в лагерь, неминуемо вспыхивают междоусобицы. Черепа Смерти принимаются торговать и меняться присвоенным или устраивают аукционы. Другие орки в лагерь Черепов Смерти приходят за краденым добром, ища какие-нибудь особенные штуковины, а то и что-то изначально своё, но обычно уходят с меньшим, чем пришли, поскольку Черепа Смерти обладают поразительным умением стукать другого орка по голове, одновременно шаря у него по карманам.

Чиво? Эта, штоль? Да не, эт у меня уже сто лет. Чиво краска свежая? Дык это ж моя любимая. Продам тебе, если хошь, внимательный мой.

«Ловкач» Рутзег, трафейщик из Черепов Смерти

Черепа Смерти не ограничиваются обиранием мёртвых. Разбитые машины пользуются у них особенной популярностью, но выгоревшие остовы танков, броневиков и даже самолётов — тоже неплохая добыча. После того как технику утаскивают с поля боя, её либо разбирают на части, либо отдают меку, который вдыхает в неё немного жизни. Немало врагов приходили в ужас, глядя, как на них с грохотом ползут их же собственные машины, а за пушками сидят Черепа Смерти, осыпающие бывших владельцев оскорблениями и снарядами.

Клан использует в качестве тотемного символа рогатый череп. Бойцы ставят его на всё, что украли, одолжили или нашли, чтобы указать, кто теперь владелец. К такого рода опознавательным знакам можно отнести и покраску в синий цвет, который Черепа Смерти называют счастливым; синие отпечатки ладоней и мазки на машинах тоже зачастую считаются меткой хозяина. Суеверные Черепа Смерти используют также синюю боевую раскраску, причём часто увлекаются до такой степени, что в ночь перед битвой вымазываются с головы до ног. И, что странно, похоже, это работает: пули летят мимо Черепов Смерти, а собственные старания приносят зеленокожим успех гораздо чаще, чем можно было бы ожидать.

Учитывая широкое толкование Черепами Смерти понятия частной собственности, неудивительно, что многие из них являются трафейщиками. Как следствие, большинство клановых ватаг обрушивают на поле брани просто невообразимую массу дакки, дабы потом удобнее было растащить по частям технику и снаряжение противника. На самом деле большинство орков не отличает трафейщиков от Черепов Смерти, ведь те и другие — лишь кучка пронырливых мерзавцев, за которыми нужен глаз да глаз. Трафейщики — маньяки-мародёры, питающие слабость к большим пушкам. Они охотятся за самым лучшим и крупным оружием, какое только смогут поднять, и часто заставляют меков лепить из него такие здоровые стреляла, что приходится носить их на плече. Подобные «смертомёты», как их ещё кличут, являются одними из самых опасных инструментов смерти, какие только бывают у орков, и в бою они производят оглушительный грохот, разнося неприятеля в клочья шквалом снарядов, пуль и сгустков энергии.

Накрат с «арендованным» навороченным стрелялом из числа Парней Зука — оравы Черепов Смерти, которая входит в ватагу Корешей варбосса Могока.

Эмблема Черепов Смерти имеет вид рогатого орочьего черепа, выделенного белым цветом и везучим синим. Изображения шашек и мековских ключей тоже пользуются популярностью.

Эмблемы для своих орав Черепа Смерти выбирают особенные, чтобы избежать путаницы в том, кто чем владеет. Тут характерны изображения сине-белых черепов, гаечных ключей, клыков и тому подобного.

ДУРНЫЕ ЛУНЫ

Все орки из других кланов знают, что Дурные Луны — это хвастуны, которым излишек зубов давит на мозги. Но вместе с тем любому орку известно — когда эти размалёванные жёлтой краской психи открывают огонь, лучше нырять в укрытие: массированная дакка, которую способна выдать ватага Дурных Лун, — зрелище не для слабонервных.

Дурные Луны — самый богатый орочий клан. Зубы у них растут быстрее, чем у других, и потому даже у самого последнего орка из Дурных Лун есть неплохой и постоянный источник дохода. Но никто из других орков не считает это преимущество несправедливым, поскольку, если ты достаточно большой и свирепый, то запросто можешь выбить сколько нужно зубов у орка из Дурных Лун. На самом деле многие орочьи ваиводы держат при себе ораву Дурных Лун именно с этой целью, ведь их пасти, полные зубов, — настоящий валютный резерв. Для самих же Дурных Лун это не всегда плохо, ведь, если орк достаточно крут, чтобы выбить тебе зубы, то за ним стоит пойти в бой.

Дурные Луны играют роль, так сказать, класса торговцев в орочьем обществе, и, если кому-то нужно что-то купить или продать, то, можно биться об заклад, у них это имеется в наличии. По мнению некоторых погонщиков, вроде сами Дурные Луны и предложили всю эту идею торговли за зубы, когда поняли, как быстро у них отрастает эта «валюта». Конечно, есть и те, кто утверждает, что дело было как раз наоборот: когда зубы вошли в оборот, Дурные Луны пожелали стать богаче всех и сделали так, чтобы зубы у них стали расти быстрее. Но обсуждения на эту тему обычно не затягиваются надолго, ведь вышибать зубы гораздо интереснее, чем о них болтать.

Из-за всего этого богатства Дурные Луны заслужили репутацию показушников. Их машины, как и большая часть снаряжения, украшены витиеватой отделкой и позолотой. Дурные Луны обожают золото и ценят его выше любого другого металла, поэтому у каждого в жадной пасти нет-нет да и блеснёт парочка золотых коронок. Так как золото, ввиду своей мягкости, не подходит для изготовления оружия или техники, то для орков оно бесполезно, и те с радостью обменивают его у Дурных Лун на более ценные для них зубы.

Нет ничего лучше, чем дать врагу отведать дакки подороже — да так, штобы все это видели!

Горзбраг, ноб Дурных Лун

Оравы Дурных Лун всегда отлично снаряжены... по крайней мере, по орочьим меркам. Их нобы часто щеголяют эффектными штандартами, массивными навороченными пушками, свитой семенящих следом гротов и батареями мощных мековских пушек. По большей части всё это убранство нужно лишь затем, чтобы показать остальным оркам, насколько важные птицы эти Дурные Луны. Той же цели служат высоченные разукрашенные тотемы на фурах с ухмыляющимися орочьими мордами и едва не падающие под собственной тяжестью идолы Горка или Морка из драгоценного металла и камней, смешанных в одну кучу (так они получаются ценнее). Для гретчина в ватаге Дурных Лун есть куча способов достичь процветания: самые способные втираются в доверие к тому или иному вождю и, став личной «шестёркой», таскают всякие блестящие штуковины (чтобы орк не утруждался таскать их сам).

Дурные Луны предпочитают жёлтый и чёрный цвета, а в качестве кланового символа используют злобно ухмыляющуюся луну на огненном фоне. Броню и снаряжение они красят яркими узорами в клановых цветах и носят больше драгоценностей и пирсинга, чем любой другой клан. Если что-то выглядит дорого, представитель Дурных Лун обязательно найдёт способ надеть это, воткнуть себе в кожу или прикрутить на машину, причём так, чтобы всем было хорошо видно. Но только глупец станет недооценивать ту мощь, что кроется за всей этой мишурой. Блестящее древко для флага варбосса Дурных Лун — это не только символ огромного состояния, но и крайне удобное средство разбивать головы.

Эмблема Дурных Лун —это, вполне ожидаемо, большая и злобная луна с орочьим лицом и оскаленной пастью, битком набитой зубами.

В символике орав Дурных Лун чаще используются упрощённые изображения луны и клыков. Обычно они выделяются броскими цветами жёлтого и золотого, чтобы было красиво и заметно.

Баргрут, зелёный парень из Убойщиков Друга — оравы победоносной ватаги вождя Дурных Лун Трагфанга.

ЗМЕЙ-УКУСЫ

Змей-Укусы — традиционалисты до мозга костей, во многом лишь на пару ржавых ступеней поднявшиеся над дикими орками по лестнице цивилизации. Правда, ватагам Змей-Укусов это никоим образом не мешает: когда они обрушивают свою первобытную ярость на врага, мало кому удаётся долго сдерживать их натиск.

Более технически продвинутые кланы считают Змей-Укусов, исповедующих старые методы, отсталыми. Клан Змей-Укусов презирает сложные материи вроде изготовления собственных пушек и машин и доверяет только надёжным вещам: доброму куску заострённой кости, тяжёлой палке да хорошо заточенному рубилу. Перед боем они обмазываются грязью и наносят примитивную боевую раскраску, вешают на шею клыки и зубы убитых зверей и облачаются в грубо выделанные шкуры.

Такой нелёгкий образ жизни закаляет Змей-Укусов, и они становятся крепкими, как старые качественные башмаки. Орки этого клана — весьма умелые скотоводы, а их гроты и сквиги — уж точно самые злобные и опасные во всех владениях орков. Когда ватага Змей-Укусов вступает в битву, она приводит с собой целый зверинец, а их лагерь обычно — настоящее столпотворение алчно рычащих сквигов и мечущихся с воплями туда-сюда гретчинов. Когда другие орки ищут себе агрессивного боевого сквига или необычайно свирепого или особо послушного грота, они приходят к Змей-Укусам.

Пожалуй, самыми грозными зверями, которых разводят члены клана, можно назвать могучих сквиготов — колоссальных тварей, способных опрокидывать танки и топтать пехоту целыми взводами. Эти своенравные чудища вырастают из особенно злобной молоди сквигов, которая быстро прогрессируют от откусывания пальцев и рук до пожирания неосторожных гротов и всего прочего, что забредает в загоны. Хорошо выдрессированный сквиготт почти полностью предан своему хозяину и, узнавая того по запаху, служит ему и живым танком, и гигантским вьючным животным.

Название и эмблема клана Змей-Укусов происходят из обряда посвящения, в котором молодой воин дразнит крайне ядовитую змею до тех пор, пока та его не укусит, а потом отсасывает яд из раны, чтобы доказать свою живучесть. Повторяя этот процесс в течение всей жизни, Змей-Укусы приобретают иммунитет к ядам и обычно привозят с собой ядовитых змей в каждый новый мир, куда вторглись, на случай, если вдруг местная природа окажется неприятно миролюбивой. Ведь по мнению Змей-Укусов, змея — лучший домашний питомец, и чем она агрессивнее, тем лучше

Клановые погонщики разводят в больших количествах гретчинов. Во время войны тех снабжают оружием и стадом гонят в бой, а бывает, поручают управляться с артиллерийскими батареями. Как ни странно, но сложное вооружение, которое попадает к Змей-Укусам, в конце концов оказывается в лапах гротов, поскольку клан обычно предоставляет своей мелюзге разбираться, как оно вообще работает. Сами орки тем временем собираются в особо крупные и угрюмые оравы, доводя себя до неистовства боевыми кличами и рыком. Атака Змей-Укусов настолько ошеломляюще свирепа, что неприятеля буквально подминает лавина остервенелых орков, лязгающих зубами сквигов, вооружённых гротов и ржавых, разваливающихся на ходу повозок. Пусть Змей-Укусы и несколько примитивны, но это, вне всяких сомнений, опасный и сильный противник.

Живёшь себе на земле. Ходишь на войну. Мочишь всех, кто окажецца поблизости. Воистину нет ничего лучше, чем жить по старинке.

Гродд, погонщик Змей-Укусов

Агрог из клана Змей-Укусов. Его орава, Дрегсниковые Клыкастые, входит в ватагу, известную как Крушилы, во главе которой стоит вождь Муглурк.

Грубые эмблемы клана Змей-Укусов больше похожи на тотемные рисунки и обязательно включают в себя клыкастую змею, вскинувшуюся для атаки.

На знаках орав Змей-Укусов обычно изображена либо змея, либо змеиные клыки в окружении зубчатого узора племени или колышущихся языков пламени.

КАРСАРЫ

Карсары — это бродяги от орочьего общества, зеленокожие, которые либо по собственному выбору, либо в результате изгнания покинули своё племя и клан. Они разбойничают по Галактике, сражаясь вместе в наёмных ватагах, но при этом жестоко соперничая друг с другом, чтобы урвать побольше добычи.

Орочьи карсары — это отъявленные пираты и воры, бороздящие пустоту на дымящих и рассыпающих искры кораблях с целью творить как можно больше хаоса и разрушений. Они нападают на каждого глупца, залетевшего в их охотничьи угодья, с рёвом выскакивая из тьмы на огненных хвостах и разнося противника в клочья. Когда вражеское судно теряет ход или опрометчиво решает сдаться, карсары вламываются на борт, убивают всё, что движется, а остальное крадут и переправляют на тайные базы, где подсчитывают неправедно нажитые доходы.

Ватаги карсаров, как правило, состоят из зеленокожих, ушедших или, что чаще, вышвырнутых из своего клана. Есть среди них и те, чьё племя сгинуло в эпически разрушительной войне или во время какого-то чудовищного бедствия. В последние годы частой причиной тому служат варп-штормы, наступающие на территории орков. Немалое число зеленокожих успевает улизнуть до того, как погибнет планета или космический форт, однако близкое влияние Великого Разлома многих из них делает «малость странными», извращая буйную орочью натуру и превращая их либо в жадных до невменяемости марадёров, либо в настоящих чокнутых.

Но каким бы путём орк ни попал в карсары, он уже навсегда отрезан от широких масс орков. У карсаров своя, совершенно отличная от других культура, которую большая часть зеленокожих считает не шибко орочьей. Вместо того чтобы попытаться найти себе новое племя или сохранить верность обычаям прежнего клана, карсары выбирают себе вожака — неизменно самого крупного и злобного из всех, который становится варбоссом карсаров, а затем отправляются мародёрствовать и бедокурить по всей Галактике. Как и все орки, карсары не лишены любви к хорошей драке, однако славятся они тем, что становятся алчными до неприличия и ведомы эгоистичным стремлением нажить как можно больше богатств. Индивидуалисты и пройдохи, они обряжаются в кричаще яркие тряпки и демонстративно увешиваются шикарными трофеями, украшают снаряжение драгоценными металлами и лепят знак Весёлого Орка везде, где могут: на заплечных штандартах, на бортах машин и так далее. Карсары грабят беззащитные планеты, разбойничают на космических путях и готовы сражаться на стороне любого ваиводы, который пожелает купить их услуги, — по крайней мере, пока у него не кончатся зубы.

Многие ватаги карсаров состоят в основном из понторезов, ибо жизнь наёмника обычно очень скоро превращает орка либо в богача, либо в мертвеца. Но если не считать этих сверхамбициозных хвастунов, карсарские ватаги — это такой же винегрет, как и орочьи племена, если не хуже. В разношёрстной компании орав флибустьеров ошиваются плохомеки и дурдоки, мятежные гроты толкаются щуплыми плечами с байкерами, слюнявыми чудилами и бродячими пилотами горканаутов и морканаутов. При поддержке убойных крузеров на низкой орбите разбойничьи ватаги карсаров наносят мощный удар, от души упиваются беспорядочной дракой, а затем утаскивают к себе всё, что не приколочено, и растворяются в пустоте космоса так же быстро, как и появились.

Ватаги карсаров можно легко опознать по эмблеме Весёлого Орка, череп и скрещённые кости которого каждый вождь изображает по-своему.

Оравы карсаров выделяют себя самыми разнообразными вариациями черепа с костями, часто добавляя изображения зубов, чтобы указать на свой талант «грабить корованы».

Одноглазый Зогг, зубастый карсар из экипажа босса Гроггита, чья орава входит в разбойничью орду самого капитана Бадрукка.

ОРОЧЬИ ГЛИФЫ

Орочий язык записывается в виде иероглифического письма, где основу составляют символы, обозначающие название клана и племени, общие для зеленокожих понятия и части имён. Его дополняют фонетические знаки, с помощью которых можно записать как большинство орочьих слов, так и любые чужие имена и понятия. Орки обычно малюют эти пиктограммы на предметах, которыми владеют, или которыми хотят завладеть, или просто на всё, что хотят испоганить. Или, что гораздо чаще, заставляют гротов делать это вместо себя.

Бад'ван: *отступник, изгой*

Бад: *злой, дурной, дерзкий, сильный, крепкий*

Барк: *голос, приказ, крик*

Бики: *клювастый, космодесантник*

Блиц: *вторжение, опустошать*

Бог: *бурый*

Бонк: *удар головой, поединок*

Босс: *лидер, офицер, главный орк, вождь*

Багай: *чужак, генокрад, тиранид*

Дакка: *атака, громкое оружие, стрельба, драка*

Дрег: *разрушать, рвать, резать, ломать*

Дафф: *карать, бить, наказывать*

Дур: *крепость, цитадель, город, броня*

Дурук: *силовое поле*

Эдбанга: *чудила*

Финг: *мутант*

Флэш: *штандарт, значок*

Фунг: *толчок, еда*

Гарг: *огромный, большой, ужасающий, мощный*

Гаргант: *титан, большой робот*

Гит: *враг, нарушитель, помеха*

Гоб: *рот, есть, пить, болтать не к месту*

Гоф: *военный. шипастый, металл, чёрный, ночь*

Гог: *бог, власть*

Гор: *кровь, красный, резня, рана*

Грим: *безжалостный, отвага, лицо, опасный*

Грод: *друг или избранный враг*

Грот: *гретчин, слуга, раб*

Груб: *коварство, найти, копать, прятать*

Грунта: *кабан*

Габбинз: *мотор, устройство*

Гул: *смерть, кости, череп, камни, белый*

Гутц: *плоть, устройство, выносливость*

Кан: *дредноут*

Кэнон: *большая пушка, артиллерия, орудие*

Карт: *машина*

Коп: *голова, шлем, холм, ловить, видеть*

Крумп: *шум, усилить громкость*

Луг: *слышать, слушать, серьга, советник*

Лурк: *опасность, остерегаться*

Маник: *безумный*

Мек: *умный, техника, механический*

Мифф: *ошибка, неверный, слабый план*

Моб: *тактический, отряд, построение*

Мор: *дикий, свирепый, древний*

Наа: *нет, отрицательный префикс, не*

Нафф: *мусор, плохой, скучный*

Нар: *команда, экипаж*

Наз: *луна, белый, блеск, свет, богатство*

Ноб: *знать, авторитет, высокое положение*

Нош: *пир, объедки, грабить*

Нурд: *невезучий*

Ог: *принадлежность, собственность, владение*

Уман: *человек*

Ордз: *много, куча*

Кады я захвачу здание или упру тачку или ещо чиво, я всигда сразу липлю сверху пару сваих знаков. Иначе как парни паймут, кто тут всем вломил и захапал добро? Вдобавок Ругблатца всигда бесит, када я ещо и пару гадостей пра ниво в конце добавляю. Хы-хы-хы...

Гурблад Зеленожубый (найден с рубилом в брюхе и надписью «Здеся был Ругблатц» поперёк морды)

Орка: *орк, орочья культура, хороший, зелёный*

Пойнти-ирз: *ушастики, альдари*

Рип-офф: *купить, продать, торговец, аукцион*

Рокк: *гоффская «булыга», громкий, как надо*

Рукк: *атаковать, наступать*

Рунт: *мелкий, сопливец, гретчин*

Шак: *дом, здание*

Шокка: *психошоковые пушка, ружьё, прыжок*

Шув: *строить, собирать, творить*

Скаб: *предатель, ненадёжный, слабый*

Скар: *рана, траншея, воронка, порез*

Скрага: *жёсткий, в шрамах, ветеран*

Скул: *конец битвы, мёртвый*

Слаг: *планета, поселение, оплот*

Слуг: *боеприпасы, пуля, снаряд*

Смак: *стоп, хода нет*

Снага: *жалить, колоть, дикий зверь, змея*

Сник: *зарезать, убить, сразить, казнить*

Снот: *сморчок, проказничать, маленький*

Спайки: *рог*

Сквиг: *сквиг, еда, есть, припасы, полезный*

Сташ: *прятать, скрывать, тайна*

Стомп: *башмак, штурмовик, муштра, марш*

Студ: *бионическая штука, кибернетика*

Тиф: *богатство, дань*

Туг: *охрана, слуга, подручный*

Тин: *робот*

Туф: *старый, древний*

Уг: *с помощью, с, из, к*

Улк: *космический скиталец, звездолёт, крейсер*

Унки: *большой, мускулы*

Урд: *рой, множество, стая*

Урти: *боль, медпомощь*

Уз: *солнце, сухой, жёлтый, горячий, жажда, дневное время*

Виллун: *карсар, преступник, наёмник*

Врум: *мотоцикл*

Вааа!: *ватага, племя, берегись!*

Варп: *космос, варп*

Вазза: *скорость, культ скорости*

Визза: *падать, снаряд, бомба*

Ворт: *грибок*

Вурр: *странный, чудной*

Заг: *молния, движение, быстрый удар*

Зод: *синий*

Зог: *уходи, проваливай, нехороший*

Ноль **Один** **Два** **Три** **Четыре** **Пять** **Многа**

СОБИРАЯ ВААА!

Орочья Вааа! (или Ваааагх!) — это война апокалипсического размаха. Несметные полчища орков неудержимой волной сметают мир за миром, истребляя целые цивилизации и втаптывая в землю армии защитников. И каждый новый конфликт стягивает всё больше и больше зеленокожих, оставляющих за собой след безудержного разрушения.

Орки нуждаются в битвах точно так же, как люди нуждаются в еде и воде. Воинственная натура постоянно заставляет орков сражаться между собой или совершать пиратские рейды на ближайших врагов. Подобные конфликты, как правило, невелики и ограничиваются разрозненными вспышками насилия и грабежей. Однако, когда орочье население достигает критической массы, или его сгоняет с мест какое-то чудовищное событие, или баламутит особенно могучий лидер или пророк, то возникает полномасштабная планетарная миграция, известная как Вааа! — крайне агрессивная военная кампания, которая прокатывается по звёздным системам вакханалией жестокости.

Вааа! может зреть долго. Простой орк, которого посетило видение кровопролития, может дорасти до вождя племени, вбивая своё стремление к завоеваниям в головы подчинённым и нападая на другие общины. С каждой победой легенды о новом ваиводе растут, и всё больше последователей стекаются под его пропитанные кровью знамёна. Пока он дерётся с постоянным притоком соперников за сохранение главенства над увеличивающейся ордой, вести о его доблести расходятся всё шире, и вот уже ручеёк подкреплений превращается в зелёное половодье.

По мере роста Вааа! орочьи меки из разных племён начинают сообща работать над чудными проектами, создавая всё более эффективные образцы военной техники и вооружения. Изрыгающие дым передвижные крепости и титанические боевые махины клепаются из простого металлолома пополам с повышенным энтузиазмом. Повышается число горканаутов и морканаутов, чьи пилоты лихорадочно рыщут в поисках назревающей Вааа!. Целые оравы меков возводят огромные рабочие леса, внутри которых начинают вырисовываться силуэты таптунов и даже гаргантов. Эти могущественные идолы войны разжигают в орках некое первобытное стремление, отчего приток энергии Вааа!, которую они подсознательно генерируют, достигает высшего накала.

Несмотря на наличие общего вождя, на этой стадии ещё хватает соперничества между отдельными кланами и племенами, и каждый старается превзойти остальных, учиняя разрушения с помощью своих боевых машин. Те механы, кому не хватает ресурсов для постройки таптунов и гаргантов, создают оравы лязгающих банок-убийц и смертодредов или клепают бронефуры, на которых ваиводы ведут свои армии на войну.

Вскоре нарождающаяся Вааа! с нескольких континентов перекидывается на целые планеты. К этому моменту главного варбосса — того самого орка, с которого всё началось, — подчинённые признают военным диктатором с соответствующей такому званию долей уважения и страха. Местных жителей обращают в рабство для производства боеприпасов. Сколачиваются примитивные корабли-фабрики и посудины для перевозки орочьих армий.

Когда соблазну грядущего кровопролития уже невозможно больше противиться, орду захлёстывает кровавый угар. Орочьи армии бурлят и вздымаются с рёвом, точно штормящие океаны, а небеса планет всей системы заполняют грубые и примитивные орочьи корабли.

Грандиозный всеобщий сбор, который предваряет полномасштабное орочье вторжение, — это зрелище, способное внушить благоговейный ужас. Когда орки собираются для битвы, дым из тысяч коптящих моторов вздымается до небес. Земля дрожит под огромными колёсами, гусеницами и ногами исполинских гаргантов. Армии зеленокожих тянутся за горизонт, реют знамёна, боевые кличи разносятся на многие мили вокруг. Колоссальные горканауты и морканауты, диковинные орудия и генераторы силовых полей пыхтят, лязгают и гудят среди зелёных масс. Армады ржавых колымаг вздымают бурлящие клубы пыли под самые облака, где дакка-истребители с рёвом оставляют за собой хвосты маслянистого дыма. Маньяки скорости ревут движками, бойцы палят в воздух, а впереди армии раскатывается зелёный ковёр из гретчинов.

В конце концов поле брани почти целиком исчезает под безбрежным зелёным морем, но каждый орочий воин полон решимости перекрасить его в красный. На этом этапе мощь Вааа! становится ощутимой волной чистой агрессии, и орки верят, что Горк и Морк с жадностью взирают сверху из варпа и ждут, как покажут себя их воины.

Затем, все как один издав гневный рык, орки бросаются вперёд — и ещё один мир погружается в пучину бесконечной войны.

СВИРЕПЫЕ ЗВЁЗДЫ

Галактика — очень большое место: её обитаемые системы разделены обширными пропастями холодной пустоты. Однако орки с неимоверным успехом умудряются распространяться по Галактике, переваливая с одного мира на другой и втаптывая в землю всё, что стоит на пути. Достигают они этого методами самыми разнообразными и, что вполне ожидаемо, крайне опасными, но от того не менее эффективными.

Орки населяют бесчисленное множество миров. На одних планетах они доминируют целиком и полностью, на других живут в состоянии непрерывной войны, на третьих — играют роль рабовладельцев, силой заставляя местное население подчиняться своей воле. Орды зеленокожих бороздят звёздные просторы на гигантских космических скитальцах, основывая по всей Галактике орочьи империи. С того дня, когда человечество впервые столкнулось с орками, прошли десятки тысяч лет, и всё это время люди ведут бесчисленные кровавые войны с этими свирепыми дикарями. И непохоже, что положение дел когда-нибудь изменится.

Когда-то с Терры был отправлен зонд на разведку за пределы Галактики. Даже сейчас, по прошествии четырнадцати тысяч лет, от него доходят слабые сигналы, и, к ужасу имперских технокрецов, их отслеживающих, многие из них идентифицируются как орочьи. Единственный печальный вывод, который может сделать для себя человечество, заключается в том, что, куда бы оно ни направилось, весьма и весьма вероятно, что орки либо уже окажутся там, либо ждать их долго не придётся.

Орки расползаются по всей Галактике, словно зелёное пятно, и ни одной звёздной системе не удалось полностью избежать загрязнения ими. Некоторые учёные предполагают, что орки распространяются при помощи грибных спор, которые разносятся через пустоту космическими ветрами. Но на самом деле зеленокожие изобрели свои, типично для них простые, грубые и рискованные, средства для путешествий сквозь черноту космоса. И пусть чаще всего они крайне ненадёжные, большинство орков это нисколько не тревожит: им просто плевать, куда направляться, главное — чтобы там, куда они прибудут, нашёлся кто-нибудь, кого можно побить.

КОСМИЧЕСКИЕ СКИТАЛЬЦЫ

Основным средством межзвёздных перелётов для орков служат космические скитальцы — колоссальные скопления из древних погибших кораблей, астероидов, льда и межзвёздного мусора, слившихся воедино после тысячелетий дрейфа в варп-пространстве и вне его. Часть скитальцев населяют чуждые формы жизни, отступники Хаоса, а то и гораздо более ужасные существа, но по большей части это просто корабли-призраки, обречённые вечно бороздить пустоту. По всему Империуму гуляют истории об алчных мародёрах, встретивших на борту скитальца страшную смерть, но не меньше гуляет и баек об огромных богаттвах, нажитых на добытом там ксено- и археотехе.

Когда космический скиталец появляется в системе орков, его захватывают всеми доступными средствами, включая колоссальные притягивающие лучи, и переделывают в огромный корабль вторжения. Оравы поджигал идут первыми, по указке меков срезая лишнее, проделывая новые тоннели и входы и выжигая всю ненужную живность, что могла остаться на борту. Просторные пусковые отсеки приспосабливают для неисчислимых ударных самолётов, а миллионы орочьих воинов и машин набиваются во все его возможные полости. Как только скиталец доделан, его отправляют обратно к звёздам в сопровождения флота штурмовых кораблей и крейсеров. Чудилы и меки доводят космический скиталец до варп-шторма или разлома, там его затягивает в Имматериум и, если всё пойдёт хорошо, выплёвывает обратно возле мира, только и ждущего своих завоевателей.

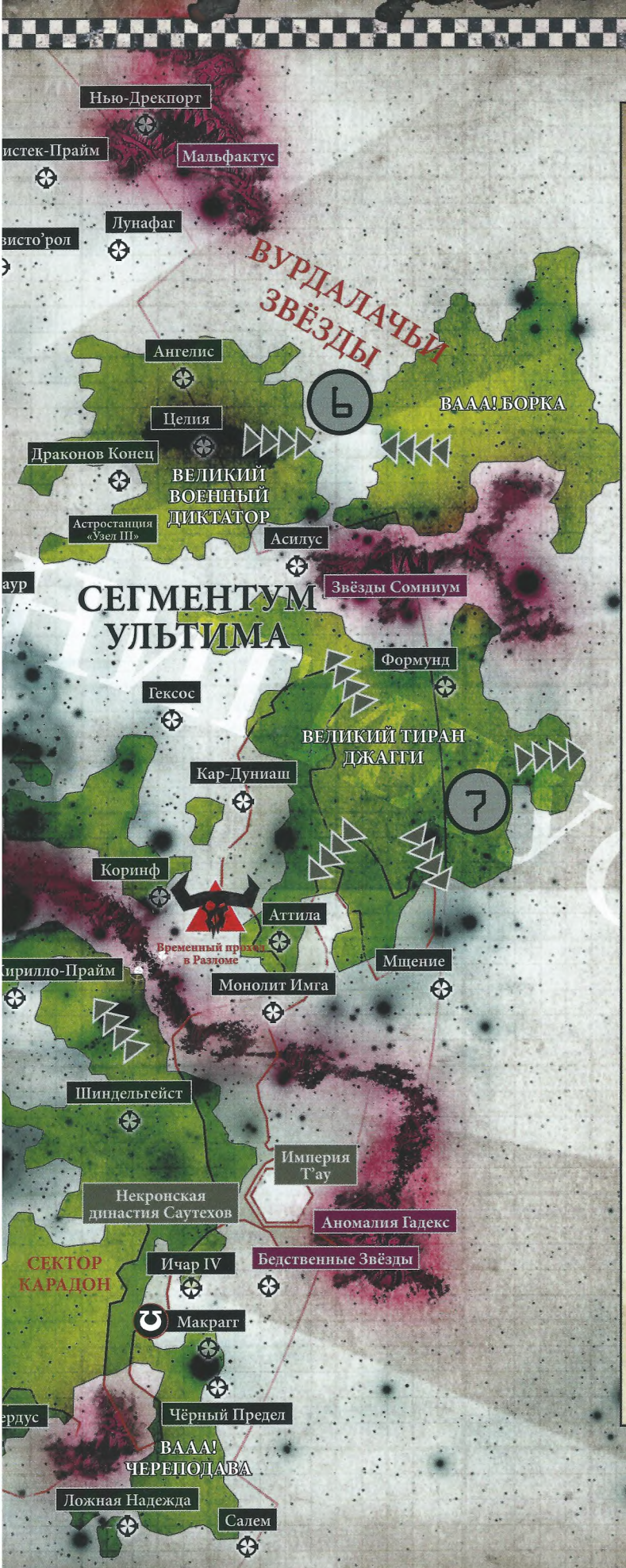
Двигаясь абсолютно случайным курсом, космический скиталец может появиться в любом месте в любое время. Орков это прекрасно устраивает, поскольку их дух приключений и агрессия никак не связаны ни с организованностью, ни с направлением. Так орки путешествуют по Галактике, разнося чуму войны сквозь пространство и время.

ОРОЧЬИ БУЛЫГИ

Булыги — это астероиды, вылущенные изнутри и начинённые двигателями, пушками и жилыми отсеками. Пусть булыги и не способны путешествовать через варп, но в любой звёздной системе, населённой зеленокожими, очень скоро накапливается весьма значительное количество этих «кораблей» по той простой причине, что орки производят их с потрясающей скоростью, нередко отрывая здоровенные куски от космического скитальца или сваривая всякий мусор в большие метеориты. Зеленокожие могут использовать булыги и как средство перемещения от одного мира до другого в пределах системы, подтаскивая их на орбиту или выталкивая с неё при помощи простых, но мощных притягивающих лучей. Многих имперских капитанов, огибающих какой-нибудь пояс астероидов, ждал смертельный сюрприз, когда некоторые из астероидов начинали дрейфовать в их сторону, паля из всех орудий. Не нужно и говорить, что для орков такие крайне весёлые заварухи с лихвой окупают недостаток скорости и манёвренности у столь солидного куска космического мусора.

ЭКСПАНСИЯ ЗЕЛЕНОКОЖИХ

Невозможно поверить, что Газгкулл Трака может находиться в нескольких местах одновременно, однако, если верить докладам, угрозу, которую сегодня представляет собой великий диктатор, нельзя недооценивать.



<<пс:// миграции/ вторжения>>

<<вд:// перемещения завоевателей>>

Госпожа инквизитор, по Вашему запросу я приложил все усилия и обобщил галактические данные о передвижениях зеленокожих. Даже принимая во внимание потенциальные неточности ввиду варп-потерь, бюрократических ошибок и малочисленности данных из-за пределов Цикатрикс Маледиктум, полагаю, Вы согласитесь со мной в том, что картина складывается мрачная. Позвольте мне повторить — как же я был неправ, сомневаясь в масштабах этой угрозы...

1. В то время как аномалии Эмпиреев расползаются по секторам Каликсида и Скарус, Великий деспот Дрегрука низверг Архидиктатора Гатрога. Неподтверждённые доклады предполагают, что этот правитель, в свою очередь, либо объединился, либо пал от руки диктатора Крулдакки, чья Скоростная Ваaa! достигла важнейшего мира Вигилус.

2. Циркулирующие слухи ставят Ваздакку Гутсмека во главе Ваaa!, пробившейся опасно глубоко в северную часть сегментума Соляр. Тот факт, что на перехват этому наступлению зеленокожих была послана Грозная Рать кустодианцев, говорит сам за себя.

3. Бурное расширение Мальстрёма станет для мира-кузницы Риза либо спасением, либо гибелью, вынудив Ваaa! Ургока двинуться на штурм всеми силами, поскольку планеты в тылу орков жадно поглощает энергия варпа.

4. Открытие Великого Разлома повернуло войска Дурных Лун военного диктатора Наздрега к галактическому северу. Заметьте, что опасность теперь грозит Вальхалле, Готу и Алариху.

5. Архиподжигатель Карадона стал одним из самых опасных великих военных диктаторов в Галактике. Его ватаги разбойничают от Ноктюрна до Шиндельгейста и дальше.

6. Туманные вести указывают, что самопровозглашённый Великий военный диктатор направил свои зеленокожие полчища на курс, ведущий к столкновению с Ваaa! Борка. Возможно, это даст соседним имперским мирам время укрепить оборону.

7. Как минимум четыре разных военных диктатора объявили себя Великим тираном Джагги. К нашему огромному несчастью, все они повели свои Ваaa! в разных направлениях.

Писарь-пенитенций третьего класса
Аллуишес Дант +++

ЗЕЛЁНАЯ ВОЛНА

Орки угрожали Империуму с самых его первых дней, но ближе к 41-му тысячелетию наметился небывалый всплеск активности зеленокожих. Сейчас, когда сверху скалится Горк, подгоняя вперёд, а враги слишком глубоко увязли в пучине собственных войн, чтобы сдержать зелёную волну, — настал Час Орка.

M15–M31 — ЗАБЫТАЯ ЭПОХА

Загадка, стёртая временем

Зеленокожие не хранят никаких записей о своей истории, разве что в устных преданиях, и не забивают голову вопросом, откуда они взялись. Наверное, Горк и Морк в какой-то момент сотворили мозганов, чтобы те, в свою очередь, сделали расу орков. О возникновении зеленокожих имперским учёным удалось собрать крайне мало информации — в основном, из переводов альдарских текстов, в которых прослеживается связь между сотворением орков и мифическими Старейшими.

Как бы там ни было, можно с уверенностью сказать, что в этот период некая чудовищная катастрофа лишила зеленокожих их ведущего сословия и обрекла на варварское существование в цикле бесконечной войны. Те разрозненные записи, что пережили Тёмную эпоху технологий, упоминают орков как примитивную и разбойную расу ксеносов, чьё поведение так удручающе знакомо имперским командующим 41-го миллениума.

Поражение на Улланоре

На пике Великого крестового похода Император Человечества ведёт огромную армию против занимающей целый сектор орочьей империи Улланора — самого крупного средоточия зеленокожих из встреченных людьми. Во время сражения примарх Гор Луперкаль вступает в поединок с грозным военным диктатором Урлаком Урруком и повергает чудовищно огромного орка. Смерть Уррука разобщает орду, её оборона рушится, и поражение не заставляет себя ждать.

M31–M32 — ЭПОХА ЗВЕРЯ

Появление новой Вааа!

Орочий диктатор, известный только по прозвищу Великий Зверь, побуждает зеленокожих множества имперских секторов к действию. Реакция человечества, наслаждающегося столетиями мира после завершения Ереси, на новую угрозу запаздывает, и ксеносы теснят Империум по всем фронтам.

Луны-разрушители

Пока Империум с трудом сдерживает орочью волну, зеленокожие пускают в дело громадные боевые станции размером с планетоид. Эти чудовищные махины, предназначенные для пустотной войны, сеют невообразимый раздор среди имперских защитников, и в конце концов одна из них повисает в небе над самой Террой. Когда против неё объявляют крестовый поход веры, потери Империума вырастают колоссально, но орки всё равно остаются на орбите над колыбелью человечества.

Возвращение на Улланор

Человечество стоит на грани исчезновения, и кажется уже несомненным, что орки установят своё владычество над всей Галактикой. Однако, выяснив, что вторжения зеленокожих берут начало на планете Улланор-Прайм, Империум собирает величайших солдат и создаёт самые первые истребительные команды Караула Смерти, которые вместе наносят последний, отчаянный ответный удар. Череда яростных сражений с Великим Зверем и его чудовищными подручными в итоге завершается победой Империума. Орки снова терпят поражение: их самые грозные за тысячи лет вожаки погибли, а силы распылены. Но, как и всегда, зеленокожие ещё вернутся, чтобы изводить Империум.

M33–M41 — ЭПОХА ВОЙНЫ

Туска Демоноубивец

Великий босс Туска, пристрастившийся к дракам с демонами, направляется прямо в Око Ужаса, собрав по пути Вааа! из таких же, как он, безумцев. Вааа! Туски разоряет бесчисленные демонические миры, прежде чем на них наконец обращает внимание Кровавый бог Кхорн. Хотя приспешников Туски одолели и перебили нескончаемые полчища демонов, Кхорн переносит орков в своё царство, где, перерождаясь с каждым кровавым рассветом, они теперь вечно сражаются с самыми великими генералами Повелителя Битв, услаждая его взор.

Зелёная волна над Ультимой

В сегментуме Ультима случается всплеск нашествий и восстаний зеленокожих. Многие отдалённые миры гибнут, и лишь неустанные усилия Марнея Калгара и его Ультрадесанта уберегают сегментум от более серьёзных разрушений.

Война Дакки

Ваивода Грог Железножуб ведёт могучую Вааа! против растущей Империи Тау, собирая всю дакку, какую возможно, чтобы противостоять огневой мощи более продвинутых врагов.

Вааа! Газбага

Газбаг, военный диктатор скоростных маньяков, известный упорной решимостью вкупе с мастерством навигации, ведёт свою Вааа! против скопления по большей части беззащитных райских миров. Мстительные азуриане с мира-корабля Биель-Тан обрушиваются на захватчиков с сокрушительной яростью, однако орки оказываются слишком многочисленным и смертоносным противником. После того как пожар войны превращает некогда зелёные равнины девственных миров в дымящиеся руины, альдари в итоге вынуждены отступить, оставив в руках вождя Газбага новую империю.

Недооценённая опасность

На планете Гефастина вольный торговец Максимиллиан Траск находит археотеховое оружие времён Тёмной эпохи технологий. Отражая атаки местных племён зеленокожих, Траск готовится перевезти добычу на свой флот, однако на орбиту выходит ударный отряд лорда-инквизитора Шаеля и требует у Траска отдать вышеуказанный археотех. Когда вольный торговец, отбивая теперь уже почти беспрерывные атаки нарастающего числа зеленокожих, отвечает отказом, инквизиторские войска высаживаются, чтобы захватить оружие. Борьба между силами вольного торговца и штурмовиками Инквизиции нарастает, привлекая всё больше и больше орков, которые подбирают трофейное оружие и вскоре превращаются в настоящую кровожадную орду. Однако обе группировки продолжают игнорировать ксеносов, больше интересуясь собственной вендеттой. После более чем трёх месяцев боевых действий Шаель начинает полномасштабное наступление против засевшего в районе раскопок Траска, однако, когда два заклятых соперника скрещивают клинки, джунгли оглашает боевой клич сотен тысяч орков. Со всех сторон лагерь захлёстывает волна зеленокожих под предводительством огромного таптуна, который пробивает оборонительный периметр и вмешивается в поединок. Обе имперские группировки уничтожаются подчистую, а оружие, за которое они дрались так упорно, орки разбирают на запчасти.

Вааа! Хрука

Выдающийся вождь Змей-Укусов Хрук Жуболом порабощает всё население своих прежних охотничьих угодий — двойной системы Корва. Заставив пленников построить себе космолёт достаточно

просторный, чтобы вместить весь его любимый мегазверинец, Хрук захватывает девять храмовых миров Марлисканта и устраивает в базилике Императора-Майорис загоны для разведения знаменитых своим недержанием сквигготов.

Конец «Надежды»

Инженеры касты земли т'ау из септа Ке'лшан с гордостью показывают новый громадный звездолёт для основания колоний. Это монолитное судно, способное бороздить космос, получает название, которое с языка т'ау переводится как *«Свет надежды»*. В первый же вылет корабля с более чем тремя сотнями тысяч колонистов и воинов т'ау на борту, его берёт на абордаж орочий флот мегабосса Моркрога и уничтожает весь экипаж. В последующие десять лет на септ Ке'лшан обрушиваются свирепые рейды нового трофейного корабля Моркрога *«Таубивец»*.

Восход Чудной Вааа!

На захолустной планете Зурк занимает видное положение чудила Змей-Укусов по имени Зогворт. По венам Зогворта, рождённого в гнезде кровогадюк, струится их яд, а лохмотья драной одежды кишат шипящими змеями. Однако слушаться парней из его племени заставляет совсем не это, а необычайная способность Зогворта накладывать на своих врагов проклятие и превращать их в удивлённых сквигов. Так, «сквиганув» вождя племени, Зогворт берёт власть в свои руки и даёт старт не совсем обычной Вааа!. После замены правящей касты нобов на чудил-дружков и призвания под знамёна тысяч чокнутых парней странная но бесспорно могущественная орда покоряет одну планету за другой и не выказывает никаких признаков замедления.

Вторая война за Армагеддон

Орочий диктатор-провидец Газгкулл Маг Урук Трака вторгается на Армагеддон во главе массированной Вааа!. Только огромный боевой опыт и лидерство комиссара Яррика не дают планете пасть в лапы зеленокожих в первый же месяц конфликта. Подкрепления космических десантников постепенно переламывают ход войны, и Газгкулл отступает в сектор Голгофа зализывать раны.

Пропавшая Вааа!

Известный клептоман, орочий диктатор Гризгуц отправляется со своей Вааа! в систему Морлок. Используя варп-перелёт, чтобы добраться до цели, Гризгуц со своей оравой нечаянно совершает путешествие во времени и появляется из бурлящего хаоса Эмпиреев незадолго до собственного отлёта. Диктатор выслеживает и убивает своего двойника, здраво рассудив, что таким образом можно заполучить запасную копию своей любимой пушки. В результате возникшей путаницы Вааа! теряет ход.

Новое оружие

Наздрег, военный диктатор Дурных Лун, известный своим богатством и вкусом, пинками заставляет меков устраивать всё более сложные и чудные эксперименты. Несмотря на несколько неприятных «провалов», начиная от спонтанного возгорания и заканчивая спорадическим обращением силы тяжести, меки Наздрега с каждым разом улучшают конструкцию телепортов. Диктатор отдаёт новую технологию Газгкуллу в обмен на заключение союза.

Ну и кто главный?

Во время яростного сражения в мире Исшедших Лиритар босс Загструк принимает на личный счёт то, что его легко обходят быстрые как молния дикие всадники Сайм-Ханна. Потеряв от ярости дар речи, когда соперники трусливо отступают в Паутину, Загструк включает свой реактивный ранец и пускается в погоню во главе отряда из самых верных штурмовиков. Портал закрывается позади Загструка, и в следующий раз Босяру видят только через десять месяцев, когда он приходит в лагерь вождя Голгрота. Он убивает пару десятков трафейщиков и возвращает свою украденную истрибила-бомбилу. Ни у кого не хватает смелости спросить у Загструка, где он пропадал, но все замечают связку новых красно-белых альдарских шлемов у него на поясе.

Беспокойная добыча

Карсар Дакбад Огнепых притязает на огромный живой корабль, найденный дрейфующим в пустоте. Орочьи пираты гарпунят создание и оттаскивают его на базу толстенными ржавыми цепями. По пути биокорабль выпускает тучи тиранидов: генокрады и гаунты ползут по цепям в сторону орков. Дакбад со своими парнями долгое время развлекается, расстреливая тиранидов из палубных орудий крузера, пока карсару наконец не надоедает это занятие. Он отцепляет гарпуны и оставляет биокорабль дрейфовать на границе густонаселённой имперской системы.

Ошибка Ширрека

Архонт кабала Отсечённой Надежды Ширрек ищет способ направить зелёные полчища Вааа! Кувалдарука на таутянскую колонию Корвесса. Используя тактику булавочных уколов, флот Ширрека заманивает большие силы орков, но в силу своей надменности друкари совершенно недооценивают зеленокожих. Используя телепорты ближнего действия, несколько крузеров Кувалдарука короткими прыжками настигают обидчиков, окружают и отрезают от Паутины. Силы архонта сражаются как черти, чтобы выскочить из стягивающегося кольца орочьих кораблей, но сопротивление друкари заканчивается, когда Кувалдарук и его свита мега-нобов телепортируются прямо на борт флагмана Ширрека и ревущими пилами разрезают архонта на части.

Сотни и сотни зубов

Вааа! Оздакки бушует в системах Хелшрайка: миллионы орков ведёт за собой легендарный Оздакка — всем боссам босс из клана Дурных Лун. Разрушения, которые устраивает Вааа!, настолько велики, что целые планеты разносит в пыль и затягивает внутрь звёзд. Адептус Терра отправляет ассасина-виндикар, чтобы убрать Оздакку и его самых могущественных нобов. Жесточайше эффективный безымянный убийца пробирается по полям сражений Хелшрайка, выцеливая орков из сумрака и чиня страшное опустошение среди боссов Оздакки. В приступе ярости ваивода предлагает сотни и сотни зубов — больше, чем многие орки могут сосчитать, — за голову невидимого убийцы. Весть о награде разлетается, привлекая под знамёна Оздакки ещё больше орков, и его Вааа! разрастается до невиданных размеров. Но вождю не удаётся насладиться разрушениями, устроенными им в секторе Хелшрайк: последний выстрел убийцы сносит Оздакке голову с плеч перед тем, как имперского агента забивает орава Дурных Лун, горящая желанием получить невообразимую награду.

Вааа! Снагрода

Снагрод, Архиподжигатель Карадона, объединяет орочьи племена сектора Локи, в результате чего ближайшая имперская колония Пристань Погибели гибнет, несмотря на доблестную оборону у Крюгерпорта. Вмешательство Багровых Кулаков лишь даёт Снагроду новую цель — планету мир Ринна, где после титанической битвы сокрушительный взрыв обращает крепость-монастырь капитула астартес в пыль. В конце концов орков прогоняют с планеты, но эта победа не даёт уже ничего, поскольку от некогда гордых Багровых Кулаков остаётся лишь жалкая тень.

Марш Горка

Лязгающая стая из нескольких сотен горканаутов выходит из империи Борка, начав разрушительный поход, который станет известен как «Марш Горка». Продвигаясь от мира к миру, громоздкие махины крушат всё на своём пути, а из каждой машины, которую они ломают, меки делают новый горканаут, пока стая не превращается в практически неудержимую лавину ржавеющего металла.

Волна растёт

Орочьи Вааа! по всему Империуму достигают уровня эпидемии. Силы Адептус Астартес и Имперской Гвардии, уже находясь под невыносимым натиском мириад угроз, оказываются растянуты ещё силь-

нее, будучи вынуждены отражать одно нашествие орков за другим. Многие вторжения просто невозможно остановить — и кровожадная орда зеленокожих подминает под себя бесчисленные миры.

Третья война за Армагеддон

После пятидесяти лет планирования и подготовки Газгкулл возвращается на едва оправившийся имперский мир во главе ещё большей Ваaa! и развязывает новую большую и кровавую войну. Однако спустя несколько месяцев перемалывающего всё и вся конфликта планета по-прежнему держится. Империум шлёт бесконечные подкрепления на Армагеддон, где их встречают бесконечные орочьи полчища — начинается кампания на истощение, конца и края которой в обозримом будущем не предвидится.

M41 — ВЕЛИКАЯ ВАAA!

Отголоски Великой Ваaa! слышны по всей Галактике. В эпицентре событий находится один орк — самопровозглашённый пророк Горка и Морка, Газгкулл Маг Урук Трака, утверждающий, что следует видениям, которые посылают ему боги орков. Невероятные разрушения, устроенные им ранее, могут оказаться всего лишь началом конца.

Великая цель

Видения являются Газгкуллу всё чаще, пока его последнее вторжение на Армагеддон буксует на месте. Образы сопровождает страшная головная боль и слепящие вспышки зелёного света — недовольный рёв Горка и Морка грохочет у Газгкулла в черепе. Оставив своих генералов руководить войной, Газгкулл убирается на командный корабль *«Убойный крушила»*, чтобы подумать. Военный диктатор окружает себя оравой варпоголовых в надежде, что безумные орочьи мистики помогут ему разобраться в видениях. Однако озарение в конце концов нисходит на него самого. Он понимает, что амбициями его масштаба не обладает ни один другой орк. Для остальных зеленокожих славной драки, как на Армагеддоне, хватит утолить жажду крови, и только сам Газгкулл способен увидеть за этим нечто более великое. Обуянный внезапным порывом, вождь приказывает *«Убойному крушиле»* покинуть орбиту. Собрав разномастную флотилию из орочьих кораблей, оказавшихся поблизости, Газгкулл направляется к границам системы. Он не имеет ни малейшего понятия, что ищет, только знает, что на Армагеддоне этого нет.

Смертельная погоня

Отбытие Газгкулла не остаётся незамеченным. Авгурные станции дальнего действия опознают *«Убойного крушилу»*, уходящего из Армагеддонской системы. Верховное командование получает уведомление, и комиссар Яррик с маршалом Хелбрехтом из Чёрных Храмовников решают устроить погоню. Оба героя Империума улетают с Армагеддона несколькими днями позже, забрав с собой все военные корабли, какие можно. Империум однажды дал Газгкуллу сбежать, и это обошлось ему очень дорого. Яррик клянётся не повторить эту ошибку дважды.

Загнанный зверь

Несмотря на большую фору, преследователи неумолимо нагоняют Газгкулла. Более быстрые имперские космолёты настигают орочий флот через несколько недель после ухода с Армагеддона. В мёртвой области космоса, известной как Залив Привидений, корабли Газгкулла разворачиваются для последней отчаянной атаки прямо на жерла имперских пушек. В космосе становится светло как днём от копий лэнс-излучателей и ослепительных бортовых залпов, когда орочьи корабли с грохотом врезаются в гущу врагов, хотя шансов у них почти никаких. Оркам удаётся повредить несколько имперских крейсеров, но их корабли разлетаются на части один за другим. Яррик и Хелбрехт готовятся взять на абордаж *«Убойного крушилу»*, чтобы раз и навсегда покончить с Газгкуллом, однако пока они готовятся к штурму, корабль окутывает зелёное пламя, и он пропадает без следа.

Великая задача Газгкулла

В то время как его флот разрывают на куски, Газгкулл с грохотом вышагивает по мостику корабля и рыком отдаёт приказы. Великий военный диктатор пылает яростью, охваченный видением столь сильным, что вокруг него щёлкают зелёные дуги молний. Сопровождающие его варпоголовые, чьи мозги затопил этот внезапный всплеск энергии, бьются в конвульсиях и все как один начинают выть и нести бред. Ореол зелёной энергии вокруг головы Газгкулла бьёт разрядами в орочьих псайкеров, и тех окутывает зелёное пламя, глаза лопаются, кожа чернеет. Изрыгая эктоплазму, варпоголовые раскрывают пасти, и их голоса сливаются в единый могучий рык Горка и Морка, который Газгкулл слышал долгие месяцы. Все орки в пределах слышимости валятся на колени в благоговейном ужасе, когда боги говорят Газгкуллу, что его время умирать ещё не пришло. Они сообщают ему, что по всей Галактике должно прогреметь эхо орочьего рёва. Они ставят перед Газгкуллом задачу собрать такую Ваaa!, какой ещё не бывало, — Ваaa! самих Горка и Морка. Для этого он должен победить всех остальных вождей, собрать под свои знамёна всех орков до последнего и повести их в крестовый поход, который утопит звёзды в кровопролитной войне. Газгкулл должен организовать эту Великую Ваaa! и тем самым вызвать к жизни Горка и Морка, чтобы те возглавили парней в величайшей битве, которая будет длиться вечно. Доставив послание, чудилы лопаются, осыпав всё вокруг влажными внутренностями, и в стороны от них катится зелёная энергетическая волна, выжигающая все системы на корабле Газгкулла и повреждающая звездолёты преследователей. *«Убойный крушила»* мгновенно проваливается в варп-пространство и возникает где-то в совершенно другом месте (и времени).

Там, откуда исчез Газгкулл, появляется и быстро ширится пространственная аномалия, от которой участникам погони приходится бежать со всех ног. Буквально за несколько дней она раздувается в бушующий варп-шторм, который сливается с рядом других аномалий — и Великий Разлом начинает рвать Галактику пополам.

Великая Ваaa!

«Убойный крушила» выпадает из варпа посреди широко раскинувшейся территории, контролируемой орочьим военным диктатором Ургоком Убивцем. Газгкулл оживает, и его глаза загораются новой целью. Флагман направляется прямо к могучей космической крепости Ургока. Понимая, что на его стороне только неожиданность, Газгкулл активирует телепорт на корабле и в ревущем луче света переносится с оравой самых крутых нобов прямо в тронный зал Ургока. Тот в ужасе смотрит, как Газгкулл прорывается через его телохранителей, словно через строй тощих гротов, а затем, перешагнув через изувеченные трупы, с ещё дымящимся пулялом нависает над съёжившимся соперником и «предлагает» ему присоединиться к Великой Ваaa!-йне.

Большинство парней Ургока с радостью присоединяются к Ваaa!, а тем, кто ещё не понял, куда ветер дует, быстро разъясняют с помощью тумаков. За несколько недель вести о новой Ваaa! Газгкулла разлетаются во все стороны, легенда о здоровенном вожде достигает ушей в сотнях световых лет, рождая первые искры орочьей миграции таких масштабов, каких не видели никогда прежде. С абсолютно новой Ваaa! и личным подхалимом Ургоком под рукой, Газгкулл обращает взор на галактический юго-восток, где лежит империя Октариус. Чтобы всю Галактику охватило пламя войны, Горку и Морку требуется намного больше орков для их Ваaa!. К тому же Газгкулл решает показать правителю Октариуса, как выглядит настоящий Верховный изверг…

M41 — ЭПОХА ОРКА

Оскал Горка ширится

Великий Разлом разрывает Империум надвое. Флоты отступников, бандформирования предателей и опустошительные демонические вторжения терзают планеты от одного края Галактики до другого. Войны множатся как никогда прежде,

и зеленокожие оказываются в центре событий. Чудил охватывают видения орочьих богов. Оскал Горка пожирает целые империи зеленокожих, пробуждая невообразимо огромные Ваaa!, которые ставят на колени бессчётные миры. Из остатков раздробленных племён собираются тронутые варпом ватаги карсаров. Орочьи армады устремляются в «завертухи» по всей границе Великого Разлома. Кто-то, конечно, пропадает навсегда, но намного больше флотов Горк выплёвывает обратно — прямо в самую лучшую в жизни драку.

Мощное отхаркивание

Чудную Ваaa! старого Зогворта затягивает в хвост варп-шторма Абхорраксис. Несколько недель спустя имперским астропатам в системе Морроугрим является нечестивое видение орочьего бога Морка, который громогласно чихает, заливая соплями столичную планету Морроугрим-Прайм. Вскоре после этого прибывает Чудная Ваaa! Зогворта, боевые корабли которой вырываются из Эмпиреев, покрытые светящейся зелёной эктоплазмой. Заряженные под завязку тошнотворным благословением своего божества, полчища Зогворта уничтожают защитников Морроугрима без остатка.

Заманчивый приз

Дурной док Гротсник ведёт ватагу лечил, киборков и особым образом переделанных банок-убийц в атаку на оказавшийся в одиночестве ударный крейсер капитула Серебряных Храмовников. Дурдоку удаётся захватить живьём нескольких космодесантников-примарис. Что с ними собирается делать чокнутый орк — лучше даже не думать.

Везде и сразу

Противоречивые сообщения имперских стратегов о местонахождении Газгкулла вызывают ужас в высших эшелонах Муниторума. По докладам великий диктатор находится в империи Октариус, где ведёт огромную армию зеленокожих против тиранидов и имперских сил, и в то же время его замечают при разграблении Кантиссы, на полях смерти Аурохты в Империуме-Нигилус и в боях за мир-кузницу Риза. Дисциплинарные казни прореживают командный состав, ответственный за отслеживание перемещений Газгкулла, пусть даже официально замечается, что зеленокожие Великой Ваaa! используют варп-штормы для «судоходства» по Галактике и причиной путаницы можно считать сильное растяжение времени в Эмпиреях.

Триумфальное возвращение

После семи лет ожесточённых сражений и отчасти благодаря прибытию нескольких рот капитула Ловчих Разлома войска Империума наконец одерживают победу над Хаосом в Звёздах Баргейста. Устраиваются пышные торжества, парады и чествования военных охватывают десяток лояльных миров. В самый разгар празднеств объявляется военный диктатор Грукк Парви-Морду во главе свежеиспечённой Ваaa!. Прежде чем объятые ужасом имперские защитники успевают собраться с силами, его зеленомордые друзья наводняют планеты Тремендикс и Апозия и втягивают истерзанные Звёзды Баргейста в новую кровавую войну.

Зилёный Кулак

Когда варп-аномалия, напоминающая колоссальный зелёный кулак, сжимается вокруг мира Айзенфел, к нему стекаются ватаги карсаров на своих убойных крузерах, желая посмотреть, как лапа Горка раздавит «хаосицких гадов». Однако гравитационные колебания аномалии затягивают карсаров внутрь и швыряют в войну с отступниками, правящими планетой. Так начинается отчаянный и безумный конфликт в мире, который медленно крошится под напором стихии.

Самый стрелючий босс

После коротких переговоров с карсарами Бадрукка в системе Тругрук военный диктатор Наздрег разворачивает свою Ваaa! в сторону анклавов Зоркого Взгляда. Могучий вожак Дурных Лун, наслушавшись историй про Войну Дакки, твёрдо намерен доказать, что его парни гораздо «стрелючее», чем какая-то «кучка скользких пиратишек». Кроме того, Наздрег узнаёт об артиллерийском шагоходе «Нагон» и собирается переделать один такой в таптуна. Вскоре командующий Зоркий Взгляд и его последователи обнаруживают, что их планеты осаждает новоиспечённая угроза.

Ложное убежище

Во тьме Империума-Нигилус собирается Антонийский крестовый поход. Сокрушив орков на Антонис-Дельта и оставив от их прежней мощи жалкие крохи, имперские войска отправляются отвоёвывать Антонис-Энигма, -Фараксис и -Гемини. Однако прибытие нескольких бандформирований легиона-предателя Повелителей Ночи склоняет чашу весов не в пользу сил крестового похода. Отступив в надёжную гавань Антонис-Дельта, руководители кампании с ужасом обнаруживают, что города и крепости планеты захвачены возродившимися племенами орков. Зажатые между еретиками-астартес и ордами зеленокожих верхом на сквигготах, имперские войска терпят полный разгром.

Грубое пробуждение

В попытке стырить древние сокровища некронского мира Черепа Смерти из Ваaa! Зорта случайно запускают реанимационные протоколы гробницы. Тысячи каноптековых конструкций окружают зеленомордых нарушителей спокойствия, что, однако, ничуть не пугает орков, даже наоборот, они приходят в восторг. Откручивая и хапая всё, что плохо лежит, орки на скорую руку создают орды киборков и морканаутов, а также немыслимые суперорудия, и благодаря похищенным дольменным вратам некронов волна за волной переправляют свежие подкрепления. К тому времени как просыпается владыка Фанптек Великолепный, чтобы взять под командование свои легионы, первым, что он видит, оказывается кучка злобно ухмыляющихся механов, стоящих над его саркофагом с недобрым блеском в глазах и гудящими инструментами в руках.

Отмщение за мир Ринна

Получившие пополнение в лице боевых братьев-примарис Багровые Кулаки объявляют крестовый поход возмездия против всей орочьей расы. Военные диктаторы нескольких Ваaa! перенацеливают свои войска в надежде на поистине апокалипсическую драку.

Негаданные спасители

Имперский мир Яхтор стоит на грани захвата космическими десантниками Хаоса из Рыцарей Черепа, когда огромная орда Кровавых Топоров вываливается из варпа и сокрушает войска отступников, после чего орки оттягиваются к границам системы. Выжившие имперские защитники поначалу приходят в крайнее замешательство, но затем с ужасом понимают, что идущие на выручку подкрепления, вызванные астропатами почти месяцем ранее, обеспечат орков тем, что те называют «норм драчкой». Через варп летят отчаянные послания в надежде заставить флот с подкреплениями отвернуть, но в Эмпиреях разыгрывается сущее безумие — и послания теряются. Несколько дней спустя прибывают войска Космических Волков и Вострояцев — и орки снова бросаются в битву.

Нападение Крулдакки

Диктатор Крулдакка обрушивается на имперский мир Вигилус на галактическом севере во главе невообразимой Скоростной Ваaa!. Обширную застройку ульев планеты защищают силовые поля, благодаря чему имперские защитники отбивают первый штурм зеленокожих с относительной лёгкостью. Ничуть не удручённые, орки сооружают обширные города из хлама в безводной глуши Вигилуса и устраивают смертельные гонки по пыльным пустыням планеты. По космосу расходится молва, что нашлось новое отличное место погонять — и на Вигилус еженедельно начинают стекаться свежие полчища зеленокожих. Когда появление Великого Разлома схлопывает силовые поля Вигилуса, последующее вторжение зеленокожих приводит к настоящей катастрофе.

Каста огня Империи Т'ау попыталась очистить мир Т'аш'нувар от местных орков, чтобы в дальнейшем заселить и окультурить планету. Попытка закончилась нарастающей бурей кровопролития и ужаса: орды Гоффов вождя Нургбока громили один миротворческий контингент за другим — и касте огня в конце концов пришлось поспешно отступить.

ВАРБОССЫ

Орочьи варбоссы, они же ваиводы или вожди, — это самые крупные и могучие орки в племени. Эти кровожадные и закалённые в боях воины вооружены самым лучшим снаряжением, какое только могут сварганить меки, и в сравнении с большинством зеленокожих выглядят настоящими великанами. Ваивода добивается главенствующего положения и сохраняет власть исключительно благодаря своим размерам и мастерству в жестоком искусстве войны.

Хотя некоторым вождям хватает хитрости спланировать битву до того, как начнут свистеть пули, лучше всего себя они показывают именно на передовой. Когда вокруг кипит бой, эти чудовища дают полную волю своей жажде битвы, врубаясь в боевые порядки неприятеля и уничтожая всё на своём пути. В битве они становятся истинным воплощением «орковости», внушая уважение и страх всем, кто их видит.

Особо доминантные особи пробиваются на самый верх и обзаводятся титулом военного диктатора. Под знамёна столь выдающегося полководца будут стекаться армия за армией, пока под его началом не окажется орда поистине устрашающих размеров. Таких вершин орк может достичь, только не щадя никого в бою и при этом безжалостно подавляя всех, кто стоит ниже. Зеленокожие вожаки приобретают статус диктатора главным образом при помощи сочетания звериного коварства, свирепости и оглушительно громких окриков — интеллект как инструмент для достижения большой власти в орочьей цивилизации находится далеко не на первом месте. На самом деле многие варбоссы тупы, как гроксы, и все маловажные фронтовые задачи — к примеру, разузнать, где расположился противник, или не забыть запасные боеприпасы — сваливают на подчинённых.

Ваивода в боевом облачении всегда выглядит грозно и устрашающе, ибо суровая внешность очень важна, когда правишь железной рукой. Вождь забирает себе львиную долю добычи, даже если для этого потребуется вздёрнуть пару мародёров из Черепов Смерти, ухвативших трофеи первыми. Нередко предводители зеленокожих ездят во главе своих ватаг на огромных лязгающих бронефурах, покрытых личными эмблемами и утыканных стягами.

План оч простой, парни. Прём точно пасиридине, па пути даём им дакки, а патом наваливаемся и запиныва́ем их в траншеях. А каму план не нравицца, вабью зубы в глотку. Усе ясно?

Ваивода Нургок,
выдающийся орочий стратег

В то редкое время, когда вождь не утверждает свой статус, разбивая головы, он устраивает приёмы в просторном и вонючем зале, восседая на пёстро украшенном троне в окружении нобов и собутыльников. Над троном вождя развешаны трофейные знамёна, разодранные и залитые кровью тех, кто некогда нёс их в бой. Именно с этого высокого места ваивода отдаёт распоряжения, злобно зыркает и орёт на своих прислужников, вынашивая при этом великие планы завоеваний и кровопролития.

ОРОЧЬИ ТРОФЕИ

Орки судят о вожде по количеству и качеству врагов, которых он одолел, — и по военным трофеям, собранным с их трупов. Трофеи не только впечатляют всех присутствующих, но и служат удобным тупым орудием, которым можно забить любого, кто вызовет у варбосса раздражение.

Ваивода нередко украшает свой трон или стойку для трофеев черепами соперников, но по мере того как его власть распространяется за границы изначальных владений и достигает звёзд, круг врагов, которых можно завоевать, становится шире. Нет ничего приятнее, чем открутить башку самому сильному недругу и вскинуть её повыше, чтобы заметили все, а уж шлемам космических десантников всегда гарантировано самое почётное и видное место. Демонстрация останков лучших воинов человечества — главное доказательство доблести вождя и его права на власть. Более того, шлемы астартес обычно окрашены в самые разные и яркие цвета, и перед такой красотой самые тщеславные ваиводы устоять просто не в состоянии.

НОБЫ И МЕГАНОБЫ

Большие, зелёные и крайне злобные нобы верховодят над рядовыми парнями. Едут ли они в битву на испускающей клубы дыма бронефуре, бегут ли в лобовую атаку на врага, размахивая рубилой, или с лязгом шагают вперёд в тяжеленной мегаброне — это всегда свирепые и живучие бойцы, чей натиск легко может переломить ход целого сражения.

НОБЫ

Зеленокожие называют своё правящее сословие нобами. Высокое положение орка определяется не по праву рождения и не чистой родословной, а исключительно его размерами и воинственностью, о чём нобы при каждом удобном случае любят напомнить нижестоящим зеленомордым посредством покрытых шрамами кулаков и окованных железом башмаков.

Нобы зачастую служат телохранителями вождя, и стоит погибнуть, как его место тут же занимает самый крупный орк в свите (после того как пинками вправит мозги паре-тройке собратьев, чтобы установить порядок, разумеется). Прочие нобы предпочитают командовать оравами орков, которыми могут помыкать без указки сверху.

Бесцеремонные до крайности, нобы обожают жестокое бытовое насилие, на месте наказывая любого меньшего орка, гретчина или снотлинга, который их достал. Наказания эти обычно принимают форму весомого удара по башке тупой стороной рубила. Если проступок серьёзный, — к примеру, нобу забыли принести завтрак или не перезарядили его любимое стреляло, то удар будет нанесён уже острым концом оружия.

Помимо крупного телосложения признаком высокого положения среди зеленокожих считаются также приличные оружие и броня. Ни одному простому орку не дозволено иметь снаряжение лучше или престижнее, чем у нобов его племени, и такие вещи быстро у него прихватизируют. Вот почему нобы обычно оснащены невероятно разнообразным набором самых убойных штук. К примеру, все нобы обожают щеголять по-настоящему мощными пушками, но самые богатые могут позволить себе грозное комбиоружие или навороченное стреляло, способные нашпиговать пулями или обратить в дымящуюся груду мяса любого, кто подвернётся. Вкус нобов в отношении холодного оружия не менее экстравагантен, в особенности это касается цепных рубил и гидравлических силовых клешней.

МЕГАНОБЫ

Орки-ветераны, ценящие азарт ближнего боя превыше всего прочего, нередко становятся меганобами. Характерные их черты: лязгающий комплект мегаброни и упрямая вера в собственную неуязвимость. Комплект мегаброни состоит из массивных бронепластин, наваренных поверх экзоскелета на поршневом ходу, который увеличивает силу владельца до чудовищного уровня. Каждый комплект мегаброни индивидуально «скроен» одним из меков племени, который с огромной помпой сначала обмеряет клиента, а затем просто сколачивает вместе всё, что найдёт под рукой. Конечный результат тем не менее представляет собой весьма впечатляющее творение: грозный металлический скафандр, оснащённый либо любимым стрелялом заказчика и смертоносной клешнёй, в лёгкую отсекающей конечности, либо парочкой убойных пил.

Мегаброня — это наивысший символ статуса, а меганобы как раз считают себя воинской элитой племени. Пусть другие нобы иногда насмехаются над тем, как их сородичи идут в бой, нацепив на себя столько брони, делают они это так, чтобы те не слышали, поскольку разъярённого меганоба остановить практически нереально, а одна-две срезанные или отпиленные руки — серьёзная потеря даже для самого крепкого ноба.

На поле боя меганобы собираются в громыхающие оравы тяжеловооружённых машин для убийств. Каждый меганоб весит не меньше тонны, поскольку, в отличие от оружейников Империума, орочьи меки больше опираются на количество брони, чем на качество. Пусть это замедляет наступление меганобов на передовой, одного только их совместного прохождения обычно хватает, чтобы раздавить большинство видов пехоты в кровавую кашу.

С одной стороны, огромная туша меганоба несомненно выглядит грозно, но с другой — в ней же его слабость. Довольно часто можно видеть, как товарищи меганоба, напрягая все силы, пытаются поставить его на ноги после прямого попадания вражеского снаряда. Однако прочность орочьих творений и физиологии таковы, что вышеупомянутый зеленокожий очень скоро возвращается в бой, готовый жестоко отомстить.

ЛЕЧИЛЫ

Главная страсть лечил, также известных как доки, — хирургия и оголтелая стоматология. Причём последняя нередко выполняется во время первой, поскольку выдранные зубы идут в зачёт непомерных расценок дока, которые «клиент» обязан оплатить. А раз он надёжно привязан, пасть у него широко раскрыта и внутренние органы торчат наружу, то и спорить ему как-то не с руки.

Лечилы познают своё ремесло при помощи смешанного подхода из инстинктов, метода проб и ошибок и проверенных временем орочьих ноу-хау. Нет в жизни лечилы большей радости, чем эксперименты, что во многом роднит их с меками. К тому же в некотором смысле они — это «меки» в области анатомии зеленокожих, которые латают, обихаживают и даже совершенствуют орочьи тела. Горе тому, кто обратился за помощью к лечиле, которому нечем занять скользкие от крови руки. Орк с неприятностью в виде отрубленной конечности, рискнувший нанять дока с целью пришить что-то взамен, запросто может оказаться печальным обладателем одного из новейших изобретений местного мека, к примеру, взрывной ноги Рутгота номер два, даже если замены требовала только рука.

Лечилы поистине наслаждаются пришиванием различной бионики, которую производят меки, и две эти профессии иногда работают вместе, создавая киборков — ненадёжное слияние зеленокожего и машины, варьирующееся от бойцов с жужжащими лезвиями или гусеницами до парней, в которых уже больше от робота, чем от орка.

Когда племя охватывает Ваaa!, вокруг бушует битва и раненые толстым ковром устилают поле боя, тут-то и наступает звёздный час лечилы. Для доков это поистине счастливое время. Лучшей возможности и не придумать, чтобы отточить своё мастерство, наспех латая попавшихся в руки орков и тыча их ржавыми шприцами, лишь бы поскорее вернуть в строй. Надо ли говорить, что война для лечил — крайне доходное предприятие. Многие из них следуют лишь за самыми богатыми орками, надеясь, что тех ранят достаточно серьёзно, чтобы потребовались медицинские услуги.

На поле битвы, конечно, лечилы не оставляют всё веселье на долю других парней и с радостью и гиканьем ввязываются в свалку рукопашного боя, взяв на вооружение все свои знания анатомии, набор покрытых коркой крови хирургических пил и скальпелей. Жужжащие сепараторы втыкаются в открытые раны, раздирая их ещё шире, чтобы злобно ухмыляющийся лечила смог достать самую «мякотку» из верещащей жертвы. В вены незадачливых противников вливаются грибные сыворотки, отчего кровь сворачивается, забитая спорами. Оснащённая инъекторами силовая клешня со скрежетом смыкается и размыкается, когда лечила впивает похожие на бусины глазки в беспомощного «пациента», предвкушая, как будет вспарывать мясо, резать кости и жилы. Снующие рядом гроты-санитары, таскающие блестящие инструменты для сдирания кожи, набрасываются на раненых и без промедления принимаются за работу. Любому, кто воочию наблюдал, как лечила, будто в толще воды, пробирается сквозь ряды неприятеля и оставляет за собой кровавую просеку, становится ясно, что этим костоправам слабо известна — и ещё меньше интересна — идея о том, что право на жизнь священно.

С головой у этих докторов всегда что-то не так. Они не пользуются анестезией, предпочитая, чтобы оперируемый оставался в сознании и брыкался, ведь так сразу ясно, что он ещё жив. С большим энтузиазмом они зарываются в плоть клиентов, орудуя нелепо огромными медицинскими инструментами. При этом с их морд ни на секунду не сходит садистская ухмылка. И всё же лечилы приносят такую пользу, что на подобное поведение часто закрывают глаза, особенности если вождь — гордый обладатель новенькой сияющей бионической ноги.

ПЛОХИЕ ДОКИ

Чудачества лечил не идут ни в какое сравнение с заскоками плохих доков — тех орков, что изгнали из племени и которые чаще всего практикуют своё сомнительное ремесло в ватагах карсаров. В такой компании никто не задаёт лишних вопросов, и прошлое дока — это его личное дело. К тому же карсары настолько крепкие и отчаянные, что примут хирургическую помощь от любого чокнутого парня, который её предложит, даже если лечение грозит серьёзными рисками.

Плоходоки проводят над своими жертвами самые безумные и отвратительные операции. Пациенты могут очнуться обладателями искусственных лёгких, дополнительной головы или конечности или даже жертвой устрашающей пересадки сквигомозга. Дурдоки никогда не просят оплаты, однако спрашивать с них за работу — всегда себе дороже.

МЕХАНЬЯКИ

Механьяки, также известные как механы, или меки, — это орки с природным пониманием технологий и страстью создавать всякие штуковины побольше да помощнее и испытывать на противнике. Это они изобретают, собирают и обслуживают всевозможные машины и оружие зеленокожих.

МЕКИ

Меки — это жизнерадостные и довольно неряшливые изобретатели, готовые варить, клепать и сколачивать воедино всякий хлам, пока не получится рама автомобиля, орудийный ствол или бионическая нога. В результате столь индивидуального и спонтанного подхода орочьи технологии развиваются довольно неаккуратным и зачастую экспериментальным путём. Но меков это вполне устраивает, тем более что большая часть плодов их вдохновения не менее смертоносна, чем эстетически более привлекательное оружие альдари или т'ау.

Механы играют важную роль в орочьих ватагах. Без меков, поддерживающих работу машин и космических кораблей, зеленокожие никогда не смогли бы начать нормальную Ваа!. Во главе оравы поджигал и трафейщиков нередко стоит младший механ, известный как гаечник, благодаря талантам которого работает столь «высокотехнологичное» оружие этих орков. Ваиводы и нобы, возжелав новую тачку или пушку, отправляются прямиком к меку и нанимают его, чтобы тот собрал её прямо на месте. Результат, как правило, не очень совпадает с тем, что заказчик хотел получить, но обычно не менее адски хорош.

Меки обожают появляться на поле боя с любимыми творениями. Часто это невообразимо переусложнённое оружие, гудящее от едва сдерживаемой мощи, — к примеру, навороченное мегапуляло или завывающая убойная пила, запросто способная срезать руку космодесантнику в доспехе.

МАСТЕРСКАЯ МЕКА

Любой механ способен прямо в пылу битвы починить всё что угодно при помощи увесистого гаечного ключа, мешка гвоздей и разумной дозы смекалки, но лучше всего у него это получается всё-таки в уютной мастерской, заваленной всяким хламом. Самые большие мастерские представляют собой обширные крепости-заводы, заваленные обрезками металла, инструментами, пыхтящими машинами и десятками недоделанных творений, с которыми владельцу «ищо нада павазицца». Впрочем, будучи весьма предприимчивыми, меки вполне способны соорудить для себя небольшое рабочее местечко из того, что валяется поблизости. Как следствие, примитивные мастерские нередко возникают посреди поле боя, где ещё свистят пули. Зеленокожие с рёвом подгоняют свои машины к этим шатким сооружениям, швыряют мешок зубов засевшему внутри механьяку и тут же принимаются нетерпеливо покрикивать на него. Мек со своими гротами немедленно берётся за работу, приколачивая, сваривая и соединяя заново всё так, чтобы отваливал клиент уже на прокачанной тачке с шикарными пушками, форсированными движками и дополнительной бронёй.

БОЛЬШИЕ МЕКИ

Некоторые меки набирают такую силу, что постепенно собирают вокруг себя целую свиту из подмастерьев, технарей и других меков. Таких дальновидных механьяков называют большими меками, и в области владения орочьими технологиями им просто нет равных. Многие из них носят громоздкую мегаброню собственного производства и фантастическое чудо-оружие, а кое-кто даже применяет силовые поля, оснащая свои творения гудящими генераторами, или сооружает телепортошмалялу, которая швыряет жертву — или, по крайней мере, значительную её часть — через всё поле боя или за его пределы.

Но самое печально известное оружие механов — это пушка для психошоковой атаки, проделывающая дырки в ткани материальной вселенной. Однако эту потрясающую мощь большие меки используют не для развития науки или радикального изменения способов перемещения, а для стрельбы обезумевшими в варпе сопливцами. С гудением раскрутившись, оружие прорезает кратковременный защищённый проход через адское измерение Имматериума. После того как перед большим меком откроется вход в туннель, а выход — там, куда тот прицелился, специально собранные стаи радостно пищащих снотлингов устремляются в портал в надежде получить за свои подвиги каких-нибудь блестяшек и вкусняшек. К тому моменту, когда сморчки осознают свою ошибку, они уже мчатся по кошмарному пространственному коридору, вдоль которого собрались злобно скалящиеся демоны, — и ужас от этого сводит снотлингов с ума. Большой мек прикладывает все старания, чтобы точнее навести выходное отверстие на местоположение вражеских сил, но появившаяся лавина верещащих, царапающихся и испражняющихся зеленокожих выходит не столько внутрь порядков противника, сколько внутрь самого противника. Так они мешают работе механизмов, разрывают мясо и органы, вызывают аварии в плазменных реакторах и прочие бесчисленные и жуткие последствия (но с точки зрения большого мека весьма забавные).

ЧУДИЛЫ

Чудилами называют обладающих психической силой орков, которые служат средоточием энергии, подсознательно генерируемой всеми зеленокожими, — энергией, что связывает их всех воедино. В этих странных парнях резонирует мощь чистой орковости, и чем больше сородичей находится поблизости, тем больший заряд накапливается в теле чудилы.

К несчастью, чудилы с трудом контролируют напор этой психической силы. Даже азартное состязание по поеданию сквигов между двумя буйными орками вызывает интенсивную пульсацию энергии внутри у любого ошивающегося поблизости чудилы. Вокруг головы у него начинают сверкать вспышки, из глаз летят искры, а изо рта, носа и ушей сочатся струйки чистой энергии. И если чудила не найдёт способ выпустить эту накопившуюся мощь, его голова лопнет, нередко за компанию повзрывав и головы ближайших орков. Всё это, конечно, вызывает некоторое неудобство.

Если чудиле повезло дожить до зрелого возраста, значит, он уже научился контролировать свои способности, отчего его фантастически прёт, но для окружающих его фокусы могут закончиться неприятной и преждевременной смертью. По этой причине чудил отселяют в особые хижины подальше от остальных парней, им не позволено бродить где попало без предупреждающих колокольчиков и сопровождающей свиты, в которой неизменно оказываются самые странные и невменяемые члены племени.

Мазги плавяцца! Пачуствуйте мощь Горка и Морка, вы, кучка уродов! Вааа! Вааа! Ой, штоб ево, парни, пагадите! Кажись, меня щас... БУУУЭЭЭЭЭЭЭ!

Варпоголовый Нурзаг Чудачила

Когда орочья ватага идёт в наступление, там всегда полно скандирования речёвок, ругани, отдавленных ног и рёва боевых кличей. Всё это вызывает всплеск психической энергии, который находит отклик внутри чудилы, и тот, гудя от едва сдерживаемой мощи, входит в глубокий и пугающий боевой транс, после чего, выпучив глаза и бешено размахивая руками, устремляется на врага. Монотонные кричалки звучат всё громче и быстрее, медный посох чудилы трещит от энергии Вааа!, и, когда напор достигает мучительного пика, чудила даёт ему выход, что производит просто ошеломительный эффект. Зелёные молнии разрывают врагов в клочья и приводят зеленокожих в состояние неистовой агрессии. В такие мгновения чудилы способны мгновенно переносить своих собратьев через поле боя или издавать ужасающий рёв самого Морка. Неважно, в каком виде проявляется бурлящая энергия Вааа!, сопровождающим чудилу оркам всегда гарантировано отличное зрелище.

ВАРПОГОЛОВЫЕ

Варпоголовые — это чудилы, которые сумели пережить столько сражений, что их разум теперь целиком пропитан психической энергией. Переполненные маниакальным пылом и самоуверенностью, варпоголовы безрассудно бросаются в самую гущу драки и выпускают жгучие разряды энергии просто ради удовольствия.

Оркам свойственно крайне увлекаться чем-нибудь, и это очень скоро приводит их к разным саморазрушительным наклонностям. У варпоголовых, например, это желание как можно чаще испытывать всепоглощающий напор энергии Вааа!, скользя на самом гребне волны всеуничтожающей мощи, а затем выпускать её на волю феерически очищающим — и катастрофически опустошительным — разрядом. Многие варпоголовы собирают вокруг себя единомышленников, которых крайне забавляют подобные трюки. По мнению таких зеленокожих, случайный взрыв башки — слишком малая цена за то, чтобы увидеть, как космодесантников плющит в лепёшку огромная зелёная нога, альдари стекают на землю светящейся слизью, а оравы орков катапультируются в бой словно из ниоткуда.

Большинство вождей держит у себя парочку варпоголовых в качестве живых артиллерийских орудий или на случай, когда нужно помешать каким-то психически одарённым врагам — альдари, к примеру — использовать во время битвы свои «хитрые фокусы». Более суеверные вожаки, особенно из Змей-Укусов, даже принимают бредни варпоголовов за мудрый стратегический совет, твёрдо веря, что через них вещают Горк с Морком собственными персонами. Не нужно и говорить, что подобная практика обычно приводит к самым дичайшим результатам.

ПАРНИ

Парни — это рядовая масса орков, и «масса» тут — ключевое слово. Они идут в бой огромными беспорядочными толпами, обычно под предводительством ноба, который олицетворяет всё то, что орки хорошо умеют делать: проламывать бошки, прописывать с ноги в зубы, подрывать всё подряд чисто из удовольствия и поливать даккой во все стороны, при этом ревя громко, пылко и не очень в лад.

Такая живучая и целеустремлённая пехота накатывает на врага огромной воющей волной. Потрёпанная и заношенная броня простых парней обычно состоит из наплечника или наспинной пластины с эмблемой, приложенных поверх куска крепкой ткани. Парни с превеликой гордостью относятся к своему оружию, но не стесняются пускать в ход кулаки, зубы и когти, когда дело доходит до рукопашной. Основное вооружение парней составляют увесистый пистолет, известный как пуляло, и грубо заточенное холодное оружие под названием рубило. Пусть неказистые и самые разнообразные с виду, рубила вполне подходят для отсечения рук и раскалывания голов. Когда большая толпа парней атакует врага, то, во что они способны превратить его с помощью одних только пулял и рубил, внушает настоящий ужас.

Орки любят грубое и шумное оружие и с трудом понимают, как пушка может реально кому-то навредить, если не издаёт громкий и пугающий грохот. Те парни, кто пристрастился к оглушающему треску автоматического огня, называют себя стреляльщиками. Такие орки собираются в бродячие оравы, которые непрерывно рыщут в поисках кого-нибудь, кого можно прихлопнуть, и с радостью начинают осыпать градом свинца всё, что покажется на горизонте. И хотя каждый стреляльщик обожает палить из пушки, зачастую большего успеха он достигает, проламывая своим крепким стрелялом головы противников в рукопашной.

Случись орку достать тяжёлое оружие, и его орава получает серьёзное средство борьбы с пехотой и даже техникой. Среди самых любимых — большое стреляло, обожаемое за высокий темп огня, и проверенный временем и практикой ракетомёт. И чем крупнее орава, тем выше вероятность, что в ней найдутся спецы по тяжёлому вооружению.

Некоторые отправляются в бой, облачившись в неказистые доспехи, собранные из толстых кусков металлолома. Такие «жоские парни» способны без вреда для своей шкуры выдерживать довольно мощный вражеский обстрел и не очень сильные удары и скорее напоминают этакие ходячие магниты для пуль — хотя в общем-то считается не очень умным указывать им на это.

Мы сражаемся не ради жрачки, жубов, шикарных пух или патамушта нам велели сражацца. Мы сражаемся, патамушта раждены сражацца и пабиждать.

Грукк, орочий боец

ПОДЖИГАЛЫ

Огонь неудержимо влечёт любого представителя зеленокожей расы. Нехитрое занятие жечь всё подряд иногда становится настолько захватывающим, что орк попадает в ряды поджигал. Эти заядлые пироманьяки просто обожают сжигать чужие вещи — а заодно и хозяина. Зрелище мечущейся в пламени и отчаянно размахивающей руками жертвы поджигалы находят поистине прекрасным и потому готовы под любым предлогом кого-нибудь поджарить.

Поджигал легко узнать по сварочным маскам и длинным огнемётам без кожухов. Эти «поджиги», от которых парни и получили своё прозвище, выпускают мощные струи жирного пламени, расходуя горючий прометий, что плещется в заплечных баллонах. На поле боя от поджигалы всегда лучше держаться подальше — не столько из-за химической вони, сколько потому, что шальная пуля может превратить гогочущего товарища в живой факел.

Ни один уважающий себя варбосс не станет просто так терпеть постоянные «нещасные случаи», сопровождающие ораву поджигал, и потому этим пироманам приходится учиться контролировать себя, дабы приносить пользу орочьему сообществу. С этой целью на поджиги прикручивают особые сопла и вентили, благодаря которым оружие может выпускать не только оранжевое огненное облако, но и раскалённый язык голубого пламени, достаточно мощного, чтобы разрезать всё подряд, вплоть до металлических переборок. Как результат, команды поджигал неоценимо полезны при демонтаже и создании крупных боевых машин, и под присмотром гаечника они способны работать неделями без перерыва, разбирая металлолом для мековских мастерских, — главное, чтобы не переводилось железо для резки и грибное пиво.

Когда поджигалы отправляются на войну, их сопровождают те же гаечники, следящие, чтобы эти психи сильно не увлекались и не пожгли других орков чисто ради того, чтобы посмотреть, как те «пляшут с огоньком». Как и большинство орочьих инструментов, поджиги исключительно полезны и в бою. В качестве огнемёта они идеально подходят для выкуривания противника из развалин и зарослей, особенно когда несколько поджигал объединяют свою мощь, образуя пылающую бурю. Тем, кто противостоит оркам, следует опасаться «огненного прогона», поскольку поджигалы обожают свешиваться с борта мчащего грузавоза или фуры и на ходу поливать врагов горящим прометием. Встречаясь с противником в тяжёлой броне — с космодесантниками, к примеру, — поджигалы просто переключаются на режущее пламя и полосуют врага в рукопашной. По этой причине поджигал иногда называют «открывалками для консервов», и на передовой им просто нет цены.

Сержант Лассемер наблюдал, как орочий танк подползает к позициям взвода. Машина горела, извергая дым из дыры в корпусе, которую рядовые Асмер и Шайл пробили выстрелом из лазпушки. Двигатель надрывался так, словно уже отдавал концы. Лассемер окинул взглядом своих солдат, выстроившихся чёткой линией, как предписывал мордианский устав. На лицах всех читалось уверенное спокойствие. Лазганы изготовлены к стрельбе.

– Как только откроется люк, огонь тройным залпом, затем переключиться на индивидуальные цели! — приказал сержант. — Сделаем всё быстро и чисто, джентльмены!

Танк со скрежетом замер метрах в двадцати от линии мордианцев, и огромная штурмовая рампа, похожая на выпирающую челюсть, с грохотом упала. Из задымлённых внутренностей машины с топотом и рёвом хлынули орки. Сверкнули лазружья — раз, второй, третий. Выстрелы попадали в цель, прожигая зелёную плоть и дырявя грубые железные маски, однако, к тревоге Лассемера, упал лишь один орк. Остальные продолжали бежать, волоча с собой длинноствольные огнемёты с шипящими запальниками на конце.

— Уничтожить их! — рявкнул сержант, открыв огонь из лазпистолета. Но орки ни в какую не останавливались. Они рвались вперёд с маниакальным энтузиазмом, ревя от возбуждения и без видимого вреда получая попадание за попаданием. Глаза Лассемера расширились от страха — стволы семи огнемётов нацелились на его взвод.

— Яйца Импера... — Остаток ругательства потонул в утробном рёве орочьего оружия, и бурлящая стена пламени поглотила гвардейцев. Последним, что почувствовал сержант Лассемер перед тем, как обратиться в почерневший скелет, был нестерпимый жар.

ТРАФЕЙЩИКИ

Трафейщики вооружены мощнее всех остальных орков, поскольку внаглую тырят у них самое лучшее оружие. Эти пронырливые гады тащат всё, что не прибито, и для них нет ничего святого. Даже короткая перепалка с ними за краденые пожитки легко может закончиться тем, что прежний владелец обнаружит, что его ужин, пуляло и золотой зуб тоже таинственно испарились. Многие трафейщики принадлежат к клану Черепов Смерти, который, будучи опасной шайкой ворья, весьма поощряет такого рода образ жизни.

Типичный трафейщик к своим вещам относится крайне легкомысленно. Если другой орк оказался настолько ловок, что сумел их спереть, то трафейщик не станет даже пытаться забрать их назад (если, правда, воришка в этот момент не отвернулся), ведь всё было украдено справедливо, а если услышит обвинения в свой адрес, то примет их с оскорблённым видом. Трафейщики похитрее заявляют, якобы «дилёжка дабром» — почётная традиция орочьей культуры. Прочие же орки утверждают, что трафейщики — просто кучка жадных и бессовестных свиней, у которых понятия о чести не больше, чем у запечённого сквига.

В результате непрерывных поисков, чего бы где отвинтить или умыкнуть, трафейщики по орочьим меркам считаются весьма зажиточными парнями. Они меняют ценные «блестяшки» из своих заначек на всё более мощные пушки, образуя таким образом центр процветающей торговли оружием, что привлекает к ним в друзья меков и гаечников, считающих трафейщиков клиентами и сборщиками лома высшего класса.

Подкупами и угрозами трафейщики заставляют товарищей-меков делать для них впечатляющее наплечное оружие, известное как смертомёты. Каждый смертомёт представляет собой прекрасный образчик мастерства мека, сколоченный из всевозможного тяжёлого оружия, найденного трафейщиком. В процессе сборки механ проводит ряд улучшений, начиная от прикручивания видоискателя и компенсаторов отдачи до раскручивания на детали и воссоздания оружия с нуля. Гаечники нередко сопровождают своих дружков-трафейщиков в бою, чтобы понаблюдать свои творения в деле. Точная природа и принцип действия смертомёта — это в какой-то степени всегда лотерея, но две вещи можно сказать наверняка: владельцу он грозит глухотой, а любому, кто попадёт в перекрестье прицела, — жестокой смертью.

Когда орава трафейщиков жахает в полную силу, то шквал пуль, ракет и разрядов энергии порой удивляет их самих не меньше, чем врага. Развалины и растительность очень быстро превращаются в пыль, а укрывшаяся в них пехота — в кровавую кашу. Под нескончаемым градом снарядов танки содрогаются и замирают, корпус дребезжит и звенит, а экипаж и внутренние системы в это время превращаются в решето. Шайке трафейщиков под силу сбить даже самолёт, отправив его к земле, где он взорвётся шаром пламени, словно его прихлопнула рука самого Горка.

ШМАЛЮНЫ НАРДРУКА

Орава трафейщиков, известная как Шмалюны Нардрука, сражалась за ваиводу Грубнатца из Черепов Смерти — одного из десятка зеленокожих вожаков, ведущих в настоящее время вторжение в мир-кузницу Риза. Гаечник Нардрук прославился тем, что беззастенчиво совался с инструментами к снаряжению других орков, когда те ещё им пользовались, и так привлёк на свою сторону кучку сомнительных мерзавцев. Шмалюны без колебаний могут обнести как врага (живого или мёртвого), так и собрата-орка — лишь бы добавить к своим чудовищным смертомётам побольше дакки. Из-за постоянного воровства эта обособленная шайка в племени Грубнатца особой любовью не пользуется. Вместе с тем мало кто из зеленокожих решится в открытую бросить им вызов, если, конечно, не хочет обнаружить, что с его гранат таинственным образом исчезли чеки, за секунду до своей весьма громкой гибели. Кроме того, когда начинают свистеть пули и течь энергия Ваaa!, мало какая орава пригождается в бою так, как эта. Размалёванные везучей синей краской, крепко упёршись ногами в землю и оскалив зубы, Шмалюны окатывают противника непрерывным потоком огня, нанося ему такие страшные потери, что остальное племя прощает им все прежние прегрешения. По крайней мере, пока таинственным образом не исчезнет очередной схрон оружия.

ТАНКОБОИ

Орки склонны зацикливаться на том, что приносит им больше всего радости, и зависать с такими же, как они, формируя специализированные оравы. Танкобои — классический пример одной из таких субкультур. Это зелёные парни, испытавшие неописуемый трепет от прямого попадания по вражескому танку и его взрыва в клубах пламени.

Если бы зеленокожие задумывались о таких вещах, то сравнили бы азарт поразившего цель танкобоя с восторгом дикого орка, сумевшего вырубить разъярённого сквиггота или мегадона. Есть для орка нечто прекрасное в том, чтобы похвастать уделыванием чего-то в двадцать раз его крупнее. Победивший воин становится центром завистливого восхищения своих товарищей, а к такому ощущению молодые орки очень легко привязываются. Точно так же, как одичалый орк забирает когти, рога или череп у огромного зверя, которого поверг, так и танколом обязательно оторвёт какой-нибудь трофей с уничтоженной машины и будет таскать при себе. Для танкобоев обычное дело носить листы брони, снятые с подбитого танка, обвешиваться гайками и шестерёнками или забивать себе в кожу заклёпки и болты в качестве отметок побед.

Их излюбленное оружие в борьбе с военной техникой — ракетомёты, которые для такой задачи подходят идеально благодаря дальнобойности и разрушительной силе. Некоторым танколомам, однако, нравится встряска от взрыва, и потому они используют другой способ доставки боеприпаса — танкрывалку. Это бесхитростное приспособление представляет собой ракету или связку таковых, примотанную к оголовью здоровенной железной палки, которой можно размахнуться и от души вдарить по корпусу танка — или по морде вражины. Последующий взрыв обычно убивает владельца танкрывалки заодно с незадачливой жертвой, но в типичной для орков манере танкобои никогда так далеко свои действия не продумывают. Тем временем сквиги-бомбы, обученные таскать заряды взрывчатки, скачут к ближайшей машине неприятеля, чтобы кое-как там подорваться и, быть может, даже уничтожить цель.

Для близких контактов танколомы дополнительно держат при себе тяжёлые магнитные диски, которые называют танкобойными бомбами. Диск прилепляют к вражеской машине с громким звоном, который предваряет детонацию заряда. Если целая орава нацепит такие штуки на одну и ту же машину, то почти наверняка сумеет разнести её на куски. При этом от разлетающихся осколков обычно гибнет несколько орков, но как говорят танкобои: «Они знали, на што шли, кагда шли».

Но не все эти самопровозглашённые «охотники на крупную дичь» на самом деле завалили свой первый танк самостоятельно. Новички обычно держатся возле более опытных товарищей, ожидая, когда настанет их момент славы. Танколом, который всё же сумел одержать свою первую подтверждённую победу над вражеской машиной, проходит после боя ритуал «заправки», включающий поедание экипажа поражённого танка и питьё моторного масла из его дымящихся останков.

СКВИГИ

Сквиги — неотъемлемая часть гибкой и невероятно агрессивной экосистемы зеленокожих. Сквиги едят отходы орков (не говоря уж о местных растениях, животных и довольно часто друг друга), а орки едят сквигов.

Существует множество видов сквигов, и каждая разновидность включает в себя огромное количество подвидов. Меки выдавливают вязкую чёрную смазку из рыльца масляных сквигов, чтобы легче крутились колёса и шестерни, а разлитые горючие жидкости подтирают пористой сквигогубкой. Лечилы используют медицинских сквигов, чтобы штопать раны и пришивать обратно конечности. Есть закусочные сквиги, сквиги-охотники на паразитов, сквиги-сумки, даже редкие и чудные наборы музыкальных сквиговолынок — любые биологические особенности идут в дело. На самых исполинских сквигах, известных как сквигготы, предприимчивые орки ездят верхом, взгромоздив на спину этим агрессивным зверюгам полевые орудия и паланкин из обрезков металла.

Пожалуй, наиболее печально знаменитыми можно назвать хищных лицеедов, которых орки используют так же, как люди используют бойцовых собак. Больше похожие на клацающую слюнявую пасть на ножках, эти твари служат символом высокого положения: многие орочьи ваиводы держат при себе ручного лицееда, который набрасывается на любого, кто впал в немилость у хозяина. Другие, не менее острозубые, сквиги живут и плодятся в обширных отхожих ямах вокруг орочьих поселений, что придаёт непредсказуемости и азарта даже при кратком посещении нужника.

ГРУЗАВОЗЫ

Многие зеленокожие парни, в особенности из клана Злых Солнц, имеют нездоровое пристрастие к скорости. Будучи орками, они также имеют и нездоровое пристрастие разбивать головы и потому гоняют на войну в лёгких машинах, чтобы как можно скорее вплотную заняться противником.

Грузавозы собираются в основном с упором на скорость и потому слабо бронированы. Прямое попадание может запросто обратить его в груду пылающих обломков, но благодаря лёгкой конструкции с грузавоза можно соскочить перед самым крушением. Впрочем, с тем же успехом вражеский огонь может лишь сорвать какую-нибудь накладную фиговину, которую водитель приколотил гвоздями, чтоб была на виду.

Орки — изобретатели по наитию, и потому не бывает двух одинаковых грузавозов, хотя у всех обычно наличествуют кузов и большой и громкий движок. На кабину иногда крепят рогатый череп или зазубренную пластину — пережиток древнего обычая орков украшать своего скакуна трофеями. Грузавоз также оснащают поручнями, чтобы даже самая небольшая тачка была в состоянии довезти до передовой ораву дюжих орков.

Орки модифицируют грузавозы в соответствии с предпочтениями своего клана. Так, машины Гоффов часто перепачканы маслом и лишены каких-либо наворотов, но располагают большой кабиной и тяжёлым подвесным ядром с шипами, чтобы крошить неприятельскую технику. Грузовики Злых Солнц почти всегда оборудованы турбированным движком и размалёваны в красный, в то время как Змей-Укусы украшают свои колымаги так, чтобы те напоминали тотемное животное клана, и не гнушаются латать их кусками старых верёвок, сквиговыми шкурами и досками. Рыдваны Черепов Смерти, скорее всего, будут подозрительно похожи на торопливо перекрашенные в синий тачки, принадлежавшие другим кланам, а Кровавые Топоры, в свою очередь, наносят на корпус пёстрый камуфляжный фон и имеют привычку делать закос под имперскую технику (сколько бы они этого ни отрицали). Самые шикарные грузавозы у Дурных Лун: они нередко щеголяют сиденьями из сквиговых шкур, оглушительными динамиками, дымящими трубами и языками жёлто-чёрного пламени, нарисованными вдоль кузова. Транспорты карсаров могут похвастаться обилием символов Весёлого Орка, ржавых зубьев и крюков для насаживания добычи, а на некоторые даже устанавливают ржавые выкидные доски, которые позволяют зеленокожим разбойникам пристроиться к едущей вражеской машине и устроить смертельно опасный абордаж на огромной скорости. Не раз битком набитый солдатами бронетранспортёр или неповоротливый танк, столкнувшись с этим безумным приёмом, оставались пылать в тылу у карсаров, а те устремлялись дальше, рыча мощным движком и горланя пиратские песни.

Некоторые племена широко применяют грузавозы для доставки зеленокожих в бой и собирают целые караваны, вздымающие клубы пыли в милю шириной. Натиск такого формирования внушает настоящий ужас: столь многочисленной и быстродвижущейся колонне техники практически невозможно нанести урон достаточный, чтобы остановить наступление орков до того, как оно достигнет цели. На место каждого грузавоза, разлетевшегося градом обломков и зеленокожих тел, из урагана огня тут же выскочат ещё три, желающие вонзиться во вражеские порядки. Пока из объятых пламенем машин выпрыгивают орава за оравой, чтобы похоронить ошеломлённого неприятеля, уцелевшие в безбашенной атаке транспорты нарезают круги, паля из всех орудий, а их экипажи вопят что есть сил, изливая ярость на сокрушённого противника.

— Быстрея! — орал Гразбак, колотя по торпеде грузавоза. — Што за дила, Заггит? Не можешь найти газ? Шайка Круга нас уделывает, ты, бестолковый гротолюб!

Заггит метнул в Гразбака безумный взгляд выпученных глаз, скрытых за очками-консервами, и обеими ногами втопил здоровенную педаль акселератора. Мотор зарычал, грузавоз на миг встал на дыбы — парни сзади завопили с восторгом и опаской. Затем передние колёса грохнули в землю, и машина рванула вперёд, словно бешеная. Пули, снаряды и лазерные лучи свистели вокруг грузавоза, несущегося к имперским позициям.

Тачила Круга всё ещё шла впереди, сокращая расстояние до врага, и несколько парней в кузове хохотали и показывали всякие неприличные жесты. Гразбак злобно взвыл, но вой отчаяния перешёл в вопль удивления, когда грузавоз Круга исчез в ослепительно-белой вспышке — танковый снаряд попал ему прямо в лоб. Заггит чертыхнулся и рванул руль в сторону. Вокруг градом посыпались куски Круговой машины, и Гразбак раскатисто захохотал:

— А нечево было выделываца, да, Заггит? Теперь подвези нас ближе — и начнём уже веселуху! Ваaa!

БРОНЕФУРЫ

Бронефура — это общее название для танков и тяжёлых бронетранспортёров зеленокожих. Не существует двух одинаковых фур, однако большинство имеют некоторые схожие черты, а значит, в целом подпадают под один из десятка условных классов и типов боевых фур, которые орки используют, чтобы пробиваться сквозь вражеские порядки, разносить всех в клочья и устраивать всяческий разгром.

Бронефуры, этот железный кулак орочьей ватаги, решают множество задач, и самая главная среди них — смешивать противника с грязью. Эти массивные механические зверюги ползут среди полчищ зеленокожих на огромных лязгающих гусеницах. Одни фуры напоминают передвижные бастионы, переполненные орочьими воинами, другие, словно дикобразы, щетинятся тяжёлыми пушками. В любом случае бронефура — это большая, крепко сбитая и престижная машина. Такими стальными монстрами владеют самые важные и богатые орки. Редко у какого вождя нет парочки боевых фур, стоящих наготове на случай, если он ждёт серьёзного сопротивления или просто захочет покататься вокруг лагеря, дабы ощутить собственную важность и поорать на подчинённых.

Всякая фура очень сильно бронирована спереди, поскольку именно этой частью зеленокожие рассчитывают таранить врага. Поскольку машины эти нередко стилизованы под гигантских зверей, на которых орки охотились в дикой природе, на бампер часто приделывают соответствующий череп в качестве тотема. Орки убеждены, что так машина станет более свирепой и эффективной в бою.

Слышь, парни, они окопались там впереди. Нарглук, давай шмаляй, ты, гротоголовый тупица! Моргок, топи в пол, и давай-ка размажим их в красную кашу! Вааа!

Урглунк, камандир бронефуры

Хотя фуры очень сильно различаются внешне, большинство из них заточены под определённую роль на поле битвы. Меки, которые их собирают, любят давать машинам громкие и воинственные названия, и — то ли по какой-то родовой памяти, то ли потому, что орки не настолько уж оригинальны — самые эффективные и часто встречающиеся из них раз за разом появляются у разных племён по всей Галактике.

Самые распространённые штурмовые машины — это «Забодала», «Кишкодрала» и «Калёса Горка». Эти хитроумные изобретения пользуются особенной популярностью у Злых Солнц и Гоффов, но, само собой, в той или иной степени находят себе место почти у всех ватаг. Штурмовые машины приспособлены для доставки большого числа зеленокожих к передовой за как можно более короткое время. Многие орки, представляя себе эти бронефуры огромными металлическими сквигготами, крепят на них спереди

острые бивни и делают так, чтобы машина довольно ревела, когда движок набирает обороты.

«КОСТОЛОМКИ»

«Костоломка» олицетворяет популярный подвид боевых фур, известных как «Крушилы». К этому же семейству относятся такие устрашающие штурмовые машины, как «Костомолка», «Лопни-селезёнка» и «Гнидодавилка». «Костоломка» сочетает в себе возможности бронетранспортёра с арсеналом тяжёлых огневых средств, а также чудовищных размеров шипастый смертокаток, что превращает её в многоцелевой и неизменно популярный у орков боевой транспорт.

Часто возглавляющие наступления «Костоломки» обрушивают при сближении с противником беспорядочный шквал огня из метал и убойных пушек. Снаряды с воем падают с неба, заставляя пехоту нырять в укрытия, и пробивают рваные дыры в бронетехнике и укреплениях, и каждый новый взрыв вызывает громогласный рёв радости у экипажа «Костоломки».

Однако настоящее веселье начинается, когда «Костоломка» добирается до вражеских позиций. Пока орки с улюлюканьем выскакивают из десантного отсека и бросаются в бой, «Костоломка» с грохотом продолжает катиться вперёд. Противники исчезают под перемалывающим всё смертокатком, а с ними и лёгкая техника, пехота и полевые пушки — всё превращается в кровавую лепёшку. «Костоломки» словно плугом прокладывают красные борозды сквозь порядки неприятеля и выскакивают с тыла, покрытые кровью и внутренностями, в то время как их экипажи ржут, будто умалишённые.

Чтобы привести смертокаток в движение, требуется большая мощность и множество дополнительных штуковин. По этой причине данные фуры несколько склонны к поломкам, но большинству их команд хватает опыта и мозгов, чтобы заранее принять меры: к примеру, затащить на борт специального грота-ремонтника, чтобы тот мог починить машину прямо в бою. Другие успокаивают себя, раскрашивая машину синими каракулями, подвешивая на удачу лапку сквига в кабине или скармливая пленных гротов и снотов внутренностям машины, чтобы насытить воинственный звериный дух «Костоломки».

АРТФУРЫ

Артфуры отказываются от значительной части своих транспортных возможностей в пользу установки артиллерийской батареи из больших пушек и многоствольного чудо-оружия. Не что иное, как покрытые бронёй передвижные арсеналы, артфуры движутся в сторону врага равномерно и неторопливо, без устали грохоча орудиями. Втиснутые в бронированные кабины, наводчики таращатся в особые смотровые трубы и телештуковины, ежесекундно выкрикивая новые цели орудийным расчётам. Артфуры ведут непрерывный обстрел, и среди вражеских порядков расцветают бутоны взрывов. И пусть стрелкам недостаёт меткости, они с лихвой замещают этот недостаток массой залпа.

Единственный серьёзный минус заключается в набивании фуры под завязку боеприпасами и аккумуляторами: если противник умудрится нанести машине серьёзный урон, то они сдетонируют с чудовищной силой. Но орки есть орки, и это рассматривается скорее не как недостаток, а как отличная возможность «забрать с собой несколько гадов», с грохотом закатившись в гущу врагов перед тем, как артфура взорвётся.

БЛИЦ-БРИГАДЫ

У орков есть свой, грубый, но эффективный вариант бронетанковых формирований других рас. Известные как блиц-бригады, эти передовые соединения вбирают как можно больше боевых фур, битком набитых ликующими орками и с грохотом мчащих на врага.

С такими названиями, как «Зилёный кулак Горка», «Убойкрушильная бригада» и «Нармековы Гусиницы Смерти», блиц-бригады, как правило, являют собой предмет гордости меков, их создавших, и варбоссов, отправивших их в бой, и когда эти танковые соединения с рокотом едут в битву, то легко понять — почему. Гусеницы и колёса выбрасывают фонтаны грязи и крови, перемалывая вопящих недругов. Примитивные эмблемы и драные знамёна демонстрируют верность клану и прославляют могущество вожаков. Гоффовский рок и дикие боевые кличи грохочут из грубых динамиков, даже когда снова и снова рявкают орудия. Оравы завывающих орков цепляются за корпусы машин и теснятся в пассажирских отсеках, неистовые боевые речёвки доносятся до растерзанных войной небес. Увидеть, как эта колонна закованной в броню смерти нацеливается на твою позицию, значит познать леденящий ужас, который только усиливается, когда блиц-бригада с оглушительным грохотом вступает в бой, пройдя сквозь шквал встречного огня.

Блиц-бригады пользуются особенным успехом у такой воинщины, как Кровавые Топоры, и у помешанных на скорости Злых Солнц, хотя, конечно, каждый клан найдёт им применение, и даже ватагам карсаров иногда удаётся собрать достаточно машин, чтобы с шиком и рёвом прикатить на сражение. Блиц-бригады очень сильно разнятся в размерах — это могут быть подразделения из нескольких боевых фур, собранных в могучий бронекулак, а могут — кочующие танковые армии, настолько огромные, что поднимают за собой настоящую пылевую бурю.

Многие блиц-бригады располагают средствами разведки, охранения и поддержки, что только добавляет им мощи и тактической гибкости. Грузавозы и разношёрстные багги с рёвом мчатся рядом с более крупными собратьями, обеспечивая по мере надобности дополнительную живую силу или огневую мощь. Эскадрильи смертолётов со стрёкотом уносятся вперёд наступления блиц-бригады, разведывая вражеские позиции, а затем возвращаются обратно, чтобы направить товарищей на земле. Оравы байкеров играют похожую роль сил авангарда — они могут рвануть вперёд или умчаться назад на помощь тяжёлым танкам, если надо. Во главе некоторых блиц-бригад, бывает, идут даже сверхтяжёлые махины — чудовищные передвижные крепости, вроде «Черепопроломилы» или «Убойновзрывалы», что с грохотом катятся вперёд посреди более традиционного размера машин, изрыгая такой огневой шквал, что даже самая крепкая оборона разваливается и всюду остаются только дымящие руины и трупы.

БАЙКИ И СМЕРТОЛЁТЫ

У орков любовь к скорости граничит с одержимостью, из-за чего многие ищут любой повод, чтобы прыгнуть за руль мотоцикла или штурвал смертолёта с усиленными движками и кучей вооружения и рвануть на всех парах в сторону врага. Будь то в составе более крупной оравы культа скорости или передовых отрядов разведки, эти полоумные лихачи обожают нарезать круги, обстреливая незадачливого противника.

БОЕВЫЕ МОТОЦИКЛЫ

Мотоцикл для орка — не просто машина. Он относится к своему личному скакуну с настоящей заботой, потому что это не только предмет огромного престижа, но и непосредственный источник адреналина и азарта. Не считая сброса бомб на голову противника с борта налетала-бомбил, ничто не может сравниться с чистым восторгом, когда мчишь на байке и палишь в неприятеля из всех стволов. Вот почему среди скоростных маньяков и Злых Солнц так много байкеров.

Боевым мотоциклом называют одноместное средство передвижения, оснащённое даккамётами — массивным скорострельным оружием, осыпающим врага целым градом бронебойных снарядов. Конечно, установка столь мощного оружия приводит к некоторым проблемам, не последней из которых является склонность байка взбрыкивать и терять управление при ведении огня. Но орки считают, что это только добавляет мотоциклу привлекательности, а езде на нём — остроты. Более того, орки-байкеры настолько безбашенные, что даже отпускают руль, когда стремглав несутся в бой, чтобы свободно разить направо и налево пулялами, рубилами и всем, что попадётся под руку.

Мотоциклистов всегда можно узнать по внешнему виду, особенно после по-настоящему хорошей битвы. Рты у них растянуты в восторженной зубастой ухмылке, налитые кровью расфокусированные глаза вытаращены так, что, кажется, сейчас вылезут из орбит. Покинув седло, байкеры зачастую трясутся ещё час или два, поскольку никто из орков никогда не задумывался о такой штуке для техники, как подвеска. Даже во времена относительного мира байкеры имеют привычку испускать внезапный вопль или гогот, припоминая славные налёты на врага.

В составе орды мотоциклисты действуют как головные дозоры и ударные войска. Завеса из выхлопных газов помогает скрыть их приближение, давая некоторую защиту от встречного огня. Некоторые племена мотоциклистов даже известны тем, что используют управляемые заносы, чтобы оставлять сообщения своим собратьям в виде клубов пыли. Племя Пылающих Черепов пошло ещё дальше и якобы сумело синхронизировать заносы своих байков так чётко, что, когда сверху пролетает вражеский самолёт, его встречают хвосты маслянистого дыма и пыли, складывающиеся в надпись: «АТВАЛИ».

ВАЗДАККА ГУТСМЕК

Ваздакка Гутсмек — это создатель легендарного байка АпОРКалипсиса и, как говорят, величайший орочий мотоциклист из всех. Когда его обвинили в жульничестве после победы в Гонке горящих колёс, Ваздакка огнём из даккапушек сровнял с землёй племенное поселение и, презрительно взревев мотором, умчался прочь.

С того дня, как гласят предания, он бороздит звёздные просторы в качестве наёмника. Позже скитания Ваздакки приобрели черты священного паломничества, и с каждой победой под его знамёна стали стекаться поехавшие скарасные маньяки. Многие из них, сверкая безумными глазами, утверждают, якобы Ваздакка — величайший скарасной босс из всех. Мифы рисуют его не только как феноменально драчливого, обалденно стрелючего и жутко богатого, но также как самого недосягаемо быстрого орка на всём белом свете. Поклонники Гутсмека заявляют, что он проведёт свою изрыгающую дым неудержимую Ваaa! из одного края космоса в другой. Эта кампания стала вдохновением для всех других скарасных Ваaa! и величайшей гонкой в истории.

Почти все орки слышали о Ваздакке Гутсмеке, поскольку легенды о нём гуляют из племени в племя, от одной орочьей империи до другой. Мало кто может с уверенностью заявить, что видел его лично, однако среди нобов и варбоссов культа скорости упорно ходит байка, что если ехать достаточно быстро, то вскоре на горизонте замаячит силуэт Ваздакки, и если гнаться за ним до конца, то можно приехать к самым лучшим дракам в Галактике.

СМЕРТОЛЁТЫ

Смертолёты — это безумное изобретение механов, помешанных на полётах. Каждый смертолёт представляет собой одноместный ударный летательный аппарат, в котором над головой лётчика установлены несущие винты, а на корме — реактивный ускоритель. Винты держат смертолёт в воздухе, ускоритель с рёвом швыряет через всё поле битвы приблизительно в сторону противника, а подвешенное снизу вооружение изрыгает на головы неприятелей смерть.

Сколько раз орочьи меки пытались освоить искусство полёта — сосчитать невозможно, но лишь крохотной их части удалось добиться чего-то большего, нежели зрелищного крушения. Однако меки не унывают и продолжают пробовать и ошибаться, а среди «поехавших» никогда не иссякает приток желающих стать лётчиками-испытателями. Смертолёты стали плодом десятилетий экспериментов и опытов, хотя, надо сказать, эти машины и по сей день по большей части требуют доработок.

Типичная, если её можно так назвать, роль смертолёта — это разведка. Смертолёты летят впереди остальной ватаги, отыскивая цели. Обнаружив войска противника, они тут же, с величайшими усилиями, разворачиваются и мчатся за подкреплением. В таких случаях смертолёты обычно уводят с собой на поле боя силы «поехавших», а основная часть ватаги следует за ними на передовую, ориентируясь на хвосты выхлопных газов.

С меками есть одна проблема — у них никогда не получается одна и та же машина дважды. Поэтому с тех пор как был создан первый смертолёт, механы придумывали всё более хитрые способы превратить его из необычного транспорта в смертоносное оружие. Ранние смертолёты оснащали спаренными большими стрелялами, но конструкция много раз перерабатывалась, и теперь, к примеру, обычное дело — встретить смертолёт с целым контейнером ракет спереди.

Што быстрее багги, убойнее байка и литает в небе, как птица? Панятия не имею, но сабираюсь узнать.

Летучий мек Ког, первооткрыватель в области смертолётостроения

Среднестатистический пилот смертолёта настолько отчаянный, что нередко направляет свой хлипкий летательный аппарат в столпотворение вражеской пехоты, опустив нос так, чтобы использовать винты в качестве устрашающе жестокого и зрелищно кровавого оружия. Такой приём неизменно распространяет панику (а ещё куски тел) в рядах неприятеля, и редко кому удаётся не потерять голову после того, как вращающиеся лопасти низко проходящего смертолёта снесли командиру полчерепа, и при этом над полем битвы разносится ликующий гогот поехавшего орка.

Главным преимуществом смертолёта над мотоциклом является то, что он может преодолевать абсолютно любую местность. Да, байк способен сильно разогнаться на равнине, но у смертолёта ограничением скорости служит лишь крепость нервов орка в кресле пилота. А поскольку у того, кто решился забраться в такой транспорт, по умолчанию не хватает в голове винтиков, эскадрильи смертолётов зачастую оставляют позади своих наземных товарищей, обдав облаком маслянистого сизого дыма. Радостно завывая, летуны прочерчивают в небе полосы, а затем со всей дури врубаются в строй противника.

Зодбраг вцепился в штурвал своего смертолёта так, что побелели костяшки пальцев. Реактивное ускорение вдавило его в спинку кресла, когда машина ввинтилась в узкую улицу между развалинами имперских зданий. Лопасти громко рубили воздух, их шум смешивался со стрёкотом машин Назрата и Гурзгрока, создавая оглушительную какофонию, от которой Зодбраг хохотал как безумный.

Впереди открылся перекрёсток, разгороженный баррикадами. Имперские солдаты, пригибаясь за укрытиями, поливали огнём орочьи оравы, пытающиеся пробиться вдоль улицы, усеянной битым камнем и зеленокожими телами.

Зогбрат жестами указал Назрату и Гурзгроку на баррикады, получив в ответ зубастые ухмылки и поднятые вверх большие пальцы. Навалившись на штурвал, он резко послал смертолёт вниз, и дружки по культу скорости хвостом пошли за ним. Вокруг захлестал встречный огонь, но имперцы заметили угрозу слишком поздно. Бешено виляя среди шквала разрывов, Зодбраг вдавил гашетки, и залп ракет с рёвом унёсся к баррикадам. Когда парни тоже открыли огонь, следом раздались новые взрывы, оставляющие рваные дыры во вражеской обороне.

С гудением пройдя над пылающими позициями имперцев, Зодбраг бросил взгляд назад и увидел, как оравы парней с боевыми кличами ринулись в проделанные бреши. «Вот так-то лучше», — пронеслось в голове.

МЕГАГУСЕНИЧНЫЕ РАКЕТОМОБИЛИ

Авиация орков — настоящая гроза небес. Пока дакка-истребители мчатся сквозь облака, паля из всех стволов во всё, что попало в прицел: в друга, во врага, а то и просто в подвернувшуюся гору или лес, идущие на опасно низкой высоте бомбилы высматривают, куда бы вывалить свой смертоносный груз. Однако при всей своей свирепой агрессии и разудалом энтузиазме значительному числу летунов слегка не хватает мастерства в тонком искусстве не оказаться сбитым.

Соответственно, после большинства сражений можно увидеть, как механы и предприимчивые Черепа Смерти хватают обломки множества потерпевших крушение самолётов и утаскивают на разборку. Если фюзеляж остался относительно целым, самые помешанные на скорости меки с радостью приварят к нему гусеницы, движок, пушки и, в идеале, самый большой бур или пилу, какую смогут найти, — и тогда на свет появится мегагусеничный ракетомобиль. Считается неразумным указывать меку, что развалюху можно восстановить или вообще собрать ещё один рабочий самолёт. Механам не нравится, когда их работу критикуют, и за такое умник быстро станет обладателем головы, утыканной шестидюймовыми заклёпками, или же в принудительном порядке займёт кресло лётчика-испытателя.

Ракетомобили горячо любимы маньяками скорости и «бескрылыми» летунами не только за реактивное ускорение и потрясающую огневую мощь, но и за то, как весело давить врагов, сидя за рулем этих гусеничных машин, которые, по сути, являются громадными самоходными бурами. С их помощью оставшиеся без самолётов пилоты-орки могут вспомнить, до чего же приятно выкашивать ряды противников, проносясь через них на полном ходу (а зачастую именно это и стоило им «крыльев»). Что ещё лучше — всё это обойдётся в существенно меньшую сумму зубов, чем покупка дакка-истребителя.

Набор вооружения, приваренного, приколоченного и примотанного к ракетомобилю, внушает уважение и позволяет осуществить наземный штурмовой проход, прежде чем зарыться в неприятельский строй завывающим носовым буром. Реактивные снаряды и подвесные ракеты находят свои цели, и в толпе противников расцветают цветы взрывов. Кровь и кишки взлетают высоко в воздух, когда целые взводы пехоты превращаются в алые ошмётки. Снаряды, рассыпая искры, прошивают укрепления и корпусы машин, словно бумагу. А кормовые стрелки-гроты, привязанные к турелям, тем временем палят со всей дури из стрекочущих больших стрелял, добивая контуженных жертв — ну или хотя бы заставляя потанцевать их трупы.

ДРОКК РОККЕТА

Орк из Кровавых Топоров, известный под именем Дрокк Роккета, когда-то был одним из первых летунов своего племени. После очередного отчаянного штурмового захода Дрокк, в погоне за отрядом Аттильской дикой кавалерии по узкому ущелью, умудрился оторвать у своего самолёта крылья. Когда несущийся на огромной скорости фюзеляж пропахал кровавую борозду среди незадачливых имперских солдат, это вновь разожгло любовь Дрокка к перемалыванию врагов на земле. На следующий же день Кровавый Топор отдал все свои зубы, чтобы большой механ переделал его разбитый самолёт в мегагусеничный ракетомобиль.

БУМДАККОВЫЕ ТАЧКИ

Надрывный рёв моторов и треск пламени возвещают прибытие бумдакковых тачил — лёгких гоночных авто, собранных из остовов трофейной техники, к которой наспех приколотили листы брони. Их водилы вдавливают педаль газа до отказа, так как понимают, что одно попадание тяжёлого снаряда по ним — и всё, приехали! Ясный красный, их ещё нужно достать, а это не так-то просто! В этом может убедиться каждый, кто собственными глазами увидит, как эти шикарные тачки виляют и дрифтуют, мчась под шквальным обстрелом.

Владельцы этих драндулетов часто соревнуются в том, кто раньше доберётся до передовой, и завывают от восторга, вдавливая гашетку в пол в попытке выжать всю возможную скорость из своего трясущегося и хрипящего железного скакуна. Между тем остальной экипаж с выпученными от возбуждения глазами держится за что попало, готовясь пустить в ход всё, чем оснащена машина.

У бумдакковой тачки только одно главное оружие, но эта так называемая «мековская особая» — не та пушка, которую можно списать со счетов. По сути, это чудовищный вращающийся пулемёт, которым управляет ухмыляющийся во все зубы псих, сплошным потоком раскалённых докрасна пуль выкашивающий вражескую пехоту и обращающий лёгкую бронетехнику в дымящийся хлам. Но при всей той бойне, которую может устроить «мековская особая», это ещё не самое страшное.

Главная причина, по которой эти колымаги снискали такую популярность у помешанных на скорости поджигал, — это солидный запас поджигалок, которыми забиты все закутки и нычки дребезжащего салона. Это простое и крайне эффективное оружие состоит из стеклянной бутылки — а иногда из глиняного горшка, если речь идёт о тачках Змей-Укусов, — в которую залито взрывоопасное сквиговое масло, краденый прометий или любая другая жидкость, которая, по мнению зеленокожих, должна гореть.

Цепляющиеся за кузов шайки улюлюкающих поджигал на полном ходу швыряют куда ни попадя сосуды с горючей смесью, и вспыхивающая в результате пламенная буря представляет опасность не только для врагов, но и для самих орков. Однако, если подобный «огненный проход» через ряды неприятелей подорвёт их боевой дух и приведёт к страшным потерям, то это более чем стоит пары-тройки взорвавшихся по дороге бумдакковых тачил. А если даже и не стоит, то оркам глубоко наплевать — главное, весело же!

БОЛЬШОЙ ПИРО

Кучка полоумных зеленокожих из клана Черепов Смерти, известная как Пиромеханьяки, таскается всюду за Большим Пиро — механом, управляющим бумдакковой тачкой. В бесконечных попытках занять лидирующую позицию, когда механизированная ватага идёт в атаку, они прославились тем, что поджигают всё вокруг, а иногда — даже себя. А уж Большой Пиро, готовясь к следующей битве, прилежно следит за тем, чтобы в его машине всегда был большой запас поджигалок.

ВЗРЫВУЧИЕ ХОТРОДЫ

ЧЕЛЮСТЬ

В жилах искалеченного мека по прозвищу Челюсть течёт не кровь, а моторное масло. Этот орк, родом с планеты Скалекс VI, служил когда-то в экипаже великого гарганта, пока тот не принял гремучую смерть от пушек титана «Владыка войны». Взрыв гарганта запустил механа в воздух подобно комете и ненароком разжёг в нём страсть к опасным ускорениям. Теперь Челюсть, подключённый к своему хотроду, сметает на нём врагов и радуется высокооктановому кровопролитию.

Взрывучие хотроды служат образцом всего того, что скарасные маньяки хотят от машины. Зверски быстрый, дико вооружённый и поджигающий всё вокруг, просто проезжая мимо, хотрод — любимая тачка тех меков, для кого быстро ехать и всё взрывать стало смыслом жизни. Этих механьяков обуревает такое желание слиться с автомобилем, что они даже встраивают себя в корпус, по сути превращаясь в киборка-кентавра, чьи ноги, так уж случилось, заменил целый боевой багги.

Главный калибр взрывучего хотрода — здоровенная клепальная пушка на вертлюге, выпускающая раскалённые заклёпки длиной в руку и при том в поразительном темпе. Пусть и не особенно точный, этот боевой инструмент даёт такую массу залпа, что с лихвой перекрывает этот недостаток, к тому же его снаряды пробивают даже силовую броню — вот почему его страшатся все, кто хоть раз столкнулся с ним.

Тем, кому повезло избежать огня клепальной пушки, ещё рано считать себя в безопасности, поскольку хотрод — это быстрый и смертоносный багги, способный разыграть один подлый трюк на короткой дистанции. Когда этот драндулет с рёвом мчится на врага, экипаж начинает скандировать: «Поджигай! Поджигай! Поджигай!» Затем, когда багги проносится мимо противника на головокружительной скорости, грот на пассажирском сиденье со злобной ухмылкой дёргает за специальный рычаг, отчего ряды выхлопных труб по бортам машины изрыгают длинные языки пламени, воспламеняя всё вокруг. Так взрывучие хотроды и носятся по полю битвы, оставляя за собой две огненные колеи, сжигая и подрывая полевые склады боеприпасов и горючего. Когда целая орава этих рокочущих тачек мчится через неприятельские позиции, за ней тянется широкий пылающий след, который поехавшие орки называют «гарящим шассе».

Особенно много таких машин наблюдается у Злых Солнц, поскольку хотрод отлично подходит для их способа ведения войны. Многие ватаги клана выводят в поле сразу несколько скоростных орав хотродов, и те мчат в клубах выхлопных газов, возглавляя массированные наступления боевых мотоциклистов. Такое механизированное войско под грохот огня и радостный животный рёв словно паровым катком раскатывает в лепёшку всё на своём пути.

ПСИХОШОКОВЫЕ ДРАГСТЕРЫ

Психошоковый драгстер сочетает два главных достижения мастерства механьяков — дико резвую тачку и диковинное вооружение. Неудивительно, что он стал самым популярным видом транспорта среди поехавших меков.

На первый взгляд, психошоковый драгстер — это обычная боевая машина с серьёзным бронированием. Достаточно крепкая, чтобы выдерживать встречный огонь и столкновения и самоубийственно быстро разгоняющаяся по прямой. Меж тем её ракетомёт обладает такой ударной мощью, что запросто превратит автомобиль соразмерного веса в груду пылающих обломков, а чудовищные дисковые пилы отлично подсекают ноги вражеских пехотинцев.

Однако поистине устрашающим драгстер делает встроенная аппаратура для психошоковой атаки. На его шасси установлено навороченное психошоковое ружьё, снабжённое специальным прицельным сквигом. Лишённое трубки для засасывания снотов, как у психошоковой пушки, это оружие убивает всё, что попадает в прицел, посредством открытия варповых микроразрывов внутри жертвы.

Та же технология лежит в основе массивного генератора, благодаря которому психошоковый драгстер получил название и свою самую удивительную способность. Запуская вращающуюся установку в хвостовой части, поехавший водитель прокладывает варп-туннель в реальном пространстве и открывает входное отверстие в него прямо перед машиной. После, взревев мотором, драгстер влетает в дыру и выскакивает с другого конца межпространственного коридора, миновав все стоящие на пути препятствия и врагов. Таким образом не одна, казалось бы, неприступная крепость пала в результате неожиданного появления в её стенах бешено мчащихся прыгскок-драгстеров.

Способность этих спидстеров побеждать в гонках и устраивать смертельные сюрпризы как друзьям, так и врагам, снискала им огромную популярность среди зеленокожих всех мастей. Ну и что, что от многократного использования «шокки» у водилы слегка едет крыша? Большинство орков на это уверенно скажет, что скоростные маньяки и так поехавшие!

БОСС ШОКК

Вдохновлённый (пожалуй, уместнее сказать одержимый) легендой о Ваздакке Гутсмеке, босс Шокк из клана Дурных Лун поставил себе цель не только догнать это живое воплощение скорости, но и перегнать — и таким образом победить в Скоростной Ваaa! Ваздакки. Вот почему он неустанно устраивает заезды как против друзей, так и против врагов, и практически не покидает кресло своего психошокового драгстера, кроме разве что случаев, когда машине требуется техосмотр или нужно придушить провинившегося грота-смазчика...

СМЕРТОБОЙНЫЕ ТРАЙКИ

Когда скарасные маньяки несутся в бой, их возглавляют самые шустрые и убойные варбоссы в округе. Некоторые из них предпочитают отправляться на войну в гремящей бронефуре или грузавозе, возя с собой всю свою свиту из дюжих нобов, но по-настоящему одержимых быстрой ездой вожаков устроит только ведущая позиция в наступлении. Как следствие, поехавшие ваиводы мчатся в драку верхом на смертобойных трайках.

Смертобойные трициклы — это скоростные боевые платформы, при создании которых не особо заморачивались безопасностью для наездников. Хотя босс и водитель не имеют никакой защиты от вражеского огня, их это вполне устраивает — они только рады показать, насколько они крутые парни, без колебаний направляясь в самое большое столпотворение противников, какое только высмотрят. В конце концов, какому боссу охота, чтобы его увидели ныкающимся за толстой бронёй, когда намечается большая драка?

Не стоит недооценивать и здоровенные гром-палки, которыми оснащён экипаж трайка. Разряжаемое в упор, это короткоствольное оружие брыкается, точно сквиггот, бьёт, как грузавоз, и одним мощным выстрелом может разорвать закованного в броню воина пополам. Оглушительный грохот гром-палок радует всех зеленокожих в пределах слышимости, поскольку свидетельствует о применении серьёзной дакки.

Но главную опасность смертобойного трайка представляет его чудовищный пассажир. Орочий скоростной вождь — зрелище устрашающее даже в мирное время, но в седле мчащего на полной скорости трицикла он выглядит ещё ужаснее. Благодаря здоровенному реактивному движку смертобойный трайк способен угнаться даже за самой быстрой жертвой, оставляя при этом огненный хвост, поджигающий врагов. Вращая косами на колёсах, трайк прокладывает алую борозду в самую гущу противников, и там утробно ревущий вождь спешно принимается за дело.

Иногда боевой трайк просто врезается прямиком в самый крутой с виду отряд неприятеля, после чего скарасной босс свирепо и самозабвенно начинает крошить всех вокруг: вздёргивает солдат в воздух и убивает ударом головы, расшвыривает, будто сломанных кукол, или с размаху бьёт об землю. Обуянный желанием задать врагу хорошую трёпку, поехавший вождь даже может спрыгнуть в толпу и устроить там настоящую бойню, а затем прыгнуть обратно в седло, весь заляпанный кровью и внутренностями.

Чтобы сражаться на ходу, не сбрасывая скорость, многие ваиводы берут грозную хватун-клешню. Эти гидравлические боевые когти не менее опасны, чем обычная силовая клешня, но вдобавок обладают преимуществом в виде загнутого крюка с многометровой железной цепью. Этим крюком босс ловко цепляет жертву, проносясь мимо, и либо вырывает у неё огромный кусок мяса, либо — в особенно удачный день — подтягивает к себе и измочаливает в кровавые сопли. Особенно жестокие варбоссы, бывает, стреляют этим гарпуном, а потом «забывают» подтянуть жертву и таскают несчастного волоком на головокружительной скорости по всему полю битвы. Мало кто из врагов способен выдержать такую пытку долго.

Смертобойные трайки весьма популярны у Гоффов и Злых Солнц. Первых привлекает возможность добраться до противника, чтобы врезать ему по морде как можно скорее, а вторых — возможность добраться до противника как можно скорее, чтобы врезать ему по морде. Такие вот мудрёные тонкости культуры зеленокожих...

ЛЕТУНЫ

Чтобы занять место пилота в кое-как сколоченном самолёте и рвануть на нём в воздушный бой, нужно быть орком особого склада ума, а точнее — совсем без ума! Такие асы, которых даже скоростные маньяки признают сбрендившими, носятся по небу на головокружительной скорости и с радостью заходят в лобовую атаку на любую цель, какой бы крупной или опасной она ни была.

ДАККА-ИСТРЕБИТЕЛИ

Мощные двигатели дакка-истребителей, мечущихся в истерзанных войной небесах, оставляют за собой чёрные хвосты маслянистого дыма, тогда как установленные на крыльях супирстрелялы осыпают противника шквалом пуль. Пусть не столь вёрткие, как самолёты других рас, дакка-истребители способны развивать невероятную скорость, что делает их грозными соперниками в воздушном бою. Дополнительно этому способствует тот факт, что орки летают, как полные психи, идя порой на такой риск, который имперский лётчик посчитал бы чистым безумием.

Пилоты дакка-истребителей упорно считают, что количество лучше качества, и потому заставляют меков прикручивать на фюзеляж все пушки, какие только можно. В пылу боя, бешено вертя «бочки», пилоты пронзают строй вражеских самолётов, выпуская из всего своего арсенала настоящую лавину огня. Среди них бытует мнение, что длинные и беспорядочные очереди — лучший способ послать цель к земле в виде пылающих обломков. Всё это делает пилотов дакка-истребителей необыкновенно эффективными стрелками, ведь, когда выпущено столько пуль, часть из них просто обязана попасть в цель. Некоторые летуны, бывало, даже разбивали фонарь кабины, чтобы поддержать огневую мощь машины выстрелами из личного оружия. Правда, во время боевых действий в пустоте такие попытки приводили к непредвиденным и довольно впечатляющим последствиям.

Дакка-истребители занимают двойную тактическую нишу — истребителя и штурмовика, в немалой степени благодаря тому, что восторженно орущие лётчики, забыв обо всём, атакуют любую цель в пределах видимости. Яростный огненный шторм прореживает и бронетанковые колонны, и пехотные соединения, когда над ними проносятся на бреющем полёте дакка-истребители. А вражеские асы чувствуют, как внутри нарастает паника, едва стая этих хламолётов наперегонки несётся в их сторону, совершенно не заботясь о собственной выживаемости. Отдельно стоит отметить устрашающий «удар башкой с лёту», который обожают самые невменяемые из летунов: если нет мочи противиться желанию ввязаться в ближний бой, они просто дают полный газ и мчатся в лобовое столкновение, вопя всю дорогу «Ваaa!». Не нужно и говорить, что удар на огромной скорости нескольких десятков тонн металла, заполненных топливом и боеприпасами, может при удачном раскладе снести голову даже имперскому титану, и один-единственный такой самоубийственный манёвр иногда менял ход целой войны.

НАЛЕТАЛА-БОМБИЛЫ

Даже в свой лучший день средний орочий летун не особенно заморачивается траекториями, дугами сброса и прочей «скучищей» высотного бомбометания. Вместо этого пилоты налетала-бомбил заставляют свои крайне далёкие от точности бабах-бомбы попадать более или менее в цель, просто сбрасывая их прямой наводкой.

Чтобы провернуть такое, пилоты с воем посылают самолёт в крутое пике, а перепуганные гроты-бомбардиры дёргают рычаг сброса в самый последний момент. После громкого лязга и несколько пугающей встряски бомба ныряет к земле и с оглушительным грохотом взрывается, накрывая цель как бог на душу положит. Сбросив бомбовый груз, пилот с гоготом вытягивает (если получится) штурвал на себя. Такие манёвры не всегда заканчиваются удачно, поэтому большинство гротов приходится прибивать к сиденью бомбардира, чтобы не сбежали ещё до взлёта.

И тем не менее если бабах-бомба попадает точно в цель, то она устраивает такие разрушения, что атака стоит любого риска. Эти чудовищные боеголовки превращают укрепления в пылающий щебень, а танки — в воронки, и, как правило, проделывают во вражеской обороне огромные бреши, в которые тут же бросается орочья пехота.

ПОДЖИГАЛА-БОМБИЛЫ

Поджигала-бомбилы — это неизбежный плод любви орков к скорости и огню и желания объединить эти вещи. Обвешанные столькими зажигательными бомбами и ракетами, сколько смогут поднять, поджигала-бомбилы проходят над полем боя на бреющем полёте,

ЛЕТУНЫ

Чтобы занять место пилота в кое-как сколоченном самолёте и рвануть на нём в воздушный бой, нужно быть орком особого склада ума, а точнее — совсем без ума! Такие асы, которых даже скоростные маньяки признают сбрендившими, носятся по небу на головокружительной скорости и с радостью заходят в лобовую атаку на любую цель, какой бы крупной или опасной она ни была.

ДАККА-ИСТРЕБИТЕЛИ

Мощные двигатели дакка-истребителей, мечущихся в истерзанных войной небесах, оставляют за собой чёрные хвосты маслянистого дыма, тогда как установленные на крыльях супирстрелялы осыпают противника шквалом пуль. Пусть не столь вёрткие, как самолёты других рас, дакка-истребители способны развивать невероятную скорость, что делает их грозными соперниками в воздушном бою. Дополнительно этому способствует тот факт, что орки летают, как полные психи, идя порой на такой риск, который имперский лётчик посчитал бы чистым безумием.

Пилоты дакка-истребителей упорно считают, что количество лучше качества, и потому заставляют меков прикручивать на фюзеляж все пушки, какие только можно. В пылу боя, бешено вертя «бочки», пилоты пронзают строй вражеских самолётов, выпуская из всего своего арсенала настоящую лавину огня. Среди них бытует мнение, что длинные и беспорядочные очереди — лучший способ послать цель к земле в виде пылающих обломков. Всё это делает пилотов дакка-истребителей необыкновенно эффективными стрелками, ведь, когда выпущено столько пуль, часть из них просто обязана попасть в цель. Некоторые летуны, бывало, даже разбивали фонарь кабины, чтобы поддержать огневую мощь машины выстрелами из личного оружия. Правда, во время боевых действий в пустоте такие попытки приводили к непредвиденным и довольно впечатляющим последствиям.

Дакка-истребители занимают двойную тактическую нишу — истребителя и штурмовика, в немалой степени благодаря тому, что восторженно орущие лётчики, забыв обо всём, атакуют любую цель в пределах видимости. Яростный огненный шторм прореживает и бронетанковые колонны, и пехотные соединения, когда над ними проносятся на бреющем полёте дакка-истребители. А вражеские асы чувствуют, как внутри нарастает паника, едва стая этих хламолётов наперегонки несётся в их сторону, совершенно не заботясь о собственной выживаемости. Отдельно стоит отметить устрашающий «удар башкой с лёту», который обожают самые невменяемые из летунов: если нет мочи противиться желанию ввязаться в ближний бой, они просто дают полный газ и мчатся в лобовое столкновение, вопя всю дорогу «Ваaa!». Не нужно и говорить, что удар на огромной скорости нескольких десятков тонн металла, заполненных топливом и боеприпасами, может при удачном раскладе снести голову даже имперскому титану, и один-единственный такой самоубийственный манёвр иногда менял ход целой войны.

НАЛЕТАЛА-БОМБИЛЫ

Даже в свой лучший день средний орочий летун не особенно заморачивается траекториями, дугами сброса и прочей «скучищей» высотного бомбометания. Вместо этого пилоты налетала-бомбил заставляют свои крайне далёкие от точности бабах-бомбы попадать более или менее в цель, просто сбрасывая их прямой наводкой.

Чтобы провернуть такое, пилоты с воем посылают самолёт в крутое пике, а перепуганные гроты-бомбардиры дёргают рычаг сброса в самый последний момент. После громкого лязга и несколько пугающей встряски бомба ныряет к земле и с оглушительным грохотом взрывается, накрывая цель как бог на душу положит. Сбросив бомбовый груз, пилот с гоготом вытягивает (если получится) штурвал на себя. Такие манёвры не всегда заканчиваются удачно, поэтому большинство гротов приходится прибивать к сиденью бомбардира, чтобы не сбежали ещё до взлёта.

И тем не менее если бабах-бомба попадает точно в цель, то она устраивает такие разрушения, что атака стоит любого риска. Эти чудовищные боеголовки превращают укрепления в пылающий щебень, а танки — в воронки, и, как правило, проделывают во вражеской обороне огромные бреши, в которые тут же бросается орочья пехота.

ПОДЖИГАЛА-БОМБИЛЫ

Поджигала-бомбилы — это неизбежный плод любви орков к скорости и огню и желания объединить эти вещи. Обвешанные столькими зажигательными бомбами и ракетами, сколько смогут поднять, поджигала-бомбилы проходят над полем боя на бреющем полёте,

изливая пылающую смерть на скопления вражеской пехоты. Пилоты этих самолётов — поджигалы с безумным взглядом — обожают наблюдать вблизи, как их жертвы прожариваются «до корочки», и потому нередко возвращаются на базу с фюзеляжем, испачканным снизу кровью и копотью.

Время от времени поджигала-бомбилы снаряжают самонаводящимися ракетами-выжигалами, что делает их ещё смертоноснее. Эти ракеты, спиралью уходящие в сторону противника, делают бесполезными любые фортификации: при взрыве боеголовки создаётся пламенный ливень, выгоняющий жертву из любого укрытия, если та не хочет сгореть заживо в укреплении, превратившемся в смертельную ловушку.

РАЗРАЗИЛА-ИСТРЕБИТЕЛИ

Когда в небе появляются угловатые силуэты оравы разразила-истребителей, любой здравомыслящий враг понимает, что пора искать укрытие. Созданные по собственным предпочтениям меков, эти летающие машины смерти окружены гудящими силовыми полями и утыканы безумным набором энергетического оружия. Разразила-истребители, по меркам орков поразительно стрелючие и неожиданно живучие, собирают полоумные механы, которым надоело смотреть, как обычным летунам достаётся всё веселье, и потому они собрали эти самолёты для себя, напичкав их самым лучшим хламом и всякими хитроумными приспособлениями.

Пилоты разразила-истребителей соревнуются между собой, стараясь показать, чьё личное творение быстрее всех наносит больше всего урона и наиболее развесёлым способом. Меки весьма ценят такие состязания, поскольку они носят не только развлекательный характер, но и полезный, ведь чем больше разрушений, тем больше мусора можно собрать после битвы. Подобное безумное соперничество для неприятеля оборачивается не столь весёлой стороной, когда с воздуха его атакуют всякими причудливыми штуками. Навороченные мегапушки изрыгают испепеляющие потоки энергии, разнося противника на атомы, а подвесные всмятку-пушки окутывают цель локализованным силовым полем и давят в лепёшку, словно череп грота под башмаком погонщика. На некоторые разразилы устанавливают телепортомегашмалялы, чьи мерцающие лучи хватают жертву и швыряют через варп, после чего та материализуется высоко в воздухе или внутри твёрдых объектов, или её просто разрывает на куски и ровным слоем рассеивает по местности. Ответный же огонь безвредно молотит по толстой броне истребители или просто отскакивает от колышущихся пузырей силового поля.

ЗНАМЕНИТЫЕ ЛЕТУНЫ

От одного края Галактики до другого сумасшедшие орочьи летуны несутся в битву с единственной целью — устроить в небе побоище, да покруче. Многие летают в одиночку и присваивают себе такие громкие имена, как капитан Убойнокрыл, Чёрный Барон или летучий босс Даккафраг, чтобы вызывать ужас у врагов и зависть у коллег. Другие летуны собирают целые «искадрильи» опытных пилотов и совершают вылет за вылетом, а легенды о них с каждым пересказом становятся всё пышнее и сочнее.

Среди самых именитых из этих летающих убийственных орав числится Искадрилья Смерти, возглавляемая командиром Узгобом, — одно из самых культовых подразделений последних лет. На счету психов Узгоба, переживших десятки боевых вылетов в кровавой войне между ваиводами Бадтугом и Гримлугом, бомбардировка гаргантостроительного завода в ущелье Больших Железяк, потопление линкора, с большой фантазией названного «Гримлут», и сброс с воздуха более пяти тысяч разъярённых сквигов над главным лагерем противника. Искадрилья Смерти, которая с воем несётся в бой, паля из всех орудий, славится девизом «Сначала месть!».

Конечно, есть и другие известные эскадрильи. Асы из Черепов Смерти, известные как Синие Бомбилы, вот уже три года пугают и врагов, и друзей над джунглями Армагеддона, во время каждого штурмового захода срезая крыльями своих налетала-бомбил верхушки деревьев. Леталы Огненнава Черепа Мадблага — ватага палящих во всё без разбору пилотов из Злых Солнц, от чьих воздушных гонок небо над Ризой однажды в буквальном смысле запылало на многие мили вокруг. А имперские рыцари К'ьюнелена II тем временем научились бояться недолго живущих, но смертельно опасных летунов Гоффов с простым названием — Психи, чьи неоднократные «удары башкой с лёту» нанесли шокирующий урон древним боевым махинам этой планеты.

МЕКОВСКИЕ ПУШКИ

Пусть ни один уважающий себя орк этого никогда не признает, но поддержка наступления тяжёлым дальнобойным огнём бесспорно имеет свои стратегические преимущества. Во многих ватагах эту задачу выполняют батареи мековских пушек с расчётами из гретчинов, и враг быстро узнаёт, что за их неказистым внешним видом кроется способность завалить яростным градом снарядов всё, что попадёт в прицел.

Орки вывозят мековские пушки на поле брани, подцепив их к фурам и грузавозам, а потом бросают кучей и оставляют гротов разбираться, что к чему. Перепуганная стайка гретчинской обслуги редко знает, что какие пушки делают, пока не дёрнет спусковой рычаг и не увидит, какие разрушения они причинили противнику — а иногда и самим себе.

Некоторые погонщики для поддержания дисциплины в среде гретчинов угрожают послать их обслуживать мековские батареи, а самых непослушных и ленивых — заставить «пастрелять из пушек». Если этим несчастным шмакодявкам удаётся достаточно долго оставаться в живых, они вскоре глохнут и начинают общаться знаками. Что, правда, редко приводит к успеху, поскольку слабые гроты не могут таскать с собой большое количество знаков.

За тысячи лет ватаги зеленокожих применяли самые разные чудные варианты мековских пушек, начиная от импульсных ракет, проецирующих ударную волну, и раскидало-пушек, стреляющих цепными снарядами, и заканчивая грубыми, но эффективными сквиговыми катапультами. Но несколько разновидностей мековских пушек появлялись многократно. Наибольшее распространение получили навороченные мегапушки — громоздкие энергетические орудия, питаемые трескучими батареями, гудящими накопителями и всякими крутящимися штуковинами. Набрав заряд так, что стрелки приборов уходят в красную зону на шкале, мегапушки извергают такую мощь, что распыляют на атомы всё, что попало в радиус взрыва.

Несколько более редким является необычный излучатель силового поля, известный как пузыремёт. Это удивительное устройство генерирует гроздь энергетических сфер, весьма разных по размеру и плотности, и отправляет их плыть по воздуху через всё поле боя к вражеским позициям. Одни сферы большие, как стенобитное ядро, но бьют с силой пощёчины, другие не крупнее и не страшнее мыльного пузыря, однако лупят так, что могут перевернуть «Химеру».

Силовые поля применяются также в работе всмятку-пушки, которая заключает цель в локализованный энергобарьер, вздёргивает в воздух и, если всё ещё работает и не поменяла полярность (с весьма печальным исходом), сминает, будто невидимым кулаком. Пушка-тягач достаёт своими гудящими разрядами намного дальше и часто используется в качестве средства противовоздушной обороны. Цель, захваченную лучом пушки, стягивают вниз и шмякают об землю с чудовищной силой. Случается, правда, ситуация диаметрально противоположная — саму пушку ненароком утягивает в небо вместе с верещащими и цепляющимся за неё гротами, и она взрывается где-нибудь в вышине.

ОРОЧЬИ НОУ-ХАУ

Многие технологии зеленокожих на удивление весьма продвинутые, хотя орки редко находят им применение вне военной сферы. Ватага, пользующаяся услугами одного-двух больших меков, запросто получает доступ к энергетическому оружию, лучам массовой транспортировки и прочим разным необычным устройствам. Добрая доля этих устройств слишком велика для установки на что-то меньшее, чем космический корабль или сверхтяжёлая техника, но есть и более популярные изобретения, и они играют значительную роль в сражениях.

Силовые экраны, используемые механьяками, не раз сводили на нет усилия имперских стрелковых цепей. К тому же поля можно применять как в оборонительных, так и в наступательных целях: отражать и рассеивать вражеский огонь или хватать, крушить и швырять противника. Телепортация — ещё одна область науки, в которой орочьи ноу-хау работают на удивление эффективно. Известно, что зеленокожие не раз телепортировали боевую технику даже класса титанов — гарганта, к примеру, — прямо в бой, а также при любом удобном случае с радостью швыряли своих врагов — или, по крайней мере, значительные их куски — через всё поле битвы.

Пушка-тягач

Пузыремёт

Всмятку-пушка

Навороченная мегапушка

ГРЕТЧИНЫ И ПОГОНЩИКИ

Гретчинов, или гротов, этот угнетаемый нижний класс общества зеленокожих, гонят в битву, как скот, хотят они того или нет. Пусть гротам и далеко до настоящих воинов, но они довольно приличные стрелки и могут оказаться неожиданно опасными в больших количествах. Вкупе со злобным характером это делает оравы гретчинов более ценным инструментом, чем может показаться с первого взгляда.

ГРЕТЧИНЫ

Катастрофический недостаток качества оравы гретчинов вполне искупают количеством. Врождённые трусость и хилость этого подвида зеленокожих не предрасполагают их к военному ремеслу, и типичный грот скорее предпочтёт спрятать голову в песок, нежели принять деятельное участие в нормальной битве. Однако существуют гретчины с чуть более твёрдой жилкой в характере, и такую героическую мелюзгу, снабдив для смелости личной пукалкой, можно записать в войска, посулив богатые трофеи или, если это не сработало, пообещав хорошенько отколошматить.

Ввиду отсутствия по-настоящему дальнобойного оружия, оравы гротов, которым спихивают только всякие ржавые пистолеты, карманные ножики и редкие мушкетоны, вынуждены лезть в самую гущу боя. Гретчины на самом деле довольно приличные стрелки, и, если бы орки позволяли им иметь оружие получше, они бы представляли довольно серьёзную угрозу для противника. Но в печальной действительности оравы гротов редко добиваются какой-либо славы на поле битвы, поскольку орки применяют их в качестве пушечного мяса, щита от пуль и средств разминирования.

Численность оравы обычно составляет несколько десятков гретчинов, и, наступая на позиции врага, они неустанно перебраниваются и верещат. Те, кому хватает умишка понять, что противиться хозяевам-оркам бесполезно, а лучший способ выжить — это проявить энтузиазм, получают возможность хотя бы выбрать, когда и с кем сражаться. Что же касается остальных, то нежелание участвовать в бою на передовой обычно быстро излечивается поджопниками от ближайшего погонщика.

ПОГОНЩИКИ

Погонщики — это крепкие и побитые жизнью «странные» парни, у которых проявилась необычная предрасположенность к заботе о хорошем самочувствии гротов своего племени. Совершенно не считая это неприятной обузой, они, напротив, наслаждаются своей работой, поскольку это древняя и уважаемая орочья профессия, при которой вдобавок и за закуской далеко бежать не надо.

Погонщики нередко подкрепляют своё природное превосходство над меньшими зеленокожими при помощи большой зубастой клешни на палке, метко названной палкой-хваталкой. Этим инструментом опытный погонщик может одним ловким движением ухватить убегающего мелкого пакостника и швырнуть на ближайшее минное поле. Многие погонщики убеждают местного механа снабдить хваталку каким-нибудь шикарным улучшением и в ответ на это получают электрическое стрекало, которым можно бить током сквигов, мелюзгу и всё, до чего дотянешься. Не нужно и говорить, какое удовольствие этим парням доставляет смотреть, как вражеский воин корчится в конвульсиях, схлопотав высоковольтный разряд. И стоит противнику потерять способность к сопротивлению, как погонщик спускает с поводка своих хищных сквигончих, чтобы те закончили начатое.

ЗОГРОД ВОРТСНАГА

Зогрод Вортснагга — один и самых знаменитых погонщиков последнего времени и безжалостный карсар, владеющий очень особым — и, честно говоря, слегка чудным — рядом навыков. Ещё юнцом Зогрод проявил недюжинный талант в том, чтобы взять даже самого пугливого грота и превратить его в хладнокровного (хотя и по-прежнему тщедушного и часто неумелого) убийцу. Скоро Вортснагга снискал себе довольно неплохую репутацию среди Змей-Укусов, благодаря своим так называемым «мелким коммандос», которые рвались в бой с чем-то вроде настоящей отваги и могли завалить толпой даже на удивление серьёзного противника. Занять видное положение Зогроду помешала некоторая привязанность к своим подопечным: он стал терять самообладание, если видел, что другие орки «тратят понапрасну» его мелюзгу. Окончательно психанул Зогрод в битве за бункер Гимбли, когда выстрелил особенно расточительным механом через туннель, созданный его же психошоковой пушкой. В наказание Вортснаггу вместе с его драгоценными козявками вышвырнули из племени. С тех пор Зогрод бороздит космические просторы, сдавая внаём своих свирепых мелких коммандос любому варбоссу, которого нужда или отсутствие мозгов заставили раскошелиться.

БАНКИ-УБИЙЦЫ

Банки-убийцы во многом похожи на своих более крупных родственников — смертодредов. И те и другие внешне напоминают огромные металлические бочки на гидравлических ногах, увешанные мощным вооружением: силовыми клещами, циркулярными пилами и крупнокалиберным огнестрелом. А вот внутри разница становится более очевидной, поскольку банками-убиванками управляют не орки, а гроты.

Банки обычно действуют группами по два-три шагохода, поскольку пилоты-гретчины, хоть и сидят внутри трёхметровой машины для убийств, остаются всё теми же трусливыми созданиями. Как следствие, они по-прежнему считают, что толпой оно безопаснее, и не питают никаких иллюзий относительно собственной неуязвимости, столь привычных для пилота смертодреда. Не раз бывало, что банки-убийцы при первых же признаках опасности начинали ходить кругами или вообще замирали на месте, даже несмотря на то, что железный корпус шагохода почти неуязвим для ручного стрелкового оружия.

Тем не менее гретчины практически выстраиваются в очередь, чтобы занять место пилота банки-убиванки. После жизни, полной унизительной работы, перемежающейся ежедневными побоями, мысль вышагивать в огромном металлическом истукане и смотреть свысока на прежних угнетателей для грота чрезвычайно соблазнительна. И ничто, кроме разве что лицезрения пугающего процесса вживления, не сможет отвратить эксплуатируемую мелюзгу от погони за мечтой стать водителем банки. Конкуренция при этом настолько велика, что в более организованных группах гротов устраиваются лотереи с довольно размытыми правилами, чтобы выбрать, кого подключат в новую с иголочки убойную машину, когда механ закончит её сборку.

Так, закатанный в «консервную банку» пилот нередко начинает мстить прошлым обидчикам: вламывается по ночам с жутким воем в их жилище или растаптывает в лепёшку на глазах у дружков. Меки и лечилы, которые приложили руку к «улучшению» такого грота, взирают на его проделки с чем-то вроде отеческой гордости, после чего отводят шальную банку обратно в загон, где та будет дремать среди своих железных сородичей, издавая неровный храп, пока не придёт час отправляться на войну.

Думаишь, ты бальшой, да? Думаешь, ты больше, чем Буггит, ты, зоганый поц? А вот и нет! БОЛЬШЕ — НЕТ! Теперь Буггит бальшой, и он тебе щас устроит! ВАААА!

Дохлый Буггит, пилот банки-убиванки

Когда наступает это время, банки-убийцы способны чинить весьма пугающее опустошение в рядах противника. Годы притеснений и страданий находят выражение во всплесках кровожадности, с которой банки срываются в атаку.

Они с лязгом ковыляют через ничейную полосу, паля на ходу из самого разнообразного тяжёлого оружия, которое, благодаря довольно сносным навыкам стрельбы у пилота, всё же чаще попадает, чем промахивается. Ракетомёты с грохотом выпускают тупоносые снаряды, превращая вражескую технику в бурлящие шары огня и разнося в щебень укрепления. Выжигалы изрыгают мощные струи пламени, окатывая недругов жидким огнём и обращая в пляшущие живые факелы, при виде которых пилоты банок заходятся писклявым гоготом. Однако, пожалуй, самое страшное оружие банки-убийцы — это гротзука, здоровенный мушкетон, который заряжается через громоздкий лоток в казённой части. Туда засыпают всё, что попадается под руку: собранный лом, битую кладку, гвозди, гайки, пули, сломанный инструмент, осколки стекла, удивлённых сквигов и — гораздо чаще, чем хотелось бы, — остатки извергнутого заряжающим гротом ужина. Выстрел из гротзуки с небольшого расстояния наполняет воздух свистящим облаком смертоносной шрапнели и в мгновение ока способен превратить целый взвод пехоты в алый туман.

Те пилоты, что не пали духом и не разлетелись вдребезги под огнём противника, обычно влезают в ближний бой, вопя тонкими металлическими голосами: «Вааа!» При помощи всяких агрегатов, насаженных на длинные гидравлические руки и похожих на промышленный инструмент, банки-убиванки устраивают бойню столь же внушительную, как и при стрельбе издалека. Гидравлические клешни перекусывают неприятелей в доспехах, визгливые пилы выбивают фонтаны крови с каждым широким взмахом, а жуткие на вид буры вгрызаются в корпусы машин, уничтожая важные системы и обращая в кашу объятый ужасом экипаж. Так банки-убийцы взламывают вражескую оборону, изливая свою ярость и ненависть под звуки отчаянных воплей умирающих жертв.

СМЕРТОДРЕДЫ

Смертодреды олицетворяют собой три главных орочьих идеала в бою: они большие, стрелючие и таптучие. С грохотом и лязгом эти машины шагают по полю битвы, водя из стороны в сторону руками с тяжёлым оружием, извергая смерть на вражеские линии и алчно щёлкая силовыми клешнями в предвкушении скорого кровопролития.

Орк, мечтающий побыстрее добиться высокого положения, иногда совершает страшную ошибку, вызываясь добровольцем на место пилота смертодреда. Он думает, что если будет управлять огромной железной конструкцией, ощетинившейся самым смертоносным оружием, то никто не сможет стать ему поперёк дороги. Однако вскоре до него доходит, что главный недостаток пожизненного заключения в металлической банке состоит в том, что тебя пожизненно запечатывают в металлическую банку. Осознание этого обычно слегка сводит пилота с ума, и потому новому смертодреду требуется некоторая «притирка» — нередко за счёт живности и строений поблизости.

Во всех ватагах, где есть смертодреды, лечилам достаётся очень важная работа по подключению пилотов непосредственно к грубым системам машины. Мекам не хватает хирургического опыта для такого дела, и лишь лечилы обладают требуемыми знаниями, чтобы повтыкать провода приблизительно в нужные точки мозга несчастного орка (всё-таки нельзя просто взять пилота, прибить его гвоздями внутри смертодреда и надеяться, что всё заработает, — хотя попытки такие были). Пилоту также требуется регулярное медицинское обследование, поскольку контакты порой выскакивают в суматохе боя.

ОРАВЫ СМЕРТОДРЕДОВ

Некоторые меки становятся по-настоящему одержимы идеей создавать самые таптучие военные машины из всех, какие знала орочья раса. Механы эти грезят о том, чтобы вести в бой полчища банок-убийц и смертодредов — армию шагоходов столь же многочисленную, как и орды парней, которыми ваиводы руководят в сражении. Самым одарённым мекам подобное достижение вполне по силам, и они нередко отворачиваются от собственного племени, когда создание всё новых и новых шагоходов начинает пожирать слишком много ресурсов и сил.

В среде орков ходит поучительная басня о Багнатце — большом меке, который разобрал бронефуру на запчасти и соорудил из них три банки-убийцы для своих верных гротов-смазчиков. К несчастью, фура принадлежала Крушиле Килскарру — военному диктатору Крававых Калёс, которому не очень понравилась потеря тачилы.

Багнатц закончил свои дни прибитым вниз головой к передку новой фуры, которую Килскарр заставил его собрать взамен старой. До сего дня история Багнатца служит предостережением для тех мекоб, чьи амбиции сильно перевешивают здравый смысл (то есть для всех).

Несмотря на это, смертодреды являются крайне мощным инструментом в армии зеленокожих. Их натужно сипящие гидравлические конечности могут рвать людей на куски и проламывать укреплённые стены, причём нередко одновременно. Дред способен атаковать взвод противника безо всякого вреда для себя: удары просто отскакивают от его толстой металлической оболочки, а он тем временем прорубает себе дорогу визжащими пилами и клацающими клешнями. Встречаются смертодреды с самым разным комплектом вооружения и в разных сочетаниях: оснащённые одними пилами и клешнями, напичканные выжигалами, стрекочущими большими стрелялами или множеством ракетомётов. Неподтверждённые слухи описывают и гораздо более необычные машины, несущие громадные осадные пушки или катящиеся на быстроходном гусеничном шасси. Зная орков, существование подобных модификаций вполне можно допустить.

Пилоты смертодредов обожают крушить и убивать, горланя клич «Вааа!» через решётки динамиков и вымещая гнев за своё заключение на всех, кто подойдёт слишком близко. Ярость эта постепенно спадает до привычного для орков уровня кровожадности, по мере того как новый обитатель привыкает к своему состоянию. Тем не менее ни один пилот не упустит возможности продемонстрировать всю разрушительную мощь нового железного тела — хотя бы для того, чтобы выпустить злость, накопившуюся от того факта, что питаться ему приходится через трубочку.

ГОРКАНАУТЫ И МОРКАНАУТЫ

Когда горканауты и морканауты грузно топают в бой, сама земля содрогается, а над полем битвы разносятся оглушительные выкрики «Ваaa!» металлическими голосами. Занимая место где-то между смертодредом и таптуном, эти неповоротливые двуногие махины с огромным успехом сочетают в себе сильные стороны шагохода и танка.

Отдалённо похожие на орка в шесть метров ростом, горканауты и морканауты — это грозные идолы, воплощающие в себе аспекты Горка и Морка соответственно. Горканаутом обычно управляет ноб, а морканаутом — мек, который его и построил. И в том, и в другом случае пилот избирает для себя один путь — воевать самостоятельно внутри громадного бронированного скафандра и прославиться.

На такой решительный шаг орк обычно идёт после того, как ему явится видение орочьих богов, рыком повелевших отправиться к звёздам и присоединиться к Великой Ваaa!. Иногда такие послания вызывают завихрения энергии Ваaa!, пронёсшейся в голове у зеленокожего в результате активности местного варп-шторма или деятельности ближайшего чудилы, у которого случилась «забавная пятиминутка». В иной раз причиной бывает удар по башке или добротная порция грибного пива, но итог один: орк выходит на тропу войны в компании преданных — или хорошо оплачиваемых — парней, которых он сумел уболтать. Некоторые пилоты исчезают без следа, проглоченные пустотой космоса, но другие — например, Нардзог Таптунатор или капитан Убойнаштукинс — успевают завоевать себе славу и почёт. С тех пор как Великий Разлом расколол Галактику, число таких орочьих народных героев заметно выросло. Целые бродячие ватаги горканаутов и морканаутов разбойничают по всему имперскому пространству и за его пределами, горланя через бортовые динамики о Великой Ваaa!-йне и пришествии Горка и Морка и оставляя после себя только опустошение.

ГОРКАНАУТЫ

В горканауте всё отдано в угоду исключительно убойной силе. Деликатные, как удар кувалдой в морду, эти шагоходы служат для прорыва вражеской обороны и с огромным успехом возглавляют атаки орочьей пехоты. Одна рука горканаута оканчивается громадной гидравлической клешнёй Горка — оружием, одним ударом способным обрушить крепостную стену или выпотрошить танк. Второе основное оружие — это колоссальный источник дакки под названием мегастреляло «Смертошторм». Раскрутившись, шесть строенных больших стрелял на общем вращающемся блоке с оглушительным воем выпускают поистине фантастическую массу пуль, снося всё на своём пути. Пехота, машины, здания — всё разлетается в клочья под этим неудержимым потоком, и когда стволы орудия замирают, обычно на сотни метров от горканаута расходятся рваные просеки, устеленные трупами и обломками.

МОРКАНАУТЫ

Если горканаут воплощает грубую жестокость всемогущего Горка, то морканаут выражает всё смертоносное коварство не менее всемогущего Морка. Каждый морканаут лично построен и управляется опытным механом, и напичкан безумным количеством единиц энергетического вооружения и светящихся штучек из его мастерской. Залпы ракет, пуль и разрядов мега-вжухалки вмиг выкашивают ряды противника, словно поле пшеницы, а мощные клешни Морка быстро разделываются с уцелевшими. На многих морканаутах вдобавок установлены навороченные силовые поля, чтобы отражать встречный огонь, пока машина учиняет разгром на поле битвы.

Водители морканаутов — как и их сородичи из горканаутов — обычно одиночки. Кто-то услышал зов Великой Ваaa! и отправился сеять разрушения во имя Морка, а кто-то, словно любопытная сорока (весьма кровожадная, надо признать), охотится за техническими секретами других рас в составе флибустьерских ватаг. Попадаются среди них редкие экземпляры, известные как плохомеки, которых изгнали из племени за какие-нибудь преступления — к примеру, за использование башни местного чудилы в качестве мишени. Такие пилоты-изгои особенно опасны, поскольку зачастую начинают свои скитания с того, что ровняют с землёй поселение своего бывшего племени.

ТАПТУНЫ

Таптуны — это колоссальные ходячие крепости. Закованные в многослойную железную броню, ощетинившиеся даккой и массивным моторизованным оружием ближнего боя, они полностью оправдывают своё название, топая по полю битвы и сминая всё на своём пути.

Каждый таптун по-своему уникален, поскольку это, как правило, порождение воспалённого воображения нескольких механьяков, появившееся на свет в результате бесконечных часов непосильного труда гротов. Однако по мере того как таптун растёт всё выше посреди шатких строительных лесов и приближается время его завершения, начинают вырисовываться определённые общие черты.

Первая и самая главная — все эти сверхтяжёлые шагоходы напоминают толстопузого и агрессивного орка и являются аватарами орочьих богов высотой с жилой дом. Питаются они обычно от массивных внутренних котлов и топок, соединённых с целым лесом чудовищных дымоходов и выхлопных труб, торчащим у таптуна из спины. Одна его рука — это нескладная гидравлическая штука размером с портовый кран, увенчанная чудовищной цепной пилой, известной как мегарубило. Это оружие способно одним взмахом уничтожить целый взвод пехоты, а надавив чуть подольше, распилить сверхтяжёлый танк.

Вторая рука обычно отведена под массу различных артиллерийских установок. Самая крупная из них — смертопушка, стреляющая бронебойными фугасами с огромной разрушительной мощью. Взрыв такого снаряда настолько чудовищен, что даже сомнительная меткость орочьих канониров часто не спасает того, кому не повезло попасть им на мушку. Не менее страшен и супиргатлер — нелепо громадная скорострельная пушка, которая с ошеломительной скоростью выплёвывает крупнокалиберные заряды. Разогнавшись в полную силу, супиргатлер способен мгновенно выкашивать целые просеки в рядах пехоты и лёгкой техники.

Зачастую бойня эта прекращается, только когда у пушки заканчиваются боеприпасы. При поддержке батареи дальнобойных супирракет и корпусного тяжёлого вооружения описанные выше главные калибры позволяют одному-единственному таптуну потягаться в огневой мощи с небольшой армией.

Грузно шагая в бой и выпуская клубы густого чёрного дыма из труб, таптуны ещё и перевозят в своих тесных десантных отсеках целые оравы орков. Добравшись до вражеских позиций, шагоход выпускает пассажиров наружу, чтобы те устроили погром, а сам топает к самому большому противнику, какой попался на глаза, и врезается в него подобно горной лавине. Мало какой неприятель в состоянии выдержать столь сокрушительное столкновение, но и его очень скоро разнесёт в клочья совместная ярость таптуна и озверевших от крови зеленокожих у его ног. Так Горк и Морк изливают через таптунов свой гнев на поле брани.

ШТУРМАВИКИ

Штурмавики, составляющие ударные отряды многих успешных ватаг, действуют чересчур эффективно и дисциплинированно по меркам правильных зеленокожих. Их неприятие старых добрых ценностей вроде анархии и беспорядка выражается в стремлении соблюдать организованность и подчинение. Тем не менее штурмавики были и остаются орками, разделяя неистовое стремление всех зеленокожих ввязаться в бой как можно скорее. Поэтому они отправляются в бой, пристегнув на спину ракетный ранец, который, будучи активированным, уносит своего владельца вперёд на огромном хвосте маслянистого чёрного пламени.

Зеленокожие растут гораздо быстрее людей, однако молодым оркам требуется год или около того, чтобы найти своё место в обществе. За это время у юного орка могут возникнуть бунтарские настроения и злость на окружающих, ввиду чего он может сбежать и присоединиться к лагерю штурмавиков, особенно если это орк с военной жилкой — Гофф или Кровавый Топор. В таких лагерях учат жизни зеленокожих, которым надоело, что им всё время твердят, что они могут делать всё, что захочется. Молодые орки привыкают к строгой и упорядоченной жизни штурмавика и посвящают себя проверенным временем занятиям — муштре, хождению строем и полётам по воздуху.

Большинство орков предпочитают не заморачиваться мыслями и планами на будущее и скорее станут придумывать что-то на ходу, когда возникнет проблема, а также не видят никакой надобности в дисциплине. Штурмавики являются исключением из этого правила и к начальству относятся с полным уважением. Боевое облачение у обычного орка чаще всего довольно драное и не похожее на другие, тогда как штурмавики с удовольствием щеголяют одинаковой формой и снаряжением. Вдобавок они помешаны на выяснении всякой военной ерунды наподобие состава и местоположения войск неприятеля. Старшие орки относятся ко всем этим парадам, чистке башмаков и добровольному подчинению приказам со смесью удивления и презрения, однако штурмавики всё это воспринимают всерьёз.

Несмотря на странности, штурмавики — это сила, с которой на поле боя приходится считаться. Они всегда готовы доказать своё военное мастерство как другу, так и врагу, демонстрируя в бою всё, чему научились на тренировках, а ракетные ранцы помогают им первыми навалиться на противника. Бойцы постарше, предпочитающие идти в лобовую атаку, размахивая руками и вопя во всю глотку, считают, что для орка недостойно перемещаться по воздуху. Тем не менее по-настоящему закалённые ветераны понимают, что этим летучим чудакам цены нет, когда речь заходит о штурме имперских бастионов и оборонительных линий. В конце концов, огромная куча несущихся ракетных орков — уже весьма эффективное оружие само по себе.

К несчастью, взрывоопасные прыжковые ранцы, собранные теми редкими механами, кто изъявил желание работать со штурмавиками, можно назвать какими угодно, но только не надёжными. Зрелище несработавшего ракетного ранца меку приносит не меньше веселья, чем любому другому орку, и потому штурмавик, спиралью уносящийся вдаль или вспахивающий носом землю, к большой радости своих товарищей, — дело вполне обычное. Вопреки всем заявлениям штурмавиков о своём военном гении, вся их боевая доктрина по большей части проста донельзя: дёргай рычаг, кричи «Панеслась!» и надейся на лучшее…

ЧОКНУТЫЕ ПАРНИ

Чокнутые — это орки, у которых мозг развился не совсем правильно, или словившие осколок в голову, или те, кого свела с ума энергия, исходящая из Оскала Горка. В физическом плане они не отличаются от остальных зеленокожих, но тот факт, что носят они нелепые тряпки и вооружаются чем попало — от ржавых вёдер до фаршированных сквигов — показывает, что умственно отличаются они очень сильно и в весьма забавную сторону.

Чокнутые зачастую входят в неформальную свиту чудилы и живут отдельно от других орков в небольших лачужных посёлках. Оравы чокнутых считаются везучими, а их присутствие — приносящим удачу. Однако это влечёт за собой некоторую долю неудобств, когда чокнутые, к примеру, решают устроить импровизированное соревнование «кто каво перекричит» посреди ночного рейда или осыпают врага чеками от гранат и замирают в ожидании громких взрывов.

Но факт остаётся фактом — чокнутые на удивление мощный инструмент на поле боя, поскольку их выкрутасы нередко ставят врага в тупик. Даже самый талантливый стратег не может предугадать беспорядочное перемещение толпы придурков, охваченных возбуждением битвы. Откуда ж было знать, что противники, бесцельно слонявшиеся по полю боя и ковырявшие друг у друга в носу, оказывается, легко способны голыми руками порвать целый взвод пехоты?

ВОЖДЬ ЗАГСТРУК

БОСЯРА

Безжалостный убийца и фанатичный сторонник дисциплины, вождь Загструк — это грозный вожак ватаги штурмавиков, известной как «атряд "Стирвятник"». Он презирает слабость и ничто не любит так, как гнобить тех, кто мельче его, чтобы делали в точности то, что велено. А настроение у Загструка по малейшему поводу очень легко переходит от просто мерзкого до смертоубийственно яростного.

Атряд «Стирвятник» питает к своему ваиводе крайнее уважение и боится его знаменитых приступов гнева больше, чем любого врага. Босяра, как называют его приспешники, никогда не понижает голос ниже рёва. Хуже того: Загструк казнит на месте любого, кто выкажет признаки неповиновения или трусости, что заставляет даже самых крупных и резких орков ходить перед ним по струнке.

По слухам, Загструк родился в центре человеческого поселения и вскоре примчал на всех парах через глухие земли в родное племя. Его бойцы рассказывают, что Загструк ни дня не прожил, чтобы кого-нибудь не пристукнуть, и ему только дай повод помахать кулаками. Доказательством тому служит взгляд варбосса, от которого любой застывает на месте, и многие из атряда готовы побожиться, что видели, как Босяра не раз усмирял взглядом и военных диктаторов, и рыковолков, и сквигготов.

Отряд «Стирвятник» получил своё название от личного самолёта Загструка — *«Стирвятника»*. Эта здоровенная красная истрибила-бомбила довольно древняя по меркам современного орочьего самолётостроения. Тем не менее она по-прежнему способна таскать серьёзный полезный груз, немалую часть которого составляют сами «Стирвятники». В самый разгар сражения вождь Загструк со своими парнями в трюме грохочущего транспорта проходят на бреющем полёте над линией фронта, а затем по короткой команде босса главные бомболюки самолёта распахиваются, и штурмавики камнем устремляется вниз в самую гущу сражения. В последнюю секунду Загструк приказывает своим бойцам зажигать ракетные ранцы, тем самым посылая орков в сторону неприятеля ногами вперёд, а в это время с подкрылков ранца самого вожака со свистом срываются блиц-ракеты, оставляющие во вражеских порядках неровные воронки.

Ещё более опустошительной эту фирменную атаку делает снаряжение Загструка — бионика под названием Лапы Стирвятника. Загструк велел сделать себе их после того, как ему оторвал ноги дредноут Космодесанта, в чьи стрекочущие механизмы зеленокожий вгрызался до тех пор, пока не вывел машину из строя. Силовые когти, приводимые в действие гидравликой, настолько повышают и без того внушительную мощь Загструка, что, когда он врезается в какого-нибудь гада, это неизбежно заканчивается тошнотворным хрустом костей последнего.

Когда Оскал Горка рассёк полотно космоса, парни Загструка заметили в Босяре определённые перемены. Он всегда был целеустремлённым, но теперь стал прямо-таки амбициозным. Он собирает под свои знамёна всё больше штурмавиков, а также ватаги Кровавых Топоров и Гоффов, жёстко строя их пинками и тумаками, поскольку намеревается начать Штурмовую Ваaa!, чтобы положить конец всем прочим штурмовым Ваaa!. Он уже покорил имперский храмовый мир Надежда св. Резмонда и переделал его на свой строгий лад, но по огоньку безумства в глазах Загструка его последователи понимают — Босяра вынашивает куда более грандиозные планы, чем завоевание одной-единственной захудалой планетки…

ПЛАНЕТА ЗАГ

Когда-то Надежда св. Резмонда была раем из мраморных храмовых комплексов и молитвенных садов, но пришествие Штурмовой Ваaa! Загструка оставило от неё одни развалины, которые растаскивают до сих пор, чтобы перестроить мир в том виде, который больше устраивает Босяру. Ныне известное как планета Заг, это место теперь — средоточие артиллерийских крепостей, военных городков, фабрик механьяков и достаточного числа плацев и стрельбищ, чтобы удовлетворить запросы самого одержимого штурмавика. Над бронированной столицей планеты, Босярафортом, нависает высокая — и прежде священная — гора, на которой пленные имперские скульпторы скрупулёзно высекли несколько исполинских изображений морды Загструка. Суровый взгляд этих каменных ликов заставляет подчинённых Загструка заниматься строевой подготовкой ещё упорнее.

Я не знаю, што гаварят.
Но штурмавики всигда рулят,
Мы рибята круче всех,
Вас разделаем под орех!

Речёвка штурмавиков

КОММАНДОС

Едва заметные тени? Орки в камуфляже? Ты нас за дураков держишь? Орки — тупоголовые варвары. Этому правилу учат в армии, и оно отлично служило нам десять тысяч лет. Зеленомордые всегда заявляются большой ордой, а не прячутся в сумраке.

Конвой! Увести заключённого в камеру, где он будет дожидаться казни за трусость и некомпетентность!

Майор военной полиции Кайн на суде над лейтенантом Гордо; отрывок из стенограммы военного трибунала, расследующего потерю Латирской заставы

Коммандос служат олицетворением такого орочьего достоинства, как подлое коварство. Ничто не делает бойца-коммандос таким счастливым, как подкрадываться к ничего не подозревающему врагу, и чтобы дружки пробирались рядом через кусты. Когда наступает нужный момент, коммандос выскакивают из своего укрытия и атакуют остолбеневшую добычу, пока та не успела ударить в ответ.

Большинство орков смотрят на коммандос с подозрением (в тех редких случаях, когда предоставляется шанс их вообще увидеть). Эти специалисты не смешиваются с остальными зеленокожими и зачастую на целые месяцы уходят в самовольное изгнание, а в самых крайних случаях навсегда рвут связи с родным племенем. Коммандос ценят сообразительность и инициативу, а некоторые из них даже умеют читать. Азарт массированной атаки или бешеная гонка до передовой на разваливающемся грузовозе — это не для них. Вместо этого коммандос получают кайф, вспарывая глотки и сея панику во вражеских тылах, перед тем как начать прекрасно рассчитанный по времени налёт. Ужас на лицах жертв, которые считали, что увидят орочье наступление ещё за километр, — истинная награда для оравы коммандос. Настоящим воплощением этой устрашающей тактики стал Сникрот из отряда «Красный Череп», чьё имя превратилось в синоним ужаса на Армагеддоне.

На поле брани коммандос расправляются с часовыми и уничтожают орудийные окопы, чтобы дать остальным парням шанс добраться до вражеских позиций невредимыми. Каждый коммандос обычно исполняет в ораве определённую роль и получает соответствующее прозвище — к примеру, Поджарник или Глоткорез. Организованность и военная выправка часто привлекают молодых штурмавиков, и те вступают в ряды коммандос, вместо того чтобы вернуться к правильным оркам, из которых состоит костяк любой ватаги.

Орудия ремесла коммандос по орочьим меркам весьма хлипкие. Они всецело полагаются на зачернённые сажей клинки и камуфляж, расчерчивая кожу полосками крови, грязи и дерьма, чтобы смешаться с окружающей местностью. Такая практика довела бы до инфаркта любого нормального орка, по мнению которого прикрывать свою зелёность — противоестественно. Ценность подобной осторожности по-настоящему понимают только Кровавые Топоры. Некоторые коммандос подходят к маскировке ещё более изобретательно, цепляя на одежду листья или ловко используя предметы (ловко, разумеется, по орочьим меркам). Время от времени коммандос применяют тяжёлое вооружение, но пускают его в дело только тогда, когда подворачивается возможность вывести из строя танк или уничтожить отряд, покинувший укрытие.

Гурзак полз через низкий подлесок, зажав кинжал в зубах. Затем замер и стал высматривать неприятеля через листву. Т'ау выбрались из своих боескафандров, чтобы починить что-то на месте. Они согнулись над мигающими устройствами и открытыми техническими лючками, с головой уйдя в работу. Гурзак злобно ухмыльнулся и предвкушающе подвигал силовой клешнёй. Они думают, что находятся в безопасности так далеко от передовой. Пора доказать, что они ошибаются. Ноб дал знак свободной рукой остальным парням собраться у его позиции. Он выставил три пальца, затем два и наконец один. Убрав последний палец, коммандос бросился вперёд, выхватывая оружие. Остальные зеленокожие рванули следом. Орочьи глотки и пулялы слаженно рявкнули, и в воздух полетели гранаты-колотушки. У т'ау едва хватило времени, чтобы закричать, когда первое рубило нашло свою цель…

ВОЖДЬ СНИКРОТ

ЗЕЛЁНЫЙ ПРИЗРАК

Прославленные охотники на орков из армагеддонского полка Имперской Гвардии боятся одного, и только одного, зеленомордого. Тёмными ночами во влажных экваториальных джунглях между материками Прайм и Секундус эти закалённые бойцы шёпотом пересказывают байки о вожде Сникроте — Залежнике. Об убийце, который скользит по джунглям, точно призрак, и может пройти сквозь рощу удушающей лозы, не потревожив ни единого листика. Истории про свирепого охотника, живущего ради мести, в чьих глазах пылает дьявольское пламя ненависти, и о его жертвах, брошенных истекать кровью с вырванными глазами и содранными скальпами. Сникрот и его Красные Черепа стали настоящей напастью для Армагеддона, так как снова и снова наносили удары из тени туда, где защитники ожидали их меньше всего. Неважно, насколько сложными становятся планы Сникрота, его парням они всегда по плечу, и босс поклялся, что, даже если могучий Газгкулл откажется от завоевания Армагеддона, сам он не отступится никогда.

Босс Сникрот считался опытным коммандос уже во времена первоначального вторжения Газгкулла, и его племя одним из первых нырнуло в тот зелёный ад, что разделяет материки Армагеддон-Прайм и -Секундус. Океан джунглей был настолько безбрежным, что коммандос Сникрота вскоре отделились от основных сил племени. По пути к базе «Цербер» большая часть племени понесла большие потери от спецов по войне в джунглях из Имперской Гвардии, которые засели в сердце этого зелёного царства. Сникрот приказал своим парням отступить и поклялся стать безраздельным хозяином в джунглях, перед тем как заняться людскими базами.

Сникрот хорошо усвоил тот урок. Он поклялся вести партизанскую войну из лесной глуши и поснимал с себя почти всё, чтобы цветом кожи сливаться с джунглями. Он и его коммандос растворились на фоне бурной растительности, а крепкая шкура и могучий метаболизм дали им естественную стойкость перед смертоносными защитным механизмам этой кошмарной среды. Сникрот со своими парнями отточили свои и так прекрасные навыки маскировки и саботажа настолько, что сумели проскользнуть в казармы Астра Милитарум и перебить тамошних обитателей, пока те спали. Так началась кампания ужаса и психологической войны, которая до сих пор подрывает все старания имперцев на Армагеддоне.

Когда пятьдесят лет спустя вернулся Газгкулл, Сникротовых Красных Черепов, получивших своё название за обычай сдирать скальпы с жертв и обмазывать головы горячей кровью, так ни разу и не поймали. К тому времени легенды о Сникроте дошли уже до самых дальних ульев. Одни рассказывали о призраке, пьющем кровь во тьме ночи. Другие вещали о страшном звере, носящем солдатские жетоны всех тех, кого он убил, на обмотанных цепями руках, чтобы шептать их имена в джунглях под светом луны. Кое-кто рассказывал о его жутких ножах, которыми он перерезал горло полковникам, дворянам и их куртизанкам.

По всему Армагеддону в мерцающем сумраке ульев матери пугают своих детишек сказками о Сникроте, залегающем в ночи. И в каждой из них есть зерно правды. До сего дня Сникрот входит в число зеленокожих, которых больше всего боятся, и даже охотники на орков молят Императора о том, чтобы не стать следующими, в чью глотку вонзится нож Зелёного Призрака.

В последнее время неожиданно большое число орков получило повод молиться о том же. На Армагеддон хлынули полчища демонов, и войскам Империума и зеленокожих пришлось в нескольких крайних случаях даже объявить временное перемирие, чтобы дать отпор общей угрозе. Сникрот от такого компромисса пришёл в ярость, усмотрев в нём слабость, и вскоре принялся карать повинных в том орочьих вожаков. Не одного и не двух нобов утаскивали в сумрак джунглей, и вскоре их головы появлялись насаженными на кол, как предупреждение «не корешицца с юдишками».

Газгкулл притащил нас на Армагеддон. Газгкулл велел нам патаптать юдишек и раздалбать их гарада. И где типерь этот Газгкулл? Чухнул через всю Галактику, када пришлось туго, вот где! Ниважна. Мы никуда не сабираемся, парни, и када Армагеддон дастанецца оркам, он не будет планетой Газгкулла. Он будет моим...

Вождь Сникрот

ПОНТОРЕЗЫ

Самые богатые и самые несносные из всех орков — это, бесспорно, понторезы. Этим малоприятным индивидам по душе воевать и грабить, бороздя звёздные просторы на причудливо украшенных убойных крузерах и ударных кораблях. Понторезы стараются при любой возможности воевать поближе к остальным парням с одной лишь целью — покрасоваться неприлично мощными пухами перед менее удачливыми сородичами.

Спесивые и своевольные понторезы считают себя верхушкой орочьего сообщества, поэтому неудивительно, что многих из них выпроваживают из племени пинками, так как они слишком часто дерзят варбоссу или ведут себя, как кучка самодовольных пижонов. Другие же добровольно уходят в карсары, чтобы иметь возможность прибирать к рукам побольше добычи и не делиться ни с кем ни единым зубом.

Понторезы обожают копить сокровища и неустанно ищут возможности кого-нибудь обнести. Они настолько помешаны на улучшении своего снаряжения, что согласны почти на всё, чтобы увеличить состояние: на воровство, предательство, убийство или наём на службу к разным вождям и даже другим расам.

Понторез мгновенно узнаваем по фанфаронскому прикиду и самодовольной морде. Каждый из этих выпендрёжников увешан и утыкан пирсингом, медалями, трофеями, мехами и позолоченными глифами, прославляющими величие своего владельца, и всё это обычно увенчивает экстравагантная шляпа. Многие понторезы происходят из клана Дурных Лун, и обе эти породы всегда найдут чем похвалиться друг перед дружкой за кружкой лучшего грибного рома, какой только можно купить за жубы.

Поскольку понторезы обожают выставлять напоказ своё богатство перед другими орками и хотят, чтобы все знали об их приближении, появление их оравы часто предваряют звон и бренчание многочисленных побрякушек. Даже гроты-прислужники у них одеты с иголочки, могут похвастаться всякими цацками и с гордостью бахвалятся достижениями своих хозяев.

Если что и любят понторезы больше, чем кичиться своим добром, так это распылять врагов на атомы из исключительно навороченных стрелял. Эти шикарные пухи чудовищно разнятся по конструкции, но, поскольку меков осыпают вёдрами зубов, чтобы те сотворили настоящий шедевр, все они одинаково смертоносны. Горе тому глупцу, кто даст понторезу повод испытать на нём своё последнее приобретение.

В большинстве орочьих племён понторезы считаются скорее наёмниками, но при этом они составляют костяк многих карсарских ватаг, и под знамёна должным образом внушающего уважение пиратского вождя будут стекаться всё новые и новые оравы с целью побуянить в космосе, повзрывать что-нибудь и захапать столько добычи, сколько можно будет унести.

Среди таких экипажей лихое соперничество быстро перерастает в нездоровое. При таком количестве агрессивных и злобных пижонов, состязающихся за свою долю добычи, междоусобицы и борьба за первенство принимают размах настоящей эпидемии. Находя выход в актах саботажа, огня по «не таким уж и своим», забегах наперегонки за артефактами и даже в старых добрых драках, подобные проблемы дисциплинарного характера, пущенные на самотёк, могут довести ватагу флибустьеров до полного краха и самоуничтожения.

Однако у достаточно безжалостного варбосса эта взаимная антипатия становится полезным подспорьем. Зная, что открытые трения только навлекут ярость вождя, понторезы вместо этого с удвоенной силой принимаются доказывать своим соперникам, на что они способны в деле воровства и необузданного разрушения. Что есть мочи горланя песни космических пиратов, они рвутся в битву, паля из своих так называемых «шикух» и сметая оцепеневшего от ужаса неприятеля настоящей волной вдохновенного насилия. А если парочка конкурирующих орав при этом разлетится в клочья, так это только подтвердит, что они были слабаками и не умели «управляцца со своей даккой»!

КАПИТАН БАДРУКК

КАРСАРСКИЙ КОРОЛЬ

Чудовищный рыкающий капер в ярком и вульгарном наряде, по имени Бадрукк, — это величайший понторез на свете и самый знаменитый из всех карсаров своей эпохи. Капитан и его команда отъявленных негодяев, известных как Понторезы Бадрукка, стали легендой в своей субкультуре головорезов, избороздив за несколько десятков лет весь космос на здоровенном убойном крузере со стальными челюстями под названием *«Чернажубый»* и приняв участие в сражениях на стороне всех крупных вождей последнего времени. По утверждениям самого Бадрукка, без сокрушительной огневой мощи его Понторезов многие из этих ваивод были бы давно мертвы, и любой, кто повидал его в деле, охотно в это поверит.

Внешне капитан выглядит предельно щегольски, как и положено пиратскому королю: уродливый, словно гроксобык, с лысой башкой, сплошь покрытой шрамами и наколками, и в двуугольной шляпе, увешанной медалями побеждённых имперских адмиралов, чьи корабли он разграбил и бросил умирать. Зубы, которых у Бадрукка так много, что морда его перекошена от жуткой неподвижной ухмылки, покрыты сплавом из адамантия и бесценного ур-золота, выкраденного из дворца Неумирающего света. Позолоченная броня капитана, обычно начищенная до жирного блеска или покрытая кровью недавних жертв, сделана из трофейных силовых доспехов и содержит миниатюрный генератор энергополя. Установленные на спине штандарты прославляют Бадрукка как превосходнейшего бойца и завоевателя, а прошитая свинцом шинель защищает от радиации, которую излучает его обожаемая пушка «Патрашила» — оружие столь опасное, что даже просто находиться рядом с ним равносильно смертному приговору. Когда-то эта пушка принадлежала огрину-телохранителю губернатора имперского субсектора. Капитан прикупил к ней наворотов, и теперь вместо пуль огромного калибра она стреляет нестабильными банками с плазмой.

Годы тому назад Бадрукка изгнали из родного племени Дурных Лун, обвинив в том, что тот слишком много зубов оставляет только себе. С тех пор Бадрукк достиг гораздо большего, чем его собратья-флибустьеры. Сражаясь совместно с флотом военного диктатора Гарахака, Бадрукк остановил щупальце тиранидского флота-улья Кракен дерзким налётом на королеву-норну в его центре. Во время Войны Дакки его бойцы превзошли в стрельбе охотничий кадр т'ау.

Поговаривают даже, что капитан однажды лично убил пустотного кита, а в другой раз сразил вольнонаёмного Рыцаря, имея под рукой лишь волосяного сквига и несколько подвыпивших сморчков, хотя чем дальше, тем сильнее эти байки обрастают выдумками.

Для орка Бадрукк — превосходный стратег, и любой военный диктатор, у которого хватит зубов удовлетворить его заоблачные требования, может заполучить капитана в советники. После битвы Бадрукк обычно «уговаривает» своих нанимателей отдать львиную долю добычи, а затем отправляется на своём «Чернажубе» искать, где бы ещё развязать бойню. Многие военачальники рассматривают это как вполне заслуженную плату за то незабываемое зрелище, которое устраивают Бадрукковы Понторезы, обрушивающие на паникующего врага шквал выстрелов из шикарных пух. Они владеют такой огневой мощью, что запросто могут сровнять с землёй хорошо укреплённый жилой квартал, а злее пушки самого капитана так и вовсе не сыскать. Случись его ватаге сделать вылазку на планету, можно быть уверенным, что вскоре её ждут горести и разрушения, ибо эти отпетые разбойники живут ради убийств и хаоса и тащат всё, до чего дотянутся их загребущие лапы.

Не так давно Бадрукк участвовал в серии кровавых стычек с силами Космических Волков в глубинах пролива Санктус. Слухи упорно утверждают, что эти налёты проводились по просьбе таинственного и крайне щедрого нанимателя, однако сам Бадрукк по-прежнему не раскрывает карты. После этого атаки Бадрукка стали особенно дерзкими и впечатляющими. Капитан нашёл применение телепортным ударам, выбрасывая своих понторезов точно туда, куда нужно, а силовыми пузырями направленного действия захватывая врага в «огневые мешки». Всё это стало возможным благодаря усилиям плохомека Могрока — напыщенного большого механа из Дурных Лун, обязанного Бадрукку жизнью. Капитан спас Могрока после катастрофического завершения войны в рыцарском мире Аларих-Прайм и с тех пор вытягивает из него все его технические знания. Благодаря неохотной помощи Могрока Бадрукк успешно обчистил мир-сокровищницу некронов Танхотеп, разграбил несколько изолированных планет в Империуме-Нигилус и победил так называемую Великую гвардию полководца Хаоса Нахсгара Некающегося. После этих триумфов Бадрукк так набил свои сундуки, что сумел переоборудовать *«Чернажуба»* в вооружённого до зубов космического монстра, способного в одиночку оставить от целого города-улья одни развалины.

ДУРДОК ГРОТСНИК

БОЛЕНАЧАЛЬНИК

Гротсник всегда страдал нездоровым влечением ковыряться в головах других орков. Когда уродливый Гофф по имени Газгкулл приковылял к санитарной палатке Гротсника, обеими руками поддерживая собственные мозги, чтобы не выпали, док увидел прекрасную возможность поупражняться в любимом деле. Два часа спустя Газгкулл пошатываясь вышел наружу, на этот раз держась за череп, сверкающий адамантием.

Путь до великого военного диктатора занял у Газгкулла меньше недели. Внезапно став популярным доктором, Гротсник окинул взглядом толпу орков, ждущих в очереди у палатки, и увидел ещё одну прекрасную возможность. Он убедил самых богатых нобов своего племени, что те тоже должны сделать операцию «как у Газгкулла». Чего дурдок им не сказал, так это того, что в каждую черепушку заложил кусок взрывчатки, а дистанционные взрыватели спрятал подальше. Поток клиентов не иссякал, а если какой ноб с металлической башкой вдруг решал обидеть Гротсника, то — вот те раз! — в тот же день мог свалиться с досадным случаем сноса крыши.

В конце концов нобы догадались, что происходит. Поняв, что лицом к лицу с Гротсником разобраться не получится, они устроили ему небольшой несчастный случай. Гротсника позвали взглянуть на проводку в сломавшемся смертодреде, но там его ждал неприятный сюрприз. Схватив Гротсника клещами, дред впечатал дока в землю, а затем здоровенной циркулярной пилой вскрыл ему башку, после чего утопал в закат.

Когда гретчины-санитары посмотрели на своего умирающего в грязи начальника, то тоже увидели прекрасную возможность. Они оттащили дока обратно в палатку, и скоро по спящему лагерю стали разноситься скрежет хирургической пилы, стук молотка и визг дрели.

В ту долгую ночь один из гретчинов, по локоть зарывшись в черепную коробку Гротсника, умудрился расстаться со своим ужином. Второй потерял ручного паучка, сбежавшего в самое тёплое и мягкое местечко, какое сумел найти, — в башке у дока с откинутой крышкой. Той ночью Гротсник умирал неоднократно, но всякий раз его находчиво возвращали к жизни разрядом гротского стрекала. Незадолго до наступления утра Гротсник пошатываясь вышел из палатки, держась за новую металлическую пластину в черепе, — живой, но окончательно рехнувшийся. Маниакально ухмыляясь, док пустился в пляс под светом луны, а аккомпанировали его певческим потугам тошнотворные звуки разлетающихся нобовских черепушек, которые Гротсник подрывал одну за другой.

С того дня интерес дока к хирургии принял ещё более странные формы. Гротсник отпилил несколько собственных конечностей «шобы не терять навыка» и заменил их на конечности клиентов, которых, лежащих без сознания на операционном столе, внезапно обуял приступ щедрости. Провёл лоботомию довольно приличному числу зеленокожих, которым хватило дурости явиться к нему в палатку, и заменил их мозги на живых сквигов. Поговаривали даже, что док собирает собственного сверхорка из органов и частей тел, «пожертвованных» клиентами. Многие считают, что без покровительства Газгкулла дурдока давно бы уже шлёпнули, однако нельзя отрицать того факта, что Гротсник — и сам по себе крепкий орешек, и грозный боец к тому же.

Дурдок давным-давно сообразил, что его билет к славе — это оставаться на хорошем счету у Газгкулла. Когда Горк и Морк отозвали Великого военного диктатора с Армагеддона «для бальших дел», Гротсник отправился вместе с ним. И пока Газгкулл подчиняет себе вождей-соперников и забирает их войска себе, Гротсник ковыряется в пострадавших и отбирает самых лучших из побитых нобов для своих безумных проектов. Плохой док даже принуждает конкурирующих лечил работать на него в качестве ассистентов, к их большому недовольству. Большая часть завербованных доков исчезает без следа, когда Гротснику надоедает их брюзжание, и ходят упорные слухи, что он сохраняет на будущее знания своих незадачливых помощников в некоем отвратительном «мозгоботе».

Газгкулл в курсе выходок своего дурдока и растущей неприязни к нему среди подчинённых варбоссов, но пока не делает ничего, чтобы обуздать рвение Гротсника. Для многих это поднимает вопросы — над чем конкретно корпит док для своего повелителя и какие ужасы могут открыться, когда Гротсник наконец решит, что его великий труд завершён.

ТРУПОЛОВЫ

Док Гротсник, может, и провёл многие годы в компании Гоффов, но в душе он всегда оставался Черепом Смерти. Совсем недавно док решил вернуться к своим корням, собрал ватагу из Черепов Смерти, лечил и карсаров, и отправился на поля сражений собирать… нет, вовсе не металлолом, а трупы! Его Труполовы обычно стараются вступить в бой и набить солидный счёт тел, а затем перебрать всех мёртвых и раненых и утащить тех, кто приглянулся Гротснику. Эта ватага может похвастать в своём составе множеством киборков вкупе с биологически навороченными чудищами, которых Гротсник называет штопанными парнями. Визжа пилами и сверкая шприцами, Труполовы носятся от одного поля битвы к другому и растаскивают всё, что попалось на глаза, набивая свои «труповозки» сырьём для жутких опытов боленачальника.

Оперировать! Оперировать! Срочно оперировать!

Дурдок Гротсник

ГАЗГКУЛЛ ТРАКА

ПРОРОК ГОРКА И МОРКА

Газгкулл Маг Урук Трака — самый могущественный пророк Вааа!, способный поднять население целых орочьих планет на разгул завоеваний и кровопролития. Это самый влиятельный орк в Галактике: миллиарды зеленокожих шагают на войну во имя него. Но так было не всегда.

Газгкулл начинал свою карьеру простым воином Гоффов на захолустной планетке Урк. Во время налёта на командный санктум Космодесанта Трака словил в голову болтерный снаряд, который превратил в кашу большую часть черепа и вызвал обширную травму мозга. Оказавшийся поблизости лечила из Черепов Смерти по имени Гротсник заменил Газгкуллу часть мозжечка бионикой из адамантия.

Есть вероятность, что именно эта операция пробудила некий дремлющий психический дар, хотя нельзя исключать, что прошедший её пациент просто страдает галлюцинациями. Но как бы там ни было, с того самого дня Газгкулл стал утверждать, что находится в прямом контакте с орочьими богами Горком и Морком.

Какая-то тёмная сила определённо положила глаз на Газгкулла, поскольку его приход к владычеству над племенами Урка оказался сродни взлёту ракеты. Трака пробивал себе дорогу через звания и посты, пока не стал верховным правителем планеты. Орки уважают силу, отвагу и боевую выучку, а Газгкулл бесспорно обладал всеми этими достоинствами в избытке. Но вдобавок к этому у него было то, чего не хватало большинству зеленокожих полководцев: видение будущего. Он раззадоривал орков родного мира пламенными речами, объясняя, что их цель и задача — завоевать всю Галактику. Где бы ни появлялся Газгкулл, он объединял противоборствующие племена всепоглощающим чувством общей судьбы.

Но всё это могло закончиться пшиком, если бы солнце Урка не стало мерцать и гаснуть. Газгкулл объявил оркам, что настало время начать Вааа!-йну, которая превзойдёт все прошлые и нынешние. Те, кто хочет отправиться в поход, могут последовать за Газгкуллом, а те, кто ослушается, — умрут. Все орки до последнего выбрали первый вариант, пожелав завоевать всю известную Галактику или погибнуть.

Список одержанных с тех дней побед Газгкулла занял бы огромный лист. Он сокрушил защитников Семи систем, разграбил мир-кузницу Диностикс V и уничтожил до последнего человека капитул Астральных Дрейков. Дважды он вторгался на Армагеддон — правда, эта конкретная планета так ему и не сдалась.

Теперь, когда Оскал Горка уродует звёздное небо, завоевания Газгкулла выросли десятикратно. Одни говорят, что источником видения, которое увело великого диктатора с Армагеддона, послужила энергия варпа, скопившаяся до открытия Великого Разлома. Другие же заявляют, будто сами Горк и Морк говорили с Тракой через его невольников-чудил. Какой бы ни была истина, сегодня Газгкулл ведёт за собой по звёздам Великую Вааа!, а боги посылают ему образы с каждым днём всё чаще и яростнее. Погонщики шепчутся меж собой, что Газгкулл даже получил способность наблюдать события, разворачивающиеся далеко от него, и влиять на них «через Великае Зилёнае». Если это так, то теперь великий диктатор стал ещё опаснее для Галактики, чем был прежде.

Мы растопчем Всиленную в липёшку и прихлопнем всех, кто встанет нам папирёк!

Мы орки, мы раждены сражацца и пабиждать!

Великий военный диктатор Газгкулл Маг Урук Трака, пророк Горка и Морка, предводитель Великой Вааа!

ИСКУССТВО ВААА!-ЙНЫ

Орочья армия — это нестройное и обширное войско из опасно шатких боевых машин и крикливо-ярких воинов, штормовым валом захлёстывающее поле битвы, чтобы похоронить под собой противника. На этих страницах представлены образцы грубого и дикарского боевого облачения зеленокожих.

Газгкулл Трака

Варбосс с силавой клишнёй, комбиоружием с ракетомётом и боевым сквигом

На кровавых полях Армагеддона военный диктатор Газгкулл Маг Урук Трака ведёт огромную орду Гоффов в бой против имперских войск. Земля дрожит от грохота железных башмаков, когда противника просто сметает зелёная волна.

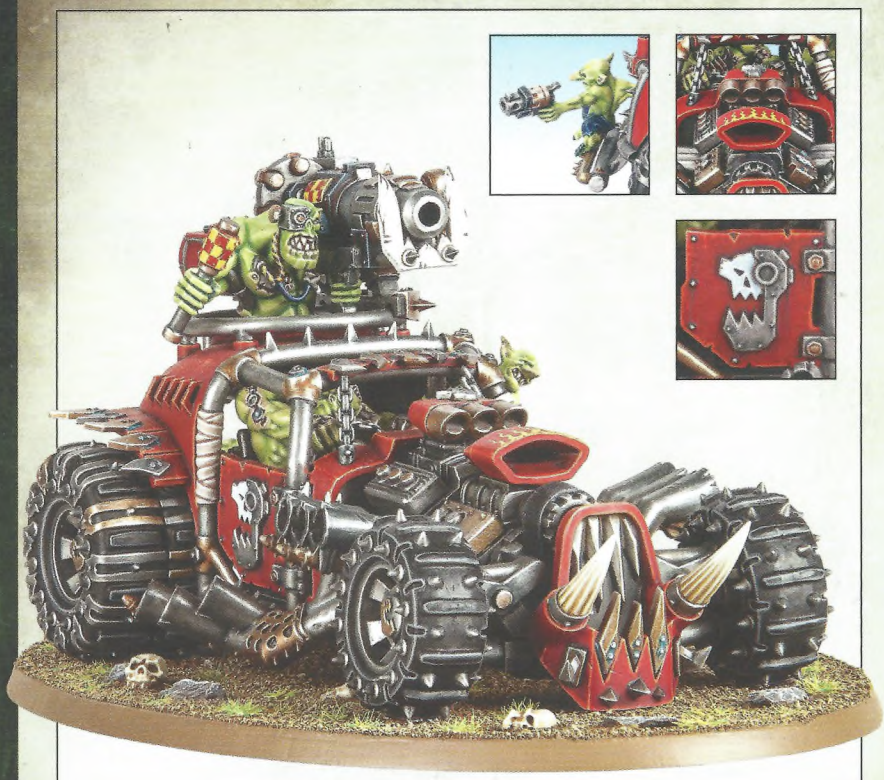
Стрелковую цепь воинов Империи Т'ау захлёстывает бурный прилив орков. Над самой головой с рёвом проносятся дакка-истребители, пока нобы и штурмавики Гоффов возглавляют наступление на земле.

Лечила с силавой клишнёй и больнючим шприцем

Чудила

Большой мек в мегаброне с силавой клишнёй, навороченным силовым полем и комбиоружием с ракетомётом

Большой мек с психошоковой пушкой



Взрывучий хотрод Злых Солнц

Меганоб с навороченным стрелялом и силавой клишнёй

Хвосты пыли вздымаются до небес и рёв моторов переходит в оглушающее крещендо — то скоростные маньяки и летуны Злых Солнц сломя голову мчатся в бой.

Большой мек Дурных Лун с телепортошмалялой

Меганоб с убойными пилами

Мек с рубилом и навороченной мегапулялом

Под защитой навороченного силового поля, которое излучает большой мек, лязгающая масса горканаутов, морканаутов, смертодредов и меганобов Дурных Лун встречается с элитными терминаторами Космических Волков в сокрушительной схватке насмерть.

Когда трафейщики и артфуры ватаги Черепов Смерти открывают огонь, стреляные гильзы сыплются на землю градом. Залп за залпом раскалённого свинца и свистящих снарядов бьёт по вражескому строю, разнося противника в клочья в настоящем урагане дакки!

Ноб Черепов Смерти с рубилом и пулялом

Ноб Змей-Укусов с рубилом и пулялом

Ноб Кровавых Топоров с рубилом и пулялом

Быстроходный отряд Кровавых Топоров наносит внезапный удар по наступающей Тысяче Сыновей. Пока моторизованные части атакуют воинов Хаоса с фронта, хитроумный вождь Сникрот обходит их с фланга, вскинув Зубы Морка в предвкушении резни.

Смертодред с двумя клишнями, пилой и ракетомётом

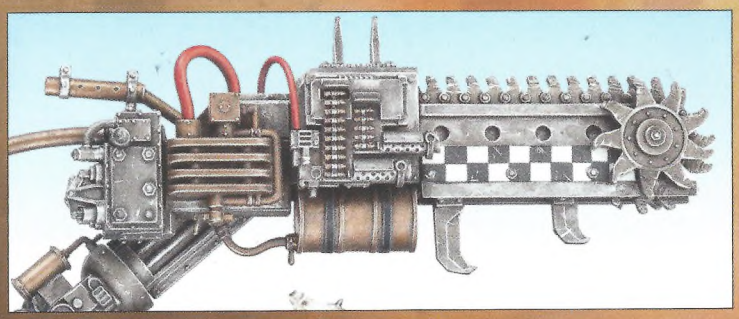
Банка-убийца с ракетомётом и бурилом

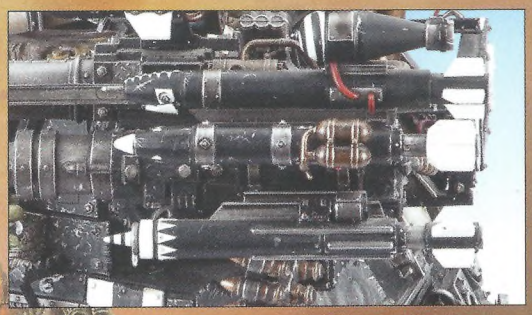
Смертодреды и банки-убийцы зеленокожих — это могучие боевые шагоходы, сколоченные из металлолома и тяжеловооружённые. Эти смертоносные машины обычно размалёваны в цвета своего клана и украшены его символикой.

Капитан Бадрукк

Капитан понторезов

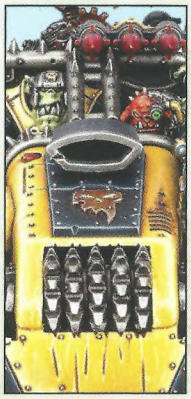
Понторез

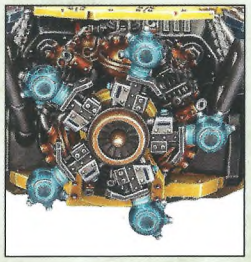




Смертобойный трайк Гоффов

Кормушечный сквигобагги Змей-Укусов





Психошоковый драгстер Дурных Лун

НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Армии орков невероятно разнообразны и в равной степени могут похвастать как массированной пехотой, так и авиаэскадрильями и колоннами бронетехники. Такое разнообразие наглядно представлено двумя начальными армиями, изображёнными ниже.

Значительное число орочьих ватаг строится на прочном фундаменте из линейных солдат. Это вдвойне верно для орков из клана Гоффов — мастеров хоронить противника под лавиной свирепых зеленокожих воинов. Первая из этих двух армий как раз отражает данный принцип и основана на крепком ядре из пехоты под предводительством большого мека с психошоковой пушкой. Чудно́е тяжёлое оружие мека обеспечивает огневую мощь, лечилы стоят наготове для полевой хирургии, а оравы зелёных парней и дюжих нобов рвутся к противнику, возглавляемые тяжелобронированным смертодредом. Такую армию можно выставить в качестве патруля, как описано в книге правил *Warhammer 40,000*.

Вторая стартовая армия собрана по иному принципу и состоит почти целиком из высокоманёвренных машин и мотоциклов, образуя небольшое, но эффективное подразделение моторазведки. В этой армии, родом из клана Злых Солнц и возглавляемой смертобойным трайком, три ячейки мобильных войск отданы бумдакковой тачке, взрывучему хотроду и ораве байкеров. Толпу простых орков доставляет в битву чудовищная «Костоломка».

Обе эти армии являются батальными, а это означает, что владеющие ими игроки получают командные очки, которые можно потратить на мощные стратагемы. А по мере расширения коллекция будет давать ещё больше командных очков.

Большой мек Загблатц ведёт армию Гоффов в бой, а возвышающийся сзади смертодред обеспечивает грозную тяжёлую поддержку.

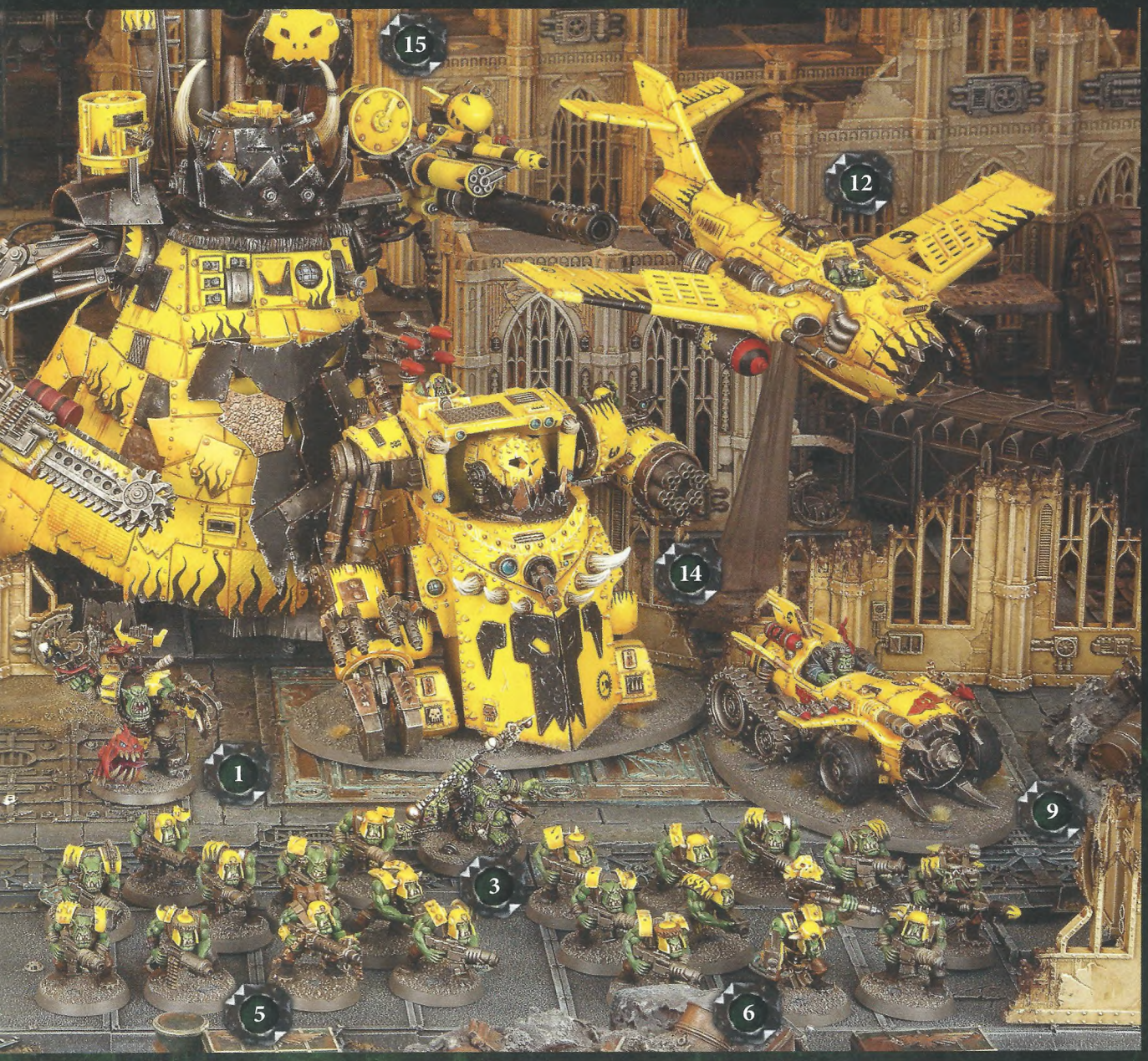
Скарасной босс Груздрак верхом на смертобойном трайке мчится в битву во главе группы «поехавших» Злых Солнц.

СБОР ВАТАГИ

Добавляя новые миниатюры Citadel к своей коллекции орков, вы можете нарастить армию самыми разными и интересными способами. Изображённое выше войско Дурных Лун сочетает в себе пехоту, автомобили, авиацию и даже неповоротливого сверхтяжёлого шагохода, что делает их поистине грозной ватагой.

Это войско Дурных Лун, возглавляемое могучим вождём по имени Богрок Дурклешня, известно под бесхитростным (и типично орочьим) названием «Блиц-парни Дурклешни». Даже самому крепкому варбоссу всегда требуется парочка странных парней за спиной для всяких там «мудрёностей». В данном случае это мегабронированный большой мек Кругг и страдающий от избытка эктоплазмы чудила Вурргац. Костяк ватаги составляют оравы парней, которые могут рассредоточиться по всему полю битвы, чтобы захватывать объекты или вышибать врагам зубы. Гнидодавы Арика вооружены пулялами и рубилами ради максимальной убойности в рукопашной, в то время как дакка-парни Дрогга и друганы Награта в привычной манере Дурных Лун по полной упакованы стрелялами ради дополнительной огневой мощи. Эти орки идут в бой следом за тяжеловесными заправилами Дурклешни, которых свои же парни боятся почище врага!

Имея кучу свободных зубов, варбосс Дурклешня собрал разнообразный автопарк для своей ватаги. Психошоковый драгстер и мегагусеничный ракетомобиль обеспечивают быстроходные огневые платформы на земле; они выскакивают из мастерской мека Кругга со свежими наворотами и без промедления мчатся на передовую, чтобы испытать их на противнике. Разразила-истребитель и налетала-бомбила между тем делают всё, чтобы небо принадлежало Боргоку, и только ему, а держащиеся позади морканаут и горканаут предлагают мощное средство прорыва



вражеских порядков. Надо всей остальной ватагой (да и, скорее всего, надо всеми врагами) возвышается грозный таптун. На этом неповоротливом боевом истукане, как на самой большой и смертоносной на сегодняшний день машине в распоряжении ватаги, Дурклешня вместе с заправилами зачастую с шиком отправляется в битву.

С тремя командными единицами, тремя единицами рядовых войск, элитой, двумя мобильными БЕ, двумя единицами тяжёлой огневой поддержки, двумя летательными аппаратами, одним укреплением и властелином войны Блиц-парни Дурклешни образуют батальон, сверхтяжёлое вспомогательное подразделение и сеть укреплений. И, поскольку эти армии считаются батальными, они получают внушительные восемь командных очков, которые можно потратить на полезные стратагемы, способные изменить ход всей игры, если мудро использовать их в нужный момент.

1. **Ваивода Боргок Дурклешня**
2. **Большой мек Кругг Клыкстерня**
3. **Чудила Вурргац**
4. **Гнидодавы Арика, орава парней**
5. **Дакка-парни Дрогга, орава парней**
6. **Друганы Награта, орава парней**
7. **Заправилы Дурклешни, орава меганобов**
8. **Психошоковый драгстер *«Дуркалёсы»***
9. **Мегагусеничный ракетомобиль *«Бескрылый мачила»***
10. **Мастерская мека**
11. **Разразила-истребитель *«Громыхала Морка»***
12. **Налетала-бомбила *«Гнидостоп»***
13. **Морканаут *«Месть Нурбока»***
14. **Горканаут *«Бешеный кромсала»***
15. **Таптун *«Мегакрушила»***

ВОИНЫ ГОРКА И МОРКА

В данном разделе содержатся все инфолисты, которые понадобятся вам для использования миниатюр орков в сражениях. Каждый инфолист включает в себя перечень характеристик описываемой боевой единицы, её оснащения и способностей. Некоторые правила встречаются у многих боевых единиц орков, поэтому они разобраны ниже.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Во многих инфолистах встречаются ключевые слова в угловых скобках — **<КЛАН>**. Они заменяются на ключевые слова по вашему усмотрению, как описано ниже.

<Клан>

Все орки принадлежат тому или иному клану, разделяющему их склонность к тому или иному способу ведения боевых действий.

Некоторые инфолисты уже содержат информацию о том, к какому клану принадлежит его боевая единица (например, Газгкулл Трака имеет ключевое слово **«ГОФФ»** и принадлежит к клану Гоффов). Если же в инфолисте не указана принадлежность к конкретному клану, то вместо этого он содержит ключевое слово **«<КЛАН>»**, а вы должны выбрать клан боевой единицы самостоятельно при включении её в свою армию. Затем просто замените **«<КЛАН>»** на название выбранного вами клана везде в инфолисте этой боевой единицы.

Например, если вы хотите включить в свою армию варбосса и хотите, чтобы он принадлежал клану Дурных Лун, то его фракционное ключевое слово **«<КЛАН >»** заменяется на **«ДУРНЫЕ ЛУНЫ»**, а описание его способности «Проламывая бошки» будет гласить: «если боевая единица **ДУРНЫХ ЛУН** проваливает проверку боевого духа в пределах 3" от дружественного **ВАРБОССА ДУРНЫХ ЛУН**, порядок может быть восстановлен при помощи демонстративного применения насилия. В этом случае боевая единица получает D3 смертельных ранения, но проверка боевого духа считается пройденной».

Мы, орки, никада не праигрываем. Если мы выигрываем, то выигрываем. Если умираем, то умираем в бою, а эта не считается паражением. Если мы бижим с поля битвы, то, значит, мы не умерли и ищо вернёмся, так што эта тоже не считается паражением, врубаешь?

Распространённый взгляд орков на войну

СПОСОБНОСТИ

У многих боевых единиц орков встречаются следующие способности:

Дакка! Дакка! Дакка!

Ничто так не повышает меткость, как массированный обстрел, ведь так уж точно разок да попадёшь.

Если при совершении атаки дистанционным оружием результат броска на попадание модели с этой способностью равен «живой» (то есть немодифицированной) 6, попадание считается успешным вне зависимости от применяемых к результату броска модификаторов. Кроме того, стрелявшая модель немедленно совершает ещё один бросок на попадание по той же боевой единице тем же оружием. Такие броски на попадание не могут сгенерировать дополнительные броски на попадание. При использовании оружия, характеристики которого определяются случайным образом (такого как пузыремёт), дополнительные броски на попадание производятся с использованием тех же характеристик, что и у броска, благодаря которому они были сгенерированы. Данная способность не распространяется на оружие, попадающее по цели автоматически.

Мы ыдём!

Атака раззадоренных орков похожа на неудержимую зелёную лавину.

Боевая единица с этой способностью может перекидывать проваленные результаты бросков на определение дистанции нападения, причём она может выбрать, перекинуть ли все кубики, задействованные в броске, или только некоторые из них.

Толпа рулит

Чем больше орков собирается в одном месте, тем сильнее приток энергии Вааа! и тем бесстрашнее они становятся.

Боевая единица с этой способностью может сделать своё значение показателя лидерства равным количеству моделей в этой БЕ или количеству моделей другой БЕ с этой способностью, находящейся в пределах 6" от неё.

Скарасная орава

Перед сражением орочьи багги и трайки съезжаются в одном месте и делают ставки, а после мчатся вперёд на всех парах.

При первом выставлении на поле битвы модели данной боевой единицы должны выставляться в пределах 6" хотя бы от одной другой модели из этой БЕ. После этого каждая модель действует как отдельная БЕ и считается отдельной БЕ с точки зрения правил.

СПИСКИ ОСНАЩЕНИЯ ОРКОВ

Во многих инфолистах встречаются отсылки к одному или нескольким из представленных ниже списков вооружения. В таких случаях боевая единица может взять любой предмет из соответствующего списка. Профили оружия и предметов из этих списков можно найти в разделе «Штуковины и пухи».

ОСНАЩЕНИЕ БРОНЕФУРЫ

Каждый предмет из списка можно взять не более одного раза.

- Захватная клишня
- Грот-ремонтник
- Метало
- Палкабомбашвыряло
- Шаровой таран

СТРЕЛЮЧЕЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Комбиоружие с ракётомётом
- Комбиоружие с выжигалой
- Навороченное стреляло

ВООРУЖЕНИЕ НОБОВ

Можно взять до двух предметов из следующего списка:

- Большое рубило
- Рубило
- Убойная пила
- Силавая клишня
- Силавое пыряло
- Пуляло

Можно взять не более одного предмета из следующего списка:

- Комбиоружие с ракётомётом*
- Комбиоружие с выжигалой*

**Нельзя брать нобу или нобу-боссу, разъезжающим на байках.*

12 Мощность

Газгкулл Трака

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Газгкулл Трака	5"	2+	5+	6	6	8	5	8	2+

Газгкулл Трака — это одна модель, вооружённая спаренным большим стрелялом, навороченной клишнёй и палкабомбами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Спаренное большое стреляло	36"	Штурмовое 6	5	0	1	–
Навороченная клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Великая Ваааагх!: дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ ОРКОВ**, находящиеся в начале фазы нападения в пределах 6" от этой модели, могут нападать, даже если совершали марш-бросок ранее в этом ходе. Кроме того, дружественные модели **ПЕХОТЫ ОРКОВ** увеличивают на 1 количество своих атак, если они нападали в этом ходе и находятся в пределах 6" от этой модели, когда сражаются.

Пророк Горка и Морка: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Босс палит!: если дружественная боевая единица **ОРКОВ** проваливает проверку боевого духа в пределах 6" от этой модели, порядок может быть восстановлен при помощи демонстративного применения насилия. В этом случае боевая единица получает D3 смертельных ранения, но проверка боевого духа считается пройденной.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, Гоффы**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, мегаброня, варбосс, Газгкулл Трака**

Юдишки думают, што Галактику парвало надвое из-за богов Хаоса. Хаоситики и остроухие считают так же. А правда тут в том, што все ани ашибаюцца. Я прарок Ваааагх!, и я гаварю вам: эта штука, што рвёт Галактику папалам, — бальшая и зилёная ухмылка Горка! А пачиму он ухмыляицца, парни? Патаму шта пришло наше время! Горк лыбицца, патаму шта настал час Орка — и мы растопчим все звёзды в лепёшку! ВААА!

Газгкулл Трака

Газгкулл Трака топает в бой, такой же громадный, как и банки-убийцы, что переваливаются следом.

4 Мощность

Варбосс

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Варбосс	5"	2+	5+	6	5	6	4	8	4+

Варбосс — это одна модель, вооружённая комбиоружием с ракетомётом, силавой клишнёй, двумя пулялами и палкабомбами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Комбиоружие с ракетомётом	При атаке этим оружием выберите один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием.					
— Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	–
— Стреляло	18"	Штурмовое 2	4	0	1	–
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Боевой сквиг	Рукопашное	Рукопашное	4	-1	1	Всякий раз, когда модель с данным оружием сражается, она может совершить 2 дополнительные атаки этим оружием.
Большое рубило	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	2	–
Силавая клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить комбиоружие с ракетомётом одним предметом из списка *стрелючего вооружения*.
- Можно заменить силавую клишню большим рубилом.
- Можно взять боевого сквига.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Ваааrх!: дружественные боевые единицы **ПЕХОТЫ <КЛАНА>**, находящиеся в начале фазы нападения в пределах 6" от этой модели, могут нападать, даже если совершали марш-бросок ранее в этом ходе.

Проламывая бóшки: если боевая единица **<КЛАНА>** проваливает проверку боевого духа в пределах 3" от дружественного **ВАРБОССА <КЛАНА>**, порядок может быть восстановлен при помощи демонстративного применения насилия. В этом случае боевая единица получает D3 смертельных ранения, но проверка боевого духа считается пройденной.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, варбосс**

Орочий варбосс шагает в центре свирепой зелёной орды, рыком отдавая приказы по мере сближения с противником.

4 Мощность

Большой мек
с психошоковой пушкой

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Большой мек с психошоковой пушкой	5"	3+	5+	5	4	4	3	7	4+
Грот-смазчик	5"	5+	4+	2	2	1	1	4	6+

Большой мек с психошоковой пушкой — это одна модель, вооружённая психошоковой пушкой и палкабомбами. Его может сопровождать грот-смазчик.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Психошоковая пушка	60"	Тяжёлое D6	2D6	-5	D6	Перед стрельбой из этого оружия совершите один бросок, чтобы определить силу всех его выстрелов в этой фазе. При результате броска 11+ каждое успешное попадание наносит D3 смертельных ранения в дополнение к любому другому урону.
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Большой механьяк: в конце вашей фазы движения данная модель может починить одну дружественную модель **ТЕХНИКИ <КЛАНА>** в пределах 3". Эта модель немедленно восстанавливает D3 раны, потерянные ранее. Каждую единицу техники можно чинить только один раз в ход.

Грот-смазчик: один раз за игру грот-смазчик может помочь своему хозяину с ремонтом. В этом случае техника, которую ремонтировал мек, восстанавливает дополнительную рану.

При бросках на ранение данной боевой единицы всегда используйте стойкость мека (пока он находится на поле боя). Смерть грота-смазчика не влияет на боевой дух. Для отыгрыша стрелковых атак считайте, что грот-смазчик имеет ключ **ПЕРСОНАЖ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (БОЛЬШОЙ МЕК) Персонаж, пехота, большой мек

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ГРОТ-СМАЗЧИК) Пехота, гретчин, грот-смазчик

Путешествовать в космосе скучно. Ну, скучно, если только скиталец не набит битком геноворами, или какие-нибудь хаоситские парни в шипах не устроили в нём логово, или там не обосновались уже другие зелёные морды. Если трофейщики людишек явятся, тоже можно развлечься. Или мятеж-другой устроить по дороге, чтобы время скоротать. А ещё происходят всякие странные штуки, как всегда в варпе бывает. Один раз у Чудного Лугворта прямо из башки выскочила здоровенная уродина! Перебила половину наших друганов — вот была заваруха! Если подумать, то космос — весёленькое место. И всё это ещё до того, как найдётся отличный новый мир, куда можно рухнуть!

Большерот, орочий погонщик

Навороченный генератор силового поля у большого мека с гудением и треском разрядов отражает вражеские выстрелы.

6 Мощность

Большой мек
в мегаброне

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Большой мек в мегаброне	4"	3+	5+	5	4	5	3	8	2+
Грот-смазчик	5"	5+	4+	2	2	1	1	4	6+

Большой мек в мегаброне — это одна модель, вооружённая навороченным мегашмалялом и силавой клишнёй. Его может сопровождать грот-смазчик.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Навороченное мегашмаляло	24"	Штурмовое 1	8	-3	D6	Если при броске на попадание выпадает один или более немодифицированных результатов «1», владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов из оружия.
Телепортошмаляло	12"	Штурмовое 3	8	-2	1	Если модель получила неспасённое ранение от этого оружия, но не была убита, киньте D6 в конце фазы. Если результат броска выше, чем показатель ран в профиле модели, она считается убитой.
Убойная пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Силавая клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить навороченное мегашмаляло предметом из списка *стрелючего вооружения*.
- Можно взять телепортошмаляло или навороченное силавое поле.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Грот-смазчик: один раз за игру грот-смазчик может помочь своему хозяину с ремонтом. В этом случае техника, которую ремонтировал мек, восстанавливает дополнительную рану.

При бросках на ранение данной боевой единицы всегда используйте стойкость мека (пока он находится на поле боя). Смерть грота-смазчика не влияет на боевой дух. Для отыгрыша стрелковых атак считайте, что грот-смазчик имеет ключ **ПЕРСОНАЖ**.

Большой механьяк: в конце вашей фазы движения данная модель может починить одну дружественную модель **ТЕХНИКИ <КЛАНА>** в пределах 3". Эта модель немедленно восстанавливает D3 раны, потерянные ранее. Каждую единицу техники можно чинить только один раз в ход.

Навороченное силавое поле: дружественные боевые единицы **ОРКОВ**, находящиеся целиком в пределах 9" от модели с навороченным силавым полем, получают непробиваемый спас-бросок на 5+ от атак дистанционным оружием. Если модель с навороченным силавым полем погружена в транспорт, вместо этого сам транспорт получает непробиваемый спас-бросок на 5+ от атак дистанционным оружием.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (БОЛЬШОЙ МЕК) Персонаж, пехота, мегаброня, большой мек

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ГРОТ-СМАЗЧИК) Пехота, гретчин, грот-смазчик

3 Мощность

Чудила

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чудила	5"	3+	5+	5	4	4	3	6	6+

Чудила — это одна модель, вооружённая посохом чудилы.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Посох чудилы	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Энергия Ваааргх!: добавляйте 1 к результатам пси-тестов, совершенных этой моделью, за каждые 10 моделей **ОРКОВ** (но не **ГРЕТЧИНОВ**) в пределах 10" от неё, до максимального значения модификатора +3. Однако при конечном результате теста 12+ эта модель страдает от опасностей варпа, как если бы выкинула две 6 или две 1.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждую вражескую пси-фазу — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу *«Разрывающий разряд»* и одну психосилу из **дисциплины сил Ваааргх!**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, псайкер, чудила**

Чудилы — парни ничево, тока не стой рядам, если не хошь, штоб у тя башка лопнула, как сквиг-бомба пад фурой. И впереди тоже не маячь, патамушта если кто-нить из них харкнет на тебя, морда стечёт на пол быстрее, чем грот, на спор выжравший жбан грибнова пива. В общим чудилы — парни ничево, пака держишься ат них как можна дальше…

Нарклоб, ноб-босс Дурных Лун

4 Мощность

Босс Сникрот

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Босс Сникрот	6"	2+	5+	6	5	6	6	7	6+

Босс Сникрот — это одна модель, вооружённая Зубами Морка и палкабомбами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Зубы Морка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	–
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Коварный лазутчик: во время расстановки вместо выставления Сникрота на поле боя вы можете разместить его в укрытии. В конце любой вашей фазы движения он может выбраться из укрытия — поместите его где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Глоткорез: прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на ранение рукопашным оружием босса Сникрота по боевым единицам, целиком находящимся в пределах элемента ландшафта (или стоящим на таковом).

Ужасающий убийца: у вражеских БЕ в пределах 6" от этой модели на 1 ед. снижен показатель лидерства.

Отряд коммандос «Красный череп»: дружественные боевые единицы **КОММАНДОС КРОВАВЫХ ТОПОРОВ** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результаты 1 при бросках на попадание в фазе схватки.

Хитрющий мерзавец: когда эта модель находится в укрытии, прибавляйте 3 (а не 1) к результатам её спас-бросков.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, Кровавые Топоры**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, коммандос, босс Сникрот**

Босс Загструк

5 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Босс Загструк	12"	2+	5+	6	4	6	6	7	4+

Босс Загструк — это одна модель, вооружённая Лапами Стирвятника, пулялом, рубилом и блиц-ракетами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Блиц-ракеты	18"	Штурмовое 1	6	-1	D3	–
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Лапы Стирвятника	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	Это оружие можно использовать для совершения не более трёх атак всякий раз, когда его владелец сражается.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Полный ход!: вместо того чтобы бросать кубик, эта боевая единица при марш-броске может прибавить к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения, но в этом случае вы должны кинуть D6 в конце фазы. При выпадении 1 модель получает смертельное ранение.

Муштровщик: дружественные боевые единицы **ШТУРМАВИКОВ ГОФФОВ** в пределах 6" от этой модели автоматически проходят проверки боевого духа.

Тело киборка: всякий раз, когда данная модель теряет рану, кидайте кубик; на 5 или 6 рана не теряется. После этого броска нельзя совершать бросок за инструменты дока.

Высадка штурмавиков: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её высоко в небе. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может спикировать в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, Гоффы

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Персонаж, пехота, штурмавик, прыжковый ранец, летает, босс Загструк

Смертобойный трайк

6 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Смертобойный трайк	14"	2+	5+	5	6	8	5	7	4+

Смертобойный трайк — это одна модель, оснащённая убойным выхлопом. Её экипаж вооружён хватун-клишнёй и тремя спаренными гром-палками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Убойный выхлоп	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Поджига	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
— Резак	8"	Штурмовое 2	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Спаренная гром-палка	12"	Штурмовое 2	5	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, прибавьте 1 к силе этого оружия.
Хватун-клишня (стрельба)	8"	Штурмовое 1	4	0	1	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.
Хватун-клишня (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	D3	

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Скарасная Ваааг!: дружественные боевые единицы **ТЕХНИКИ** и **МОТОЦИКЛИСТОВ <КЛАНА>**, находящиеся в начале фазы нападения в пределах 6" от этой модели, могут нападать, даже если совершали марш-бросок ранее в этом ходе.

Форсажный грот: один раз за бой вместо того, чтобы бросать кубик, эта боевая единица при марш-броске может прибавить к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 3" получают 1 смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Персонаж, техника, скарасные маньяки, скарасной босс, смертобойный трайк

5 Мощность

Капитан Бадрукк

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Капитан Бадрукк	5"	2+	4+	5	4	6	4	8	3+
Подносчик патронов	5"	5+	4+	2	2	1	1	4	6+

Капитан Бадрукк — это одна модель, вооружённая пулялом, рубилом, палкабомбами и «Потрошилой». Его может сопровождать подносчик патронов. В армию можно включить только одну такую боевую единицу.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
«Потрошила»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Обычная стрельба	24"	Тяжёлое 3	7	-3	2	–
— Режим перегрузки	24"	Тяжёлое 3	8	-3	3	Если при броске на попадание выпадает один или более немодифицированных результатов «1», владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов из оружия.
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Жлатожубная броня: данная модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Наипонтовейшие понторезы: можете перекидывать результат 1 при бросках на попадание в фазе стрельбы за дружественные боевые единицы понторезов в пределах 6" от капитана Бадрукка.

Подносчик патронов: всякий раз, когда эта модель открывает огонь, при бросках на попадание вы можете перекинуть один кубик за каждого подносчика патронов, сопровождающего её.

При бросках на ранение данной боевой единицы всегда используйте стойкость Бадрукка (пока он находится на поле боя). Смерть подносчика патронов не влияет на боевой дух. Для отыгрыша стрелковых атак считайте, что подносчик патронов имеет ключ **ПЕРСОНАЖ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, карсары**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (БАДРУКК) **Пехота, персонаж, понторез, капитан Бадрукк**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ПОДНОСЧИК ПАТРОНОВ) **Пехота, гретчин, подносчик патронов**

Капитан Бадрукк, злобно щурясь, присматривает за своими парнями, чтобы те выдавали максимум дакки по врагу.

4 Мощность

Парни

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Зелёный парень	5"	3+	5+	4	4	1	2	6	6+
Ноб-босс	5"	3+	5+	5	4	2	3	7	6+

Эта боевая единица включает 10 зелёных парней. Дополнительно она может включить до 10 зелёных парней (**+3 к рейтингу мощности**), или до 20 зелёных парней (**+7 к рейтингу мощности**). Одного зелёного парня можно заменить нобом-боссом. Каждая модель вооружена пулялом, рубилом и палкабомбами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	–
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	–
Стреляло	18"	Штурмовое 2	4	0	1	–
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–
Танкобойная бомба	6"	Граната D3	8	-2	D6	–

ОПЦИИ

- Любой зелёный парень может заменить пуляло и рубило стрелялом.
- За каждые 10 моделей в боевой единице один зелёный парень может взять танкобойную бомбу.
- За каждые 10 моделей в боевой единице один зелёный парень может заменить пуляло и рубило большим стрелялом или ракетомётом.
- Ноб-босс может заменить пуляло и рубило предметами из списка *вооружения нобов*.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Зелёная волна: если в боевой единице 20 или более моделей, увеличьте на 1 количество атак каждой модели в этой БЕ.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Пехота, парни

1 Мощность

Гретчины

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Гретчин	5"	5+	4+	2	2	1	1	4	6+

Эта боевая единица включает 10 гретчинов. Дополнительно она может включить до 10 гретчинов (**+1 к рейтингу мощности**), или до 20 гретчинов (**+3 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена гротской хлапухой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Гротская хлапуха	12"	Пистолет 1	3	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Дакка! Дакка! Дакка!

В больших количествах на удивление опасны: если в боевой единице 20 или более моделей, можете прибавлять 1 к их броскам на попадание.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Пехота, гретчины

5 Мощность

Дурдок Гротсник

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Дурдок Гротсник	5"	2+	5+	5	5	4	4	8	4+

Дурдок Гротсник — это одна модель, вооружённая пулялом, больнючим шприцом и силавой клишнёй. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Силавая клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Больнючий шприц	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием. Оно всегда ранит на 4+, если цель не является **ТЕХНИКОЙ** или **ТИТАНИЧЕСКОЙ** — в этом случае оно ранит на 6+.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Тело киборка: всякий раз, когда данная модель теряет рану, кидайте кубик; на 5 или 6 рана не теряется. После этого броска нельзя совершать бросок за инструменты дока.

В аптечке только скальпель: если на начало фазы нападения в пределах 3" от дурдока Гротсника нет дружественных боевых единиц **ПЕХОТЫ ОРКОВ**, он не находится в пределах 1" от вражеской БЕ, и при этом в пределах 12" от него имеется вражеская БЕ, он автоматически попытается напасть на ближайшую вражескую БЕ. Он будет пытаться напасть, даже если совершал марш-бросок или отступал ранее в этом ходе.

Инструменты дока: совершайте бросок всякий раз, когда боевая единица **ПЕХОТЫ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ ОРКОВ** в пределах 3" от Гротсника теряет рану. При результате 6 рана не теряется. Это не складывается с воздействием любых других инструментов дока.

Костопил: в конце вашей фазы движения Гротсник может попытаться прооперировать одну модель **ПЕХОТЫ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ ОРКОВ** в пределах 1". Киньте кубик; при выпадении 1 модель, которую вы пытались прооперировать, теряет рану, в остальных случаях она может восстановить D3 ранее потерянные раны. Модель можно пытаться прооперировать только 1 раз за ход.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, Черепа Смерти

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Персонаж, пехота, лечила, дурдок Гротсник

Поле битвы — место багатейших вазможностей, если ты смекалист, каварен и не забываишь пригнуцца. Всё кругом взрываицца, парней рвут и рубят на куски, жгут, давят и всё такое. Куча потенциальных клиентов — и большинство уже не в том состоянии, штобы атбиваццa или жаловацца на расценки. Я к таму веду, што если ты рискуешь башкой, штопая парней, то ты в сваём праве малость накинуть сверху за риск, так ведь? А если эти туницы паднимают шум и гам, то тут-та самае время даставать самые бальшие иголки…

Док Штопниц своим санитарам перед сражением за Мослок

3 Мощность

Лечила

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лечила	5"	3+	5+	5	4	4	4	6	6+

Лечила — это одна модель, вооружённая больнючим шприцом и силавой клишнёй.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Силавая клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Больнючий шприц	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием. Оно всегда ранит на 4+, если цель не является **ТЕХНИКОЙ** или **ТИТАНИЧЕСКОЙ** — в этом случае оно ранит на 6+.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Костопил: в конце вашей фазы движения лечила может попытаться прооперировать одну модель **ПЕХОТЫ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ ОРКОВ** в пределах 1". Киньте кубик; при выпадении 1 модель, которую вы пытались прооперировать, теряет рану, в остальных случаях она может восстановить D3 ранее потерянные раны. Модель можно пытаться прооперировать только 1 раз за ход.

Инструменты дока: совершайте бросок всякий раз, когда боевая единица **ПЕХОТЫ** или **МОТОЦИКЛИСТОВ ОРКОВ** в пределах 3" от лечилы теряет рану. При результате 6 рана не теряется.

Грот-санитар: если модель сопровождает грот-санитар, один раз за игру вы можете перекинуть результат броска на применение инструментов дока или способности «Костопил».

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Персонаж, пехота, лечила

Злобно ухмыляясь, лечила решает, какой из жутких хирургических инструментов воткнуть в жертву первым.

Мек

2 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Мек	5"	3+	5+	4	4	3	2	6	6+
Грот-смазчик	5"	5+	4+	2	2	1	1	4	6+

Мек — это одна модель, вооружённая навороченным мегапулялом, рубилом и палкабомбами. Его может сопровождать грот-смазчик.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Навороченное мегапуляло	12"	Пистолет 1	8	-3	D6	Если при броске на попадание выпадает один или более немодифицированных результатов «1», владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов из оружия.
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Убойная пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–

ОПЦИИ
- Можно заменить рубило убойной пилой.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Механьяк: в конце вашей фазы движения данная модель может починить одну дружественную модель **ТЕХНИКИ <КЛАНА>** в пределах 1". Эта модель немедленно восстанавливает 1 рану, потерянную ранее. Каждую единицу техники можно чинить только один раз в ход.

Грот-смазчик: один раз за игру грот-смазчик может помочь своему хозяину с ремонтом. В этом случае техника, которую ремонтировал мек, восстанавливает дополнительную рану.

При бросках на ранение данной боевой единицы всегда используйте стойкость мека (пока он находится на поле боя). Смерть грота-смазчика не влияет на боевой дух. Для отыгрыша стрелковых атак считайте, что грот-смазчик имеет ключ **ПЕРСОНАЖ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (МЕК) Персонаж, пехота, мек

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ГРОТ-СМАЗЧИК) Пехота, гретчин, грот-смазчик

Погонщик

2 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Погонщик	5"	3+	5+	4	4	4	3	7	6+

Погонщик — это одна модель, вооружённая пулялом и палкой-хваталкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Палка-хваталка	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Гротское стрекало	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–

ОПЦИИ
- Можно заменить палку-хваталку гротским стрекалом.
- Можно взять гротский хлыст или сквигончую.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Погонщик: подразделение вашей батальной армии должно включать минимум одну боевую единицу, целиком состоящую из **ПЕХОТЫ ГРОТОВ**, за каждого **ПОГОНЩИКА**, которого вы собираетесь включить в это подразделение. При этом сам **ПОГОНЩИК** не занимает ячеек в этом подразделении.

Сквигончая: если боевая единица, целиком состоящая из **ПЕХОТЫ ГРОТОВ**, провалила проверку боевого духа в пределах 3" от любых дружественных моделей **ПОГОНЩИКОВ** со сквигончей, игнорируйте этот провал. Вместо этого в БЕ умирают D3 моделей.

Гротский хлыст: боевые единицы, целиком состоящие из **ПЕХОТЫ ГРОТОВ**, в пределах 3" от любых дружественных моделей **ПОГОНЩИКОВ** с гротским хлыстом могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание в фазе схватки.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Персонаж, пехота, погонщик

Орава поджигал с энтузиазмом пробирается в сторону противника, горя желанием жечь всё, что попадётся на глаза.

3 Мощность

Поджигалы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Поджигала	5"	3+	5+	4	4	1	2	6	6+
Гаечник	5"	3+	5+	4	4	1	2	6	6+

Эта боевая единица включает 5 поджигал. Дополнительно она может включить до 5 поджигал (**+3 к рейтингу мощности**), или до 10 поджигал (**+6 к рейтингу мощности**). За каждые 5 моделей в боевой единице одного поджигалу можно заменить гаечником. Каждый поджигала вооружён поджигой и палкабомбами. Каждый гаечник вооружён палкабомбами и навороченным мегашмалялом, большим стрелялом или ракетомётом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	–
Поджига (стрельба)	8"	Штурмовое D3	4	0	1	Прежде чем боевая единица откроет огонь из поджиг, киньте один кубик. Используйте выпавшее значение для определения количества выстрелов каждой поджиги, из которой стреляет БЕ в этой фазе. При стрельбе поджиги попадают по цели автоматически.
Навороченное мегашмаляло	24"	Штурмовое 1	8	-3	D6	Если при броске на попадание выпадает один или более немодифицированных результатов «1», владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов из оружия.
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	–
Поджига (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Пироманьяки: если данная боевая единица уничтожит вражескую боевую единицу в фазе стрельбы, она автоматически проходит проверки боевого духа до начала вашего следующего хода.

Механьяк: в конце вашей фазы движения гаечник может починить одну дружественную единицу **ТЕХНИКИ <КЛАНА>** в пределах 1". Эта модель немедленно восстанавливает 1 рану, потерянную ранее. Каждую единицу техники можно чинить только один раз в ход.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, поджигалы**

4 Мощность

Танкобои

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Танкобой	5"	3+	5+	4	4	1	2	6	6+
Ноб-босс	5"	3+	5+	5	4	2	3	7	6+
Сквиг-бомба	5"	2+	2+	3	4	1	1	4	6+

Эта боевая единица включает 5 танкобоев. Дополнительно она может включить до 5 танкобоев (**+4 к рейтингу мощности**), или до 10 танкобоев (**+9 к рейтингу мощности**). Одного танкобоя можно заменить нобом-боссом. За каждые 5 танкобоев (включая ноба-босса) можно взять до 2 сквигов-бомб. Каждый танкобой и ноб-босс вооружён ракетомётом, палкабомбами и танкобойной бомбой. Каждый сквиг-бомба несёт сквигобомбу.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пара ракетниц	12"	Пистолет 2	7	-2	D3	–
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	–
Сквигобомба	18"	Штурмовое 1	8	-2	D6	Это оружие не может атаковать **ЛЕТАЮЩИЕ** цели. После совершения атаки владелец умирает.
Танкрывалка	Рукопашное	Рукопашное	–	–	–	Всякий раз, когда модель с данным оружием сражается, она может совершить 1 (и только одну) атаку этим оружием. При попадании это оружие наносит D3 смертельных ран, после чего владелец умирает.
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–
Танкобойная бомба	6"	Граната D3	8	-2	D6	–

ОПЦИИ

- За каждые 5 танкобоев (включая ноба-босса) в БЕ один танкобой может заменить ракетомёт танкрывалкой.
- За каждые 5 танкобоев (включая ноба-босса) в БЕ один танкобой может заменить ракетомёт парой ракетниц.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Сквиг-бомба: смерть сквига-бомбы не влияет на боевой дух.

Охотники на танки: можно перекидывать проваленные результаты бросков на попадание, совершенные этой боевой единицей по **ТЕХНИКЕ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ТАНКОБОИ) **Пехота, танкобои**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (СКВИГ-БОМБА) **Пехота, сквиг, сквиг-бомба**

Выступая из клубов пыли, поднятых наступлением зеленокожих, танкобои готовятся отправить в полёт смертоносные боеголовки.

Нобы

7 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ноб	5"	3+	5+	5	4	2	3	6	4+
Ноб-босс	5"	3+	5+	5	4	2	3	7	4+
Подносчик патронов	5"	5+	4+	2	2	1	1	4	6+

Эта боевая единица включает 1 ноба-босса и 4 нобов. Дополнительно она может включить до 5 нобов (**+7 к рейтингу мощности**). Каждый ноб и ноб-босс вооружены пулялом, стрелялом и палкабомбами. За каждые 5 нобов (включая ноба-босса) боевую единицу может сопровождать 1 подносчик патронов.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–

ОПЦИИ

- Любая модель может заменить пуляло и рубило предметами из списка *вооружения нобов*.
- За каждые 5 нобов (включая ноба-босса) в боевой единице один ноб (или ноб-босс) может взять тело киборка.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Подносчик патронов: всякий раз, когда эта модель открывает огонь, при бросках на попадание вы можете перекинуть один кубик за каждого подносчика патронов, сопровождающего её.

При бросках на ранение данной боевой единицы всегда используйте стойкость ноба или ноба-босса, пока они находятся на поле боя. Смерть подносчика патронов не влияет на боевой дух.

Поддерживают порядок: совершайте бросок всякий раз, когда из дружественной боевой единицы **<КЛАНА>** в пределах 3" от любых боевых единиц **<КЛАНА>** с этой способностью сбегает модель. При результате 6 эта модель не сбегает.

Тело киборка: всякий раз, когда данная модель теряет рану, кидайте кубик; на 6 рана не теряется. После этого броска нельзя совершать бросок за инструменты дока.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (НОБЫ) **Пехота, нобы**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ПОДНОСЧИКИ ПАТРОНОВ) **Пехота, гретчин, подносчик патронов**

Ноб
со знаменем Ваааргх!

4 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ноб со знаменем Ваааргх!	5"	3+	5+	5	4	4	3	6	4+

Ноб со знаменем Ваааргх! — это одна модель, вооружённая знаменем Ваааргх!, навороченным стрелялом, рубилом и палкабомбами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Навороченное стреляло	18"	Штурмовое 4	4	0	1	–
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Знамя Ваааргх!	Рукопашное	Рукопашное	+2	0	2	–
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–
Силавая клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.

ОПЦИИ

- Можно взять силавую клишню.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Знамя Ваааргх!: боевые единицы **<КЛАНА>** в пределах 6" от любых нобов со знамёнами Ваааргх! добавляют 1 к результатам бросков на попадание в фазе схватки.

Поддерживает порядок: совершайте бросок всякий раз, когда из дружественной боевой единицы **<КЛАНА>** в пределах 3" от любых боевых единиц **<КЛАНА>** с этой способностью сбегает модель. При результате 6 эта модель не сбегает.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, нобы**

Орава меганобов Злых Солнц с шипением и лязгом торопится к врагу, щёлкая в нетерпении силовыми клешнями.

6 Мощность

Меганобы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Меганоб	4"	3+	5+	5	4	3	3	6	2+
Меганоб-босс	4"	3+	5+	5	4	3	3	7	2+

Эта боевая единица включает 1 меганоба-босса и 2 меганобов. Дополнительно она может включить до 7 нобов (**+2 к рейтингу мощности за модель**). Каждая модель вооружена навороченным стрелялом, силавой клешнёй и палкабомбами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Комбиоружие с ракетомётом	При атаке этим оружием выберите один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием.					
— Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	–
— Стреляло	18"	Штурмовое 2	4	0	1	–
Комбиоружие с выжигалой	При атаке этим оружием выберите один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием.					
— Стреляло	18"	Штурмовое 2	4	0	1	–
— Выжигала	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Навороченное стреляло	18"	Штурмовое 4	4	0	1	–
Убойная пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание. Если модель вооружена двумя убойными пилами, увеличьте на 1 количество её атак.
Силавая клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–

ОПЦИИ

- Любая модель может заменить навороченное стреляло и силавую клишню двумя убойными пилами.
- Любая модель может заменить навороченное стреляло комбиоружием с ракетомётом или комбиоружием с выжигалой.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Поддерживают порядок: совершайте бросок всякий раз, когда из дружественной боевой единицы **<КЛАНА>** в пределах 3" от любых боевых единиц **<КЛАНА>** с этой способностью сбегает модель. При результате 6 эта модель не сбегает.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орки, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, мегаброня, нобы, меганобы**

7 Мощность

Нобы
на байках

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ноб на байке	**14"**	**3+**	**5+**	**5**	**5**	**3**	**3**	**6**	**4+**
Ноб-босс на байке	**14"**	**3+**	**5+**	**5**	**5**	**3**	**3**	**7**	**4+**

Эта боевая единица включает 1 ноба-босса на байке и 2 нобов на байках. Дополнительно она может включить до 3 нобов на байках (**+7 к рейтингу мощности**) или до 6 нобов на байках (**+12 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена рубилом и разъезжает на байке, вооружённом двумя даккамётами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Даккамёт	18"	Штурмовое 3	5	0	1	–
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–

ОПЦИИ
- Любая модель может взять пуляло и/или палкабомбы.
- Любая модель может заменить пуляло и рубило предметам из списка *вооружения нобов*.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Поддерживают порядок: совершайте бросок всякий раз, когда из дружественной боевой единицы **<КЛАНА>** в пределах 3" от любых боевых единиц **<КЛАНА>** с этой способностью сбегает модель. При результате 6 эта модель не сбегает.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орки, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклисты, скарасные маньяки, нобы**

2 Мощность

Коммандос

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Коммандос	**6"**	**3+**	**5+**	**4**	**4**	**1**	**2**	**6**	**6+**
Ноб-босс	**6"**	**3+**	**5+**	**5**	**4**	**2**	**3**	**7**	**6+**

Эта боевая единица включает 5 коммандос. Дополнительно она может включить до 5 коммандос (**+2 к рейтингу мощности**) или до 10 коммандос (**+4 к рейтингу мощности**). Одного коммандос может заменить ноб-босс. Каждый коммандос вооружен пулялом, рубилом и палкабомбами, за каждые 5 моделей в боевой единице один коммандос может также нести танкобойную бомбу. Ноб-босс вооружён силавой клишнёй, пулялом и палкабомбами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Силавая клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–
Танкобойная бомба	6"	Граната D3	8	-2	D6	–

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Коварные лазутчики: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в укрытии. В конце любой вашей фазы движения она может выбраться из укрытия — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Хитрые мерзавцы: когда модель с этим правилом находится в укрытии, прибавляйте 2 (а не 1) к результатам её спас-бросков.

Глоткорезы: прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на ранение рукопашным оружием этой боевой единицы по боевым единицам, целиком находящимся в пределах элемента ландшафта (или стоящим на таковом).

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, коммандос**

Байкеры Злых Солнц с рёвом мчатся на вражеские позиции, вздымая огромные тучи пыли и дыма.

Механ Гогрут сабрал мне этат байк. Пакрасил иво как палагаицца в красный цвет, навешал сваих самых здаравенных пушек и натыкал визде шипы. Атличная работка, верна? Праблема тока в том, што эта бесстыжая морда присобачила зачем-то тармаза — типа штобы ими астанавливацца! Он што думал — я ему грот какой-та? В общим, атшиб я иму башку напрочь. Вон ево черепушка тут у миня спереди прикручена.

Фразгат «Жги-Калёса», крутой орк-байкер

4 Мощность

Байкеры

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Байкер	14"	3+	5+	4	5	2	2	6	4+
Ноб-босс на байке	14"	3+	5+	5	5	3	3	7	4+

Эта боевая единица включает 3 байкеров. Дополнительно она может включить до 3 байкеров (**+3 к рейтингу мощности**), до 6 байкеров (**+7 к рейтингу мощности**) или до 9 байкеров (**+10 к рейтингу мощности**). Одного байкера может заменить ноб-босс. Каждая модель разъезжает на байке, вооружённом двумя даккамётами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Даккамёт	18"	Штурмовое 3	5	0	1	–
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Любая модель может взять пуляло и/или рубило.
- Любая модель может взять палкабомбы.
- Ноб-босс на байке может заменить пуляло и рубило предметами из списка *вооружения нобов*.

СПОСОБНОСТИ **Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклисты, скарасные маньяки, байкеры**

5 Мощность

Взрывучие хотроды

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Взрывучий хотрод	**12"**	**4+**	**5+**	**5**	**6**	**8**	**4**	**6**	**4+**

Эта боевая единица включает 1 взрывучий хотрод. Дополнительно она может включить 1 взрывучий хотрод (**+5 к рейтингу мощности**) или 2 взрывучих хотрода (**+10 к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащена клепальной пушкой и четырьмя обжигающими выхлопами, а экипаж каждой модели вооружён палкабомбами и гротской хлапухой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Обжигающий выхлоп	8"	Штурмовое D3	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Гротская хлапуха	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Клепальная пушка	36"	Штурмовое 6	7	-2	2	–
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!, скарасная орава

Грот-стрелок: прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание гротской хлапухой.

Вооружённый штурман: при проведении стрелковой атаки эта модель может кинуть гранату и пострелять из пистолетов в дополнение к стрельбе из любого другого оружия.

Шипастый таран: всякий раз, когда эта модель заканчивает манёвр нападения, кидайте D6; при результате 4+ одна вражеская боевая единица в пределах 1" от неё получит D3 смертельных ранения.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 6" получает D3 смертельных ранения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, скарасные маньяки, взрывучие хотроды**

6 Мощность

Психошоковый драгстер

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Психошоковый драгстер	**14"**	**4+**	**5+**	**5**	**6**	**8**	**4**	**6**	**4+**

Эта боевая единица включает 1 психошоковый драгстер. Дополнительно она может включить 1 психошоковый драгстер (**+6 к рейтингу мощности**) или 2 психошоковых драгстера (**+12 к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащена навороченным психошоковым ружьём, ракетомётом и дисковыми пилами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Навороченное психошоковое ружьё	24"	Штурмовое 2	8	-3	D6	Если при броске на попадание выпадает один или более немодифицированных результатов «1», владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов из оружия. За каждый результат броска на ранение этим оружием, равный 6+, оно в дополнение к обычному урону наносит смертельное ранение.
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	–
Дисковые пилы	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	–

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!, скарасная орава

Психошоковый тоннель: если при броске на определение дистанции марш-броска у вас выпал результат 4+, немедленно удалите эту модель с поля боя и выставьте её снова где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей. После этого киньте D6, на 4+ эта модель получает 1 смертельное ранение.

Грот-стрелок и сквиг-наводчик: прибавляйте 2 ед. к результатам бросков на попадание навороченным психошоковым ружьём.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 3" получает D3 смертельных ранения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, скарасные маньяки, психошоковые драгстеры**

5 Мощность

Бумдакковые тачки

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Бумдакковая тачка	12"	4+	5+	5	6	8	4	6	4+

Эта боевая единица включает 1 бумдакковую тачку. Дополнительно она может включить 1 бумдакковую тачку (**+5 к рейтингу мощности**) или 2 бумдакковые тачки (**+10 к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащена «мековской особой» и большим стрелялом, а экипаж каждой модели вооружён бутылками-поджигалками и гротской хлапухой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	–
Гротская хлапуха	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
«Мековская особая»	24"	Штурмовое 9	5	-2	1	–
Бутылки-поджигалки	6"	Граната 2D6	4	0	1	Цель не получает бонусов к спас-броскам от укрытия.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!, скарасная орава

Грот-стрелок: прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание гротской хлапухой.

Дым коромыслом: вычитайте 1 ед. из результатов бросков на попадание дистанционным оружием по этой модели.

Вооружённый штурман: при проведении стрелковой атаки эта модель может кинуть гранату и пострелять из пистолетов в дополнение к стрельбе из любого другого оружия.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 4+ она взрывается, а каждая БЕ в пределах D6" получает D3 смертельных ранения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, скарасные маньяки, бумдакковые тачки

5 Мощность

Мегагусеничные ракетомобили

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Мегагусеничный ракетомобиль	10"	4+	5+	6	6	9	4	6	4+

Эта боевая единица включает 1 мегагусеничный ракетомобиль. Дополнительно она может включить 1 мегагусеничный ракетомобиль (**+5 к рейтингу мощности**) или 2 мегагусеничных ракетомобиля (**+11 к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащена ракетницей, двумя спаренными большими стрелялами, подвесными ракетами и носовым буром.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ракетная пушка	24"	Штурмовое 2D3	8	-2	3	–
Спаренное большое стреляло	36"	Штурмовое 6	5	0	1	–
Подвесные ракеты	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	Прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание по **ТЕХНИКЕ** и вычитайте 1 ед. из бросков на попадание по любым другим целям.
Носовой бур	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	D3	–

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!, скарасная орава

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 3" получает D3 смертельных ранения.

Шипастый таран: всякий раз, когда эта модель заканчивает манёвр нападения, кидайте D6; при результате 4+ одна вражеская боевая единица в пределах 1" от неё получит D3 смертельных ранения.

Грот-стрелок: прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание спаренным большим стрелялом.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, скарасные маньяки, мегагусеничные ракетомобили

7 Мощность

Кормушечные сквигобагги

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Кормушечный сквигобагги	10"	4+	5+	5	6	9	4	6	4+

Эта боевая единица включает 1 кормушечный сквигобагги. Дополнительно она может включить 1 кормушечный сквигобагги (**+7 к рейтингу мощности**) или 2 кормушечных сквигобагги (**+14 к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащена тяжёлым сквигомётом и дисковыми пилами, а экипаж каждой модели вооружён сквигомётом, дробовиком и сквигопалками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый сквигомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Желчный сквиг	36"	Штурмовое 2D6	*	0	1	Это оружие ранит цели на 4+, кроме **ТЕХНИКИ** или **ТИТАНИЧЕСКИХ** БЕ, которых оно ранит на 6+.
— Кусачий сквиг	36"	Штурмовое 2	5	-3	2	–
— Бабахающий сквиг	36"	Штурмовое 2D3	6	-1	D3	–
Дробовик	12"	Штурмовое 2	3	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, прибавьте 1 к силе этого оружия.
Сквигомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Желчный сквиг	36"	Штурмовое D6	*	0	1	Это оружие ранит цели на 4+, кроме **ТЕХНИКИ** или **ТИТАНИЧЕСКИХ** БЕ, которых оно ранит на 6+.
— Кусачий сквиг	36"	Штурмовое 1	5	-3	2	–
— Бабахающий сквиг	36"	Штурмовое D3	6	-1	D3	–
Сквигопалка	6"	Граната D6	3	0	1	–
Дисковые пилы	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	–

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!, скарасная орава

Грот-стрелок: прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание гротской хлапухой.

Вооружённый штурман: при проведении стрелковой атаки эта модель может кинуть гранату и пострелять из пистолетов в дополнение к стрельбе из любого другого оружия.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 3" получает D3 смертельных ранения.

Сквигомина: один раз за бой в фазе движения эта модель может установить сквигомину. В любой точке движения модели установите сквигомину в пределах 1" от неё и дальше чем в 9" от вражеских моделей. Для отображения сквигомины используется модель сквигомины, но при этом сквигомина не считается моделью с точки зрения правил. После начала следующей за её установкой фазы сквигомина взорвётся, если любая боевая единица (дружественная или вражеская) подойдёт к ней ближе чем на 3". После окончания движения этой БЕ отыграйте взрыв, кинув D6. На 2–3 получает 1 смертельную рану, на 4–5 — D3 смертельных раны, а на 6 — 3 смертельные раны. Удалите сквигомину с поля боя после взрыва.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, скарасные маньяки, кормушечные сквигобагги

3 Мощность

Штурмавики

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Штурмавик	12"	3+	5+	4	4	1	2	6	6+
Ноб-босс	12"	3+	5+	5	4	2	3	7	6+

Эта боевая единица включает 5 штурмавиков. Дополнительно она может включить до 5 штурмавиков (**+2 к рейтингу мощности**), до 15 штурмавиков (**+6 к рейтингу мощности**) или до 25 штурмавиков (**+11 к рейтингу мощности**). Одного штурмавика может заменить ноб-босс. Каждая модель вооружена пулялом, рубилом и палкабомбами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–

ОПЦИИ

- Ноб-босс может заменить пуляло и рубило предметами из списка *вооружения нобов*.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Полный ход!: вместо того чтобы бросать кубик, эта боевая единица при марш-броске может прибавить к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения, но в этом случае вы должны в конце фазы кинуть D6 за каждую модель этой БЕ. При выпадении 1 модель получает смертельное ранение.

Высадка штурмавиков: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её высоко в небе. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может спикировать в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Пехота, прыжковый ранец, летает, штурмавики

2 Мощность

Смертолёты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Смертолёт	14"	3+	5+	4	5	4	2	6	4+

Эта боевая единица включает 1 смертолёт. Дополнительно она может включить до 2 смертолётов (**+3 к рейтингу мощности**) или до 4 смертолётов (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена спаренным большим стрелялом, пулялом и вращающимися лезвиями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ракетомёты смертолёта	24"	Штурмовое 2	8	-2	3	–
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Спаренное большое стреляло	36"	Штурмовое 6	5	0	1	–
Вращающиеся лезвия	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	Совершайте не 1, а D3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.

ОПЦИИ

- Любая модель может заменить спаренное большое стреляло ракетомётами смертолёта.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Турбоускорение: вместо того чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

Разведчики на передовой: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её за линией фронта. В конце любой вашей фазы движения она может вылететь из засады — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей и в пределах 14" от края поля боя.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, летает, скарасные маньяки, смертолёты

Мековские пушки

2 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Мековская пушка	3"	5+	4+	2	5	6	6	4	5+

Эта боевая единица включает 1 мековскую пушку и команду из 6 гротов: один обслуживает орудие, остальные пять просто трутся рядом. Дополнительно она может включить до 5 мековских пушек **(+2 к рейтингу мощности за каждую)**. Каждая мековская пушка оборудована пузыремётом, навороченной мегапушкой, всмятку-пушкой или пушкой-тягачом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пузыремёт	48"	Тяжёлое D6	D6	-D6	D6	–
Навороченная мегапушка	36"	Тяжёлое D6	8	-3	D6	Если при броске на попадание выпадает один или более немодифицированных результатов «1», владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов из оружия.
Всмятку-пушка	48"	Тяжёлое D3	*	-4	D6	Вместо броска на ранение этим оружием, киньте 2D6. Если результат больше либо равен стойкости цели, ранение успешно нанесено.
Пушка-тягач	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Это оружие попадает по цели автоматически. Если цель умеет **ЛЕТАТЬ**, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат. Если это оружие уничтожает **ЛЕТАЮЩУЮ ТЕХНИКУ**, она автоматически взрывается (терпит крушение и т.п.).

СПОСОБНОСТИ

Дакка! Дакка! Дакка!

Мековские пушки: при первой расстановке на поле боя каждая мековская пушка должна быть выставлена в пределах 6" от другой модели мековской пушки из той же боевой единицы, при этом гротов-стрелков необходимо выставить в пределах 1" от мековской пушки, которую они обслуживают. После этого каждая мековская пушка с командой из 6 гротов-стрелков действует как отдельная БЕ.

Команда гротов: боевая единица мековских пушек и обслуживающие её гроты-стрелки считаются одной моделью с точки зрения правил. Гроты-стрелки должны находиться в пределах 1" от своей мековской пушки, их нельзя выцелить или атаковать отдельно от пушки. Измерение линии видимости и дистанции стрельбы производится от мековской пушки, а не от членов команды.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, артиллерия, гретчины, мековские пушки**

Бригада гротов шныряет вокруг пузыремёта, готовя своё чудно́е орудие к стрельбе, чтобы устроить среди врагов настоящий разгром.

8 Мощность

Бронефура

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Бронефура	*	5+	5+	*	7	16	*	7	4+

Бронефура — это одна модель.

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	S	A
8-16+	12"	8	6
4-7	9"	6	D6
1-3	6"	4	D3

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	–
Пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Осколочный	36"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
— Противотанковый	36"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Убойная пушка	24"	Тяжёлое D6	8	-2	2	–
Вжухалка	36"	Тяжёлое 1	2D6	-3	3	При стрельбе из этого оружия киньте 2D6 для определения силы выстрела. На 11+ не совершайте бросок на ранение — вместо этого цель при попадании по ней получает 3 смертельных ранения, а владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша выстрела.
Смертокаток	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	2	При атаке этим оружием прибавляйте 3 ед. к результату броска на попадание

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять пушку, убойную пушку или вжухалку.
- Можно взять до четырёх больших стрелял.
- Можно взять прочный кожух и/или смертокаток.
- Можно взять предметы из списка *оснащения бронефуры*.

СПОСОБНОСТИ

Дакка! Дакка! Дакка!

Открытая техника: модели, погруженные в эту модель, могут совершать атаки в своей фазе стрельбы. Измеряйте расстояние и проверяйте линию видимости от любой точки этой модели. Когда пассажиры стреляют, к ним применяются все модификаторы, влияющие на данную модель. Например, если эта модель отступала, пассажиры не могут стрелять; также они не могут стрелять (кроме как из пистолетов), если она находится в 1" от вражеской боевой единицы и т.п.

Прочный кожух: модель, оснащённая прочным кожухом, увеличивает на 1 значение своей стойкости, но теряет способность «Открытая техника».

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 6" получает D6 смертельных ранений.

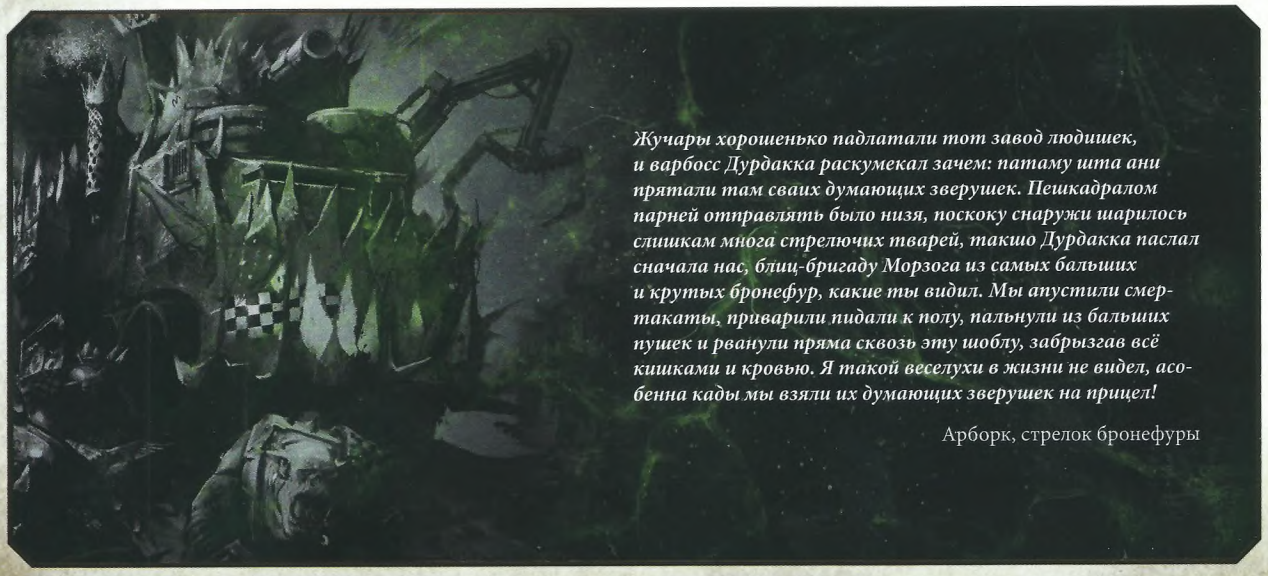
Передвижная крепость: эта модель может стрелять из тяжёлого оружия после движения, не получая штраф к результатам бросков на попадание.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 20 моделей **ПОНТОРЕЗОВ** или **ПЕХОТЫ <КЛАНА>**. Каждая модель в **МЕГАБРОНЕ** или с **ПРЫЖКОВЫМ РАНЦЕМ** занимает место двух обычных моделей. Если бронефура оборудована убойной пушкой, она может перевозить только 12 моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, транспорт, бронефура**



Жучары хорошенько падлатали тот завод людишек, и варбосс Дурдакка раскумекал зачем: патаму шта ани прятали там сваих думающих зверушек. Пешкадралом парней отправлять было низя, поскоку снаружи шарилось слишкам многа стрелючих тварей, такшо Дурдакка паслал сначала нас, блиц-бригаду Морзога из самых бальших и крутых бронефур, какие ты видил. Мы апустили смертакаты, приварили пидали к полу, пальнули из бальших пушек и рванули пряма сквозь эту шоблу, забрызгав всё кишками и кровью. Я такой веселухи в жизни не видел, асобенна кады мы взяли их думающих зверушек на прицел!

Арборк, стрелок бронефуры

9 Мощность

Артфура

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Артфура	*	5+	5+	*	8	16	*	7	4+

Артфура — это одна модель, оснащённая пушкой и перископом.

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	S	A
8-16+	12"	8	6
4-7	9"	6	D6
1-3	6"	4	D3

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	–
Пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Осколочный	36"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
— Противотанковый	36"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Убойная пушка	24"	Тяжёлое D6	8	-2	2	–
Вжухалка	36"	Тяжёлое 1	2D6	-3	3	При стрельбе из этого оружия киньте 2D6 для определения силы выстрела. На 11+ не совершайте бросок на ранение — вместо этого цель при попадании по ней получает 3 смертельных ранения, а владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша выстрела.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить пушку убойной пушкой или вжухалкой.
- Можно взять до четырёх больших стрелял.
- Можно взять предметы из списка *оснащения бронефуры*.

СПОСОБНОСТИ

Дакка! Дакка! Дакка!

Перископ: если эта модель оставалась неподвижной или двигалась медленнее чем с половинной скоростью в фазе движения (т.е. если за фазу движения она прошла меньше половины своего текущего показателя движения), в следующей фазе стрельбы она дважды может стрелять из пушки, убойной пушки или вжухалки (указанное оружие оба раза должно стрелять по одной цели).

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 4+ она взрывается, а каждая БЕ в пределах 6" получает D6 смертельных ранений.

Передвижная крепость: эта модель может стрелять из тяжёлого оружия после движения, не получая штраф к результатам бросков на попадание.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 12 моделей **ПОНТОРЕЗОВ** или **ПЕХОТЫ <КЛАНА>**. Каждая модель в **МЕГАБРОНЕ** или с **ПРЫЖКОВЫМ РАНЦЕМ** занимает место двух обычных моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, артфура

Артфура Гоффов с грохотом катится вперёд среди наступающих орков, осыпая снарядами вражеские позиции.

9 Мощность

«Костоломка»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Костоломка»	*	5+	5+	*	8	16	*	7	4+

«Костоломка» — это 1 модель, оснащённая смертокатком.

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	S	A
8-16+	12"	8	6
4-7	9"	6	D6
1-3	6"	4	D3

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	–
Пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Осколочный	36"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
— Противотанковый	36"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Убойная пушка	24"	Тяжёлое D6	8	-2	2	–
Вжухалка	36"	Тяжёлое 1	2D6	-3	3	При стрельбе из этого оружия киньте 2D6 для определения силы выстрела. На 11+ не совершайте бросок на ранение — вместо этого цель при попадании по ней получает 3 смертельных ранения, а владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша выстрела.
Смертокаток	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	2	При атаке этим оружием прибавляйте 3 ед. к результату броска на попадание

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять пушку, убойную пушку или вжухалку.
- Можно взять до четырёх больших стрелял.
- Можно взять предметы из списка *оснащения бронефуры*.

СПОСОБНОСТИ

Дакка! Дакка! Дакка!

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 6" получает D6 смертельных ранений.

Костоломный таран: в фазе схватки увеличьте на D6 количество атак этой модели до конца фазы, если эта модель нападала в предшествующей фазе нападения.

Передвижная крепость: эта модель может стрелять из тяжёлого оружия после движения, не получая штраф к результатам бросков на попадание.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 12 моделей **ПОНТОРЕЗОВ** или **ПЕХОТЫ <КЛАНА>**. Каждая модель в **МЕГАБРОНЕ** или с **ПРЫЖКОВЫМ РАНЦЕМ** занимает место двух обычных моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, «Костоломка»

Рявкая пушками и зловеще раскручивая смертокаток, «Костоломка» неумолимо приближается к врагу.

Банки-убийцы

2 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Банка-убийца	6"	5+	4+	5	5	5	3	6	3+

Эта боевая единица включает 1 банку-убийцу. Дополнительно она может включить 2 банок-убийц (**+5 к рейтингу мощности**) или 5 банок-убийц (**+12 к рейтингу мощности**). Каждая банка-убийца вооружена либо большим стрелялом, ракетомётом, гротзукой или выжигалой, либо циркуляркой, консервной клишней или бурилом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	–
Гротзука	18"	Тяжёлое 2D3	6	0	1	–
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	–
Выжигала	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Циркулярка	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	2	Всякий раз, когда модель с данным оружием сражается, она может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Бурило	Рукопашное	Рукопашное	+1	-4	2	Всякий раз, когда при броске на ранение этим оружием, выпадает немодифицированная 6, оно в дополнение к обычному урону наносит смертельное ранение.
Консервная клишня	Рукопашное	Рукопашное	+3	-3	3	–

СПОСОБНОСТИ

Дакка! Дакка! Дакка!

Вали их!: увеличьте на 1 количество атак каждой модели в этой боевой единице, пока в неё входят 3 и более моделей.

Взрыв: если количество ран модели из этой боевой единицы уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 3" получают смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, гретчин, банки-убийцы

Смертодреды

5 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Смертодред	6"	3+	5+	5	7	8	2	7	3+

Эта боевая единица включает 1 смертодреда. Дополнительно она может включить 1 смертодреда (**+5 к рейтингу мощности**) или 2 смертодредов (**+11 к рейтингу мощности**). Каждый смертодред вооружён двумя большими стрелялами и двумя клишнями дреда.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	–
Навороченное мегашмаляло	24"	Штурмовое 1	8	-3	D6	Если при броске на попадание выпадает один или более немодифицированных результатов «1», владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов из оружия.
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	–
Выжигала	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Клишня дреда	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку каждой своей клишнёй дреда.
Пила дреда	Рукопашное	Рукопашное	+4	-2	2	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку каждой своей пилой дреда.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить любое большое стреляло и/или любую клишню дреда ракетомётом, навороченным мегашмалялом, выжигалой или пилой дреда.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, Дакка! Дакка! Дакка!

Взрыв: если количество ран модели из этой боевой единицы уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 3" получает D3 смертельных ранений.

Орава дредов: во время первой расстановки на поле боя боевая единица смертодредов должна быть выставлена как единая группа, каждая модель которой находится в пределах 6" от другой модели из той же БЕ. После этого каждый смертодред действует как отдельная БЕ.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, смертодреды

15 Мощность

Морканаут

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Морканаут	*	*	5+	8	8	18	*	7	3+

Морканаут — это одна модель, вооружённая навороченным мегашмалялом, двумя спаренными большими стрелялами, двумя ракетомётами, навороченной мегавжухалкой и клишнёй Горка (а может, и Морка).

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	A
10-18+	8"	3+	4
5-9	6"	4+	3
1-4	4"	5+	2

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Навороченное мегашмаляло	24"	Штурмовое 1	8	-3	D6	Если при броске на попадание выпадает один или более немодифицированных результатов «1», владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов из оружия.
Навороченная мегавжухалка	36"	Тяжёлое 3D3	8	-3	D6	
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	–
Спаренное большое стреляло	36"	Штурмовое 6	5	0	1	–
Клишня Горка (а может, и Морка)	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Крушащий удар	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D6	–
— Дробящий удар	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	2	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять навороченное силавое поле.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, Дакка! Дакка! Дакка!

Большой и таптучий: эта модель может отступать в фазе движения и затем стрелять и/или нападать позднее в том же ходе. Кроме того, она может стрелять из тяжёлого оружия после движения, не получая штраф к результатам бросков на попадание. Эта модель получает бонус к спас-броску за укрытие, только если от стрелка скрыта хотя бы половина модели.

Навороченное силавое поле: дружественные боевые единицы **ОРКОВ**, находящиеся целиком в пределах 9" от модели с навороченным силавым полем, получают непробиваемый спас-бросок на 5+ от атак дистанционным оружием.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 9" получает D6 смертельных ранений.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 6 моделей **ПОНТОРЕЗОВ** или **ПЕХОТЫ <КЛАНА>**. Каждая модель в **МЕГАБРОНЕ** или с **ПРЫЖКОВЫМ РАНЦЕМ** занимает место двух обычных моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, морканаут

Потрескивая силовыми полями, морканаут грузно шагает в битву.

15 Мощность

Горканаут

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Горканаут	*	*	5+	8	8	18	*	7	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	A
10-18+	8"	3+	6
5-9	6"	4+	5
1-4	4"	5+	4

Горканаут — это одна модель, вооружённая мегастрелялом «Смертошторм», двумя спаренными большими стрелялами, двумя ракетомётами, выжигалой и клишнёй Горка (а может и Морка).

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Мегастреляло «Смертошторм»	36"	Тяжёлое 18	6	-1	1	–
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	–
Выжигала	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Спаренное большое стреляло	36"	Штурмовое 6	5	0	1	–
Клишня Горка (а может и Морка)	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Крушащий удар	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D6	–
— Дробящий удар	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	2	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, Дакка! Дакка! Дакка!

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 9" получает D6 смертельных ранений.

Большой и таптучий: эта модель может отступать в фазе движения и затем стрелять и/или нападать позднее в том же ходе. Кроме того, она может стрелять из тяжёлого оружия после движения, не получая штраф к результатам бросков на попадание. Эта модель получает бонус к спас-броску за укрытие, только если от стрелка скрыта хотя бы половина модели.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 6 моделей **ПОНТОРЕЗОВ** или **ПЕХОТЫ <КЛАНА>**. Каждая модель в **МЕГАБРОНЕ** или с **ПРЫЖКОВЫМ РАНЦЕМ** занимает место двух обычных моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, горканаут

4 Мощность

Трафейщики

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Трафейщик	5"	3+	5+	4	4	1	2	6	6+
Гаечник	5"	3+	5+	4	4	1	2	6	6+

Эта боевая единица включает 5 трафейщиков. Дополнительно она может включить до 5 трафейщиков (**+4 к рейтингу мощности**) или до 10 трафейщиков (**+9 к рейтингу мощности**). За каждые 5 моделей в боевой единице одного трафейщика можно заменить гаечником. Каждый трафейщик вооружён смертомётом и палкабомбами. Каждый гаечник вооружён палкабомбами и навороченным мегашмалялом, большим стрелялом или ракетомётом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	–
Смертомёт	48"	Тяжёлое D3	7	-1	2	Прежде чем боевая единица откроет огонь из смертомётов, киньте один кубик. Используйте выпавшее значение для определения количества выстрелов каждого смертомёта, из которого стреляет БЕ в этой фазе.
Навороченное мегашмаляло	24"	Штурмовое 1	8	-3	D6	Если при броске на попадание выпадает один или более немодифицированных результатов «1», владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов из оружия.
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	–
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Механьяк: в конце вашей фазы движения гаечник может починить одну дружественную единицу **ТЕХНИКИ <КЛАНА>** в пределах 1". Эта модель немедленно восстанавливает 1 рану, потерянную ранее. Каждую единицу техники можно чинить только один раз в ход.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Пехота, трафейщики

7 Мощность

Понторезы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Понторез	5"	3+	4+	5	4	2	3	6	4+
Капитан	5"	3+	4+	5	4	2	3	6	4+
Подносчик патронов	5"	5+	4+	2	2	1	1	4	6+

Эта боевая единица включает 4 понторезов и 1 капитана. Дополнительно она может включить до 5 понторезов (**+7 к рейтингу мощности**). За каждые 5 понторезов (в том числе капитана) в боевой единице её может сопровождать 1 подносчик патронов. Каждый понторез и капитан вооружён шикухой и палкабомбами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Шикуха	24"	Тяжёлое 3	6	-2	2	–
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием.
Палкабомба	6"	Граната D3	3	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Капитан может взять рубило или пуляло.
- Капитан может взять сквига-гнидоискателя.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, толпа рулит, Дакка! Дакка! Дакка!

Помешанные на стволах показушники: после того как данная боевая единица отыграет стрельбу в фазе стрельбы, киньте кубик. На 6 все модели в этой БЕ могут пострелять ещё раз, но в этот раз они могут выбрать целью только ближайшую БЕ противника.

Сквиг-гнидоискатель: прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание стрелковым оружием капитана, оснащённого сквигом-гнидоискателем.

Подносчик патронов: всякий раз, когда эта модель открывает огонь, при бросках на попадание вы можете перекинуть один кубик за каждого подносчика патронов, сопровождающего её.

При бросках на ранение данной боевой единицы всегда используйте стойкость понторезов (пока они находятся на поле боя). Смерть подносчика патронов не влияет на боевой дух.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, карсары**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ПОНТОРЕЗЫ) **Пехота, понторезы**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ПОДНОСЧИКИ ПАТРОНОВ) **Пехота, гретчин, подносчик патронов**

Грузавоз

3 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Грузавоз	*	5+	5+	*	6	10	*	6	4+

Грузавоз — это одна модель, вооружённая большим стрелялом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	–
Палкабомбашвыряло	12"	Штурмовое D6	3	0	1	Из этого оружия можно стрелять, только если в оборудованную им **ТЕХНИКУ** погружены пассажиры.
Захватная клишня	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Всякий раз, когда модель с данным оружием сражается, она может совершить 1 (и только одну) атаку этим оружием.
Шаровой таран	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	2	Всякий раз, когда модель с данным оружием сражается, она может совершить не более 3 атак этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять шаровой таран или клишню-хваталку.
- Можно взять палкабомбашвыряло.

СПОСОБНОСТИ

Дакка! Дакка! Дакка!

Открытая техника: модели, погруженные в эту модель, могут совершать атаки в своей фазе стрельбы. Измеряйте расстояние и проверяйте линию видимости от любой точки этой модели. Когда пассажиры стреляют, к ним применяются все модификаторы, влияющие на данную модель. Например, если эта модель отступала, пассажиры не могут стрелять; также они не могут стрелять (кроме как из пистолетов), если она находится в 1" от вражеской боевой единицы и т.п.

Развалюха: совершайте бросок всякий раз, когда эта модель получает повреждения от атаки с показателем урона больше 1. При результате 6 снизьте урон от этой атаки до 1.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 6" получает D3 смертельных ранений.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 12 моделей **ПОНТОРЕЗОВ** или **ПЕХОТЫ <КЛАНА>**. Каждая модель в **МЕГАБРОНЕ** или с **ПРЫЖКОВЫМ РАНЦЕМ** занимает место двух обычных моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, грузавоз

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	S	A
6-10+	12"	6	3
3-5	8"	5	D3
1-2	6"	4	1

Грузавоз мчится по полю боя среди развалин, держа наготове большую стрелялу.

Дакка-истребитель

7 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Дакка-истребитель	*	5+	*	6	6	12	*	6	4+

Дакка-истребитель — это одна модель, вооружённая четырьмя супирстрелялами.

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	20-60"	5+	3
4-6	20-40"	6+	D3
1-3	20-25"	6+	1

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Супирстреляло	36"	Штурмовое 3	6	-1	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять два дополнительных супирстреляла.

СПОСОБНОСТИ

Дакка! Дакка! Дакка!

Авиация: эта модель не может нападать, а на неё могут нападать только **ЛЕТАЮЩИЕ** боевые единицы. В фазе схватки она может атаковать и быть атакована только **ЛЕТАЮЩИМИ** боевыми единицами.

Трудно попасть: в фазе стрельбы противник должен вычитать 1 ед. из результатов бросков на попадание по этой модели.

Со всей дакки: если дакка-истребитель в фазе стрельбы стреляет из всех своих супирстрелял по одной цели, можете прибавить 1 ед. к результатам бросков на попадание.

Сверхзвуковая: всякий раз при движении модель сначала должна повернуться на месте не более чем на 90° (поворот не влияет на дальность движения модели), а затем двигаться прямо. Учтите, что после начального поворота она больше не может поворачиваться. Вместо того чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 20" в текущей фазе движения.

Крушение: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается после падения, а каждая БЕ в пределах 6" получает D3 смертельных ранений.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, летает, дакка-истребитель

Поджигала-бомбила

7 Мощность

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Поджигала-бомбила	*	5+	*	6	6	12	*	6	4+

Поджигала-бомбила — это одна модель, вооружённая спаренным большим стрелялом и двумя супирстрелялами.

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	20-50"	5+	3
4-6	20-30"	6+	D3
1-3	20-25"	6+	1

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ракеты-выжигалы	24"	Штурмовое D6	5	-1	1	Цель не получает бонусов к спас-броскам от укрытия.
Супирстреляло	36"	Штурмовое 3	6	-1	1	–
Спаренное большое стреляло	36"	Штурмовое 6	5	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять ракеты-выжигалы.

СПОСОБНОСТИ

Дакка! Дакка! Дакка!

Авиация: эта модель не может нападать, а на неё могут нападать только **ЛЕТАЮЩИЕ** боевые единицы. В фазе схватки она может атаковать и быть атакована только **ЛЕТАЮЩИМИ** боевыми единицами.

Трудно попасть: в фазе стрельбы противник должен вычитать 1 ед. из результатов бросков на попадание по этой модели.

Сверхзвуковая: всякий раз при движении модель сначала должна повернуться на месте не более чем на 90° (поворот не влияет на дальность движения модели), а затем двигаться прямо. Учтите, что после начального поворота она больше не может поворачиваться. Вместо того чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 20" в текущей фазе движения.

Бомба-поджига: не более двух раз за битву поджигала-бомбила может сбросить бомбу-поджигу, пролетая над вражескими боевыми единицами в фазе движения. Для этого выберите одну вражескую БЕ, над которой она пролетела, и бросьте кубик за каждую модель в этой БЕ, но в сумме не более 10D6. Прибавляйте 1 ед. к результату броска, если цель является **ПЕХОТОЙ**. За каждый результат 5+ эта БЕ получает смертельное ранение.

Грот-стрелок: прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание при стрельбе из спаренной большой стрелялы.

Крушение: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 4+ она взрывается после падения, а каждая БЕ в пределах 6" получают 3 смертельных ранения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, летает, поджигала-бомбила

6 Мощность

Налетала-бомбила

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Налетала-бомбила	*	5+	*	6	6	12	*	6	4+

Налетала-бомбила — это одна модель, вооружённая большим стрелялом и двумя супирстрелялами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	–
Супирстреляло	36"	Штурмовое 3	6	-1	1	–

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	20-50"	5+	3
4-6	20-30"	6+	D3
1-3	20-25"	6+	1

СПОСОБНОСТИ

Дакка! Дакка! Дакка!

Авиация: эта модель не может нападать, а на неё могут нападать только **ЛЕТАЮЩИЕ** боевые единицы. В фазе схватки она может атаковать и быть атакована только **ЛЕТАЮЩИМИ** боевыми единицами.

Трудно попасть: в фазе стрельбы противник должен вычитать 1 ед. из результатов бросков на попадание по этой модели.

Сверхзвуковая: всякий раз при движении модель сначала должна повернуться на месте не более чем на 90° (поворот не влияет на дальность движения модели), а затем двигаться прямо. Учтите, что после начального поворота она больше не может поворачиваться. Вместо того чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 20" в текущей фазе движения.

Бабах-бомба: не более двух раз за битву налетала-бомбила может сбросить бабах-бомбу, пролетая над вражескими боевыми единицами в фазе движения. Для этого выберите одну вражескую БЕ, над которой она пролетела, и бросьте кубик за каждую модель в этой БЕ, но в сумме не более 12D6 (бросайте 3 кубика вместо одного за каждую модель **ТЕХНИКИ** или **МОНСТРА** в этой БЕ). За каждый результат 4+ эта БЕ получает смертельное ранение.

Грот-стрелок: прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание при стрельбе из большой стрелялы.

Крушение: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается после падения, а каждая БЕ в пределах 6" получает D3 смертельных ранений.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, летает, налетала-бомбила

Идя опасно низко над полем битвы, налетала-бомбила готовится вывалить свой смертоносный груз.

8 Мощность

Разразила-истребитель

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Разразила-истребитель	*	5+	*	6	6	12	*	6	4+

Разразила-истребитель — это одна модель, вооружённая двумя разразила-мегапушками, всмятку-пушкой и палкабомбакидалом.

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	20-60"	5+	3
4-6	20-40"	6+	D3
1-3	20-25"	6+	1

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Всмятку-пушка	48"	Тяжёлое D3	*	-4	D6	Вместо броска на ранение этим оружием, киньте 2D6. Если результат больше либо равно стойкости цели, ранение успешно нанесено.
Палкабомбакидало	12"	Штурмовое 2D6	3	0	1	–
Супирстреляло	36"	Штурмовое 3	6	-1	1	–
Телепортомегашмаляло	24"	Штурмовое 3	8	-2	D3	Если модель получила неспасённое ранение от этого оружия, но не была убита, киньте D6 в конце фазы. Если результат броска выше, чем показатель ран в профиле модели, она считается убитой.
Разразила-мегапушка	36"	Тяжёлое D3	8	-3	D6	Если при броске на попадание выпадает один или более немодифицированных результатов «1», владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов из оружия.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить обе разразила-мегапушки двумя телепортомегашмалялами.
- Можно взять две супирстрелялы.
- Можно заменить палкабомбакидало навороченным силавым полем.

СПОСОБНОСТИ

Дакка! Дакка! Дакка!

Авиация: эта модель не может нападать, а на неё могут нападать только **ЛЕТАЮЩИЕ** боевые единицы. В фазе схватки она может атаковать и быть атакована только **ЛЕТАЮЩИМИ** боевыми единицами.

Трудно попасть: в фазе стрельбы противник должен вычитать 1 ед. из результатов бросков на попадание по этой модели.

Сверхзвуковая: всякий раз при движении модель сначала должна повернуться на месте не более чем на 90° (поворот не влияет на дальность движения модели), а затем двигаться прямо. Учтите, что после начального поворота она больше не может поворачиваться. Вместо того чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 20" в текущей фазе движения.

Подкрученные меком прицелы: разразила-истребитель может стрелять из тяжёлого оружия после движения, не получая штраф к результатам бросков на попадание. Более того, в каждой фазе стрельбы эта модель может выбрать одну вражескую боевую единицу и добавлять 1 ед. к результатам бросков на попадание по ней из всмятку-пушки.

Навороченное силавое поле: дружественные боевые единицы **ОРКОВ**, находящиеся целиком в пределах 9" от модели с навороченным силавым полем, получают непробиваемый спас-бросок на 5+ от атак дистанционным оружием.

Крушение: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается после падения, а каждая БЕ в пределах 6" получает D3 смертельных ранений.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Орк, <клан>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, разразила-истребитель**

46 Мощность

Таптун

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Таптун	*	*	5+	10	8	40	*	8	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	A
31-40+	12"	3+	6
21-30	9"	4+	5
11-20	6"	5+	4
1-10	4"	6+	3

Таптун — это одна модель, вооружённая смертопушкой, супиргатлером, тремя большими стрелялами, спаренным большим стрелялом, тремя супирракетами, выжигалой и мегарубилом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	–
Смертопушка	72"	Тяжёлое 3D6	10	-4	D6	–
Выжигала	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Супиргатлер	48"	Тяжёлое 3D6	7	-2	1	См. ниже способность «Психо-дакка-шмаляло».
Супирракета	100"	Тяжёлое D6	8	-3	D6	Владелец может запустить в ход не более одной супирракеты, и каждой супирракетой можно выстрелить только 1 раз.
Спаренное большое стреляло	36"	Штурмовое 6	5	0	1	–
Мегарубило	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Дробящий удар	Рукопашное	Рукопашное	x2	-5	6	–
— Рубящий удар	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять до двух дополнительных супирракет.

СПОСОБНОСТИ

Мы ыдём!, Дакка! Дакка! Дакка!

Психо-дакка-шмаляло!: таптун может стрелять из супиргатлера более чем один раз в фазе стрельбы. Чтобы совершить вторую стрелковую атаку супиргатлером, киньте D6; на 2+ вы можете пострелять ещё раз. При результате 1 запас патронов исчерпан и до конца битвы это оружие больше не может быть использовано. Чтобы совершить третью стрелковую атаку супиргатлером, киньте D6; на 5+ вы можете пострелять ещё раз. При результате 4 или меньше запас патронов исчерпан и до конца битвы это оружие больше не может быть использовано.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погруженных в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а каждая БЕ в пределах 2D6" получает D6 смертельных ранений.

Больше и таптучее: эта модель может отступать в фазе движения и затем стрелять и/или нападать позднее в том же ходе. Когда эта модель отступает, она может двигаться над вражескими моделями **ПЕХОТЫ** и **СТАЙ**, но должна закончить движение более чем в 1" от всех вражеских боевых единиц. Кроме того, она может стрелять из тяжёлого оружия после движения, не получая штраф к результатам бросков на попадание. Эта модель получает бонус к спасброску за укрытие, только если от стрелка скрыта хотя бы половина модели.

Ремонтная команда таптуна: гроты-ремонтники в конце фазы движения могут попытаться отремонтировать таптуна. Для этого киньте D6, при результате 2+ эта модель восстанавливает D3 раны, потерянные ранее в сражении. Каждую единицу техники можно чинить только один раз в ход.

Истукан: боевые единицы **ОРКОВ** в пределах 6" от дружественного таптуна могут перекидывать проваленные результаты проверок боевого духа.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 20 моделей **ПОНТОРЕЗОВ** или **ПЕХОТЫ <КЛАНА>**. Каждая модель в **МЕГАБРОНЕ** или с **ПРЫЖКОВЫМ РАНЦЕМ** занимает место двух обычных моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, титанический, таптун

4 Мощность

Мастерская мека

Мастерская мека — это одна модель.

СПОСОБНОСТИ

Строение орков: после выставления на поле боя мастерская мека считается элементом ландшафта. Её никоим образом нельзя перемещать, она не считается дружественной или вражеской моделью и не может быть выбрана целью атак или способностей. Более того, на неё в принципе не могут повлиять никакие атаки и способности.

Мековская захватная клишня: в начале фазы схватки, до того как какие-либо боевые единицы будут выбраны для сражения, одна БЕ **ПЕХОТЫ ОРКОВ** из вашей армии, находящаяся в пределах 1" от этой модели, может взять управление над мековской захватной клишнёй. В этом случае выберите вражескую боевую единицу в пределах 1" от этой модели и киньте D6. На 4+ выбранная БЕ получает D3 смертельных ранения.

Навороты: в конце вашей фазы движения одна боевая единица **ТЕХНИКИ ОРКОВ**, находящаяся в пределах 1" от этой модели, может получить наворот. В этом случае указанная БЕ до конца хода не может стрелять или нападать, а количество атак входящих в неё моделей снижается до 1, но вы можете выбрать и применить один из нижеприведённых эффектов:

- **Больше скорости**: до конца вашей следующей фазы движения увеличьте на 6" показатель движения моделей из этой боевой единицы. Кроме того, киньте D6, чтобы определить, получила ли БЕ «особый ништяк». При результате 6 до конца боя прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на определение дистанции нападения этой боевой единицы.
- **Больше заклёпок**: боевая единица восстанавливает D3 раны, потерянные ранее в сражении. Если в пределах 1" от этой модели находится **БОЛЬШОЙ МЕК** или **МЕК** из вашей армии, не использовавший способность «Механьяк» или «Большой механьяк» в этом ходе, он может контролировать ход работ. В этом случае БЕ восстанавливает 3 раны (а не D3), но модель, которая контролировала ход работ, не может использовать способность «Механьяк» или «Большой механьяк» в этом ходе.

  Кроме того, киньте D6, чтобы определить, получила ли БЕ «особый ништяк». При результате 6 до конца боя увеличьте на 1 ед. показатель стойкости моделей в этой боевой единице.
- **Больше дакки**: выберите одну единицу вооружения, которой оснащена модель из этой боевой единицы (кроме пузыремёта). В следующий раз, когда любые модели из этой боевой единицы будут стрелять из указанного оружия, оно совершит максимально возможное количество атак (т.е. оружие с типом «Тяжёлое 2D6» совершит 12 выстрелов).

  Кроме того, киньте D6, чтобы определить, получила ли БЕ «особый ништяк». При результате 6 до конца боя увеличьте на 1 ед. показатель урона выбранного оружия.

Боевая единица может получить наворот только один раз в ход.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Орк, <клан>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Мастерская мека

Один маньяк скорости даёт газу и с рёвом уносится прочь, а в мастерскую мека уже заруливает следующий клиент.

ШТУКОВИНЫ И ПУХИ

Среди орочьего оружия и снаряжения попадается всякое, начиная от грубого и жестокого до поразительно высокотехнологичного и опасно нестабильного. Владелец оружия зачастую почти не имеет понятия, что произойдёт, когда он спустит курок, равно как и его враги, но результат неизменно получается впечатляющим и кровавым! Ниже перечислены профили всего боевого снаряжения зеленокожих.

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Блиц-ракеты	18"	Штурмовое 1	6	-1	D3	–
Большое стреляло	36"	Штурмовое 3	5	0	1	–
Бутылки-поджигалки	6"	Граната 2D6	4	0	1	Цель не получает бонусов к спас-броскам от укрытия.
Вжухалка	36"	Тяжёлое 1	2D6	-3	3	При стрельбе из этого оружия киньте 2D6 для определения силы выстрела. На 11+ не совершайте бросок на ранение — вместо этого цель при попадании по ней получает 3 смертельных ранения, а владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша выстрела.
Всмятку-пушка	48"	Тяжёлое D3	*	-4	D6	Вместо броска на ранение этим оружием, киньте 2D6. Если результат больше либо равен стойкости цели, ранение успешно нанесено.
Выжигала	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Гротзука	18"	Тяжёлое 2D3	6	0	1	–
Гротская хлапуха	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Даккамёт	18"	Штурмовое 3	5	0	1	–
Дробовик	12"	Штурмовое 2	3	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, прибавьте 1 к силе этого оружия.
Клепальная пушка	36"	Штурмовое 6	7	-2	2	–
Комбиоружие с выжигалой	При атаке этим оружием выберите один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием.					
— Стреляло	18"	Штурмовое 2	4	0	1	–
— Выжигала	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Комбиоружие с ракетомётом	При атаке этим оружием выберите один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием.					
— Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	–
— Стреляло	18"	Штурмовое 2	4	0	1	–
Мегастреляло «Смертошторм»	36"	Тяжёлое 18	6	-1	1	–
«Мековская особая»	24"	Штурмовое 9	5	-2	1	–
Метало	48"	Тяжёлое D6	5	0	1	Это оружие может стрелять по целям, невидимым для владельца.
Навороченная мегапушка	36"	Тяжёлое D6	8	-3	D6	Если при броске на попадание выпадает один или более немодифицированных результатов «1», владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов из оружия.
Навороченное мегапуляло	12"	Пистолет 1	8	-3	D6	
Навороченное мегашмаляло	24"	Штурмовое 1	8	-3	D6	
Навороченная мегавжухалка	36"	Тяжёлое 3D3	8	-3	D6	
Навороченное психошоковое ружьё	24"	Штурмовое 2	8	-3	D6	Если при броске на попадание выпадает один или более немодифицированных результатов «1», владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов из оружия. За каждый результат броска на ранение этим оружием, равный 6+, оно в дополнение к обычному урону наносит смертельное ранение.
Навороченное стреляло	18"	Штурмовое 4	4	0	1	–
Обжигающий выхлоп	8"	Штурмовое D3	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Палкабомба	6"	Граната D6	3	0	1	–
Палкабомбакидало	12"	Штурмовое 2D6	3	0	1	–
Палкабомбашвыряло	12"	Штурмовое D6	3	0	1	Из этого оружия можно стрелять, только если в оборудованную им **ТЕХНИКУ** погружены пассажиры.
Пара ракетниц	12"	Пистолет 2	7	-2	D3	–
Подвесные ракеты	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	Прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание по **ТЕХНИКЕ** и вычитайте 1 ед. из бросков на попадание по любым другим целям.
Поджига (стрельба)	8"	Штурмовое D3	4	0	1	Прежде чем боевая единица откроет огонь из поджиг, киньте один кубик. Используйте выпавшее значение для определения количества выстрелов каждой поджиги, из которой стреляет БЕ в этой фазе. Это оружие попадает по цели автоматически.
«Потрошила»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Обычная стрельба	24"	Тяжёлое 3	7	-3	2	–
— Режим перегрузки	24"	Тяжёлое 3	8	-3	3	Если при броске на попадание выпадает один или более немодифицированных результатов «1», владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов из оружия.
Психошоковая пушка	60"	Тяжёлое D6	2D6	-5	D6	Перед стрельбой из этого оружия совершите один бросок, чтобы определить силу всех его выстрелов в этой фазе. При результате броска 11+ каждое успешное попадание наносит D3 смертельных ранения в дополнение к любому другому урону.
Пузыремёт	48"	Тяжёлое D6	D6	-D6	D6	–
Пуляло	12"	Пистолет 1	4	0	1	–

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Осколочный	36"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
— Противотанковый	36"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Пушка-тягач	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Это оружие попадает по цели автоматически. Если цель умеет **ЛЕТАТЬ**, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат. Если это оружие уничтожает **ЛЕТАЮЩУЮ ТЕХНИКУ**, она автоматически взрывается (терпит крушение и т.п.).
Разразила-мегапушка	36"	Тяжёлое D3	8	-3	D6	Если при броске на попадание выпадает один или более немодифицированных результатов «1», владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов из оружия.
Ракетная пушка	24"	Штурмовое 2D3	8	-2	3	–
Ракетомёт	24"	Штурмовое 1	8	-2	3	–
Ракетомёты смертолёта	24"	Штурмовое 2	8	-2	3	–
Ракеты-выжигалы	24"	Штурмовое D6	5	-1	1	Цель не получает бонусов к спас-броскам от укрытия.
Спаренная гром-палка	12"	Штурмовое 2	5	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, прибавьте 1 к силе этого оружия.
Сквигобомба	18"	Штурмовое 1	8	-2	D6	Это оружие не может атаковать **ЛЕТАЮЩИЕ** цели. После совершения атаки владелец умирает.
Сквигомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Желчный сквиг	36"	Штурмовое D6	*	0	1	Это оружие ранит цели на 4+, кроме **ТЕХНИКИ** или **ТИТАНИЧЕСКИХ** БЕ, которых оно ранит на 6+.
— Кусачий сквиг	36"	Штурмовое 1	5	-3	2	–
— Бабахающий сквиг	36"	Штурмовое D3	6	-1	D3	–
Сквигопалка	6"	Граната D6	3	0	1	–
Смертомёт	48"	Тяжёлое D3	7	-1	2	Прежде чем боевая единица откроет огонь из смертомётов, киньте один кубик. Используйте выпавшее значение для определения количества выстрелов каждого смертомёта, из которого стреляет БЕ в этой фазе.
Смертопушка	72"	Тяжёлое 3D6	10	-4	D6	–
Спаренное большое стреляло	36"	Штурмовое 6	5	0	1	–
Стреляло	18"	Штурмовое 2	4	0	1	–
Супиргатлер	48"	Тяжёлое 3D6	7	-2	1	См. инфолист таптуна (с. 117).
Супирракета	100"	Тяжёлое D6	8	-3	D6	Владелец может запустить в ход не более одной супирракеты, и каждой супирракетой можно выстрелить только 1 раз.
Супирстреляло	36"	Штурмовое 3	6	-1	1	–
Танкобойная бомба	6"	Граната D3	8	-2	D6	–
Телепортомегашмаляло	24"	Штурмовое 3	8	-2	D3	Если модель получила неспасённое ранение от этого оружия, но не была убита, киньте D6 в конце фазы. Если результат броска выше, чем показатель ран в профиле модели, она считается убитой.
Телепортошмаляло	12"	Штурмовое 3	8	-2	1	
Тяжёлый сквигомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Желчный сквиг	36"	Штурмовое 2D6	*	0	1	Это оружие ранит цели на 4+, кроме **ТЕХНИКИ** или **ТИТАНИЧЕСКИХ** БЕ, которых оно ранит на 6+.
— Кусачий сквиг	36"	Штурмовое 2	5	-3	2	–
— Бабахающий сквиг	36"	Штурмовое 2D3	6	-1	D3	–
Убойная пушка	24"	Тяжёлое D6	8	-2	2	–
Убойный выхлоп	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Поджига	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
— Резак	8"	Штурмовое 2	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Хватун-клишня (стрельба)	8"	Штурмовое 1	4	0	1	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.
Шикуха	24"	Тяжёлое 3	6	-2	2	–

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

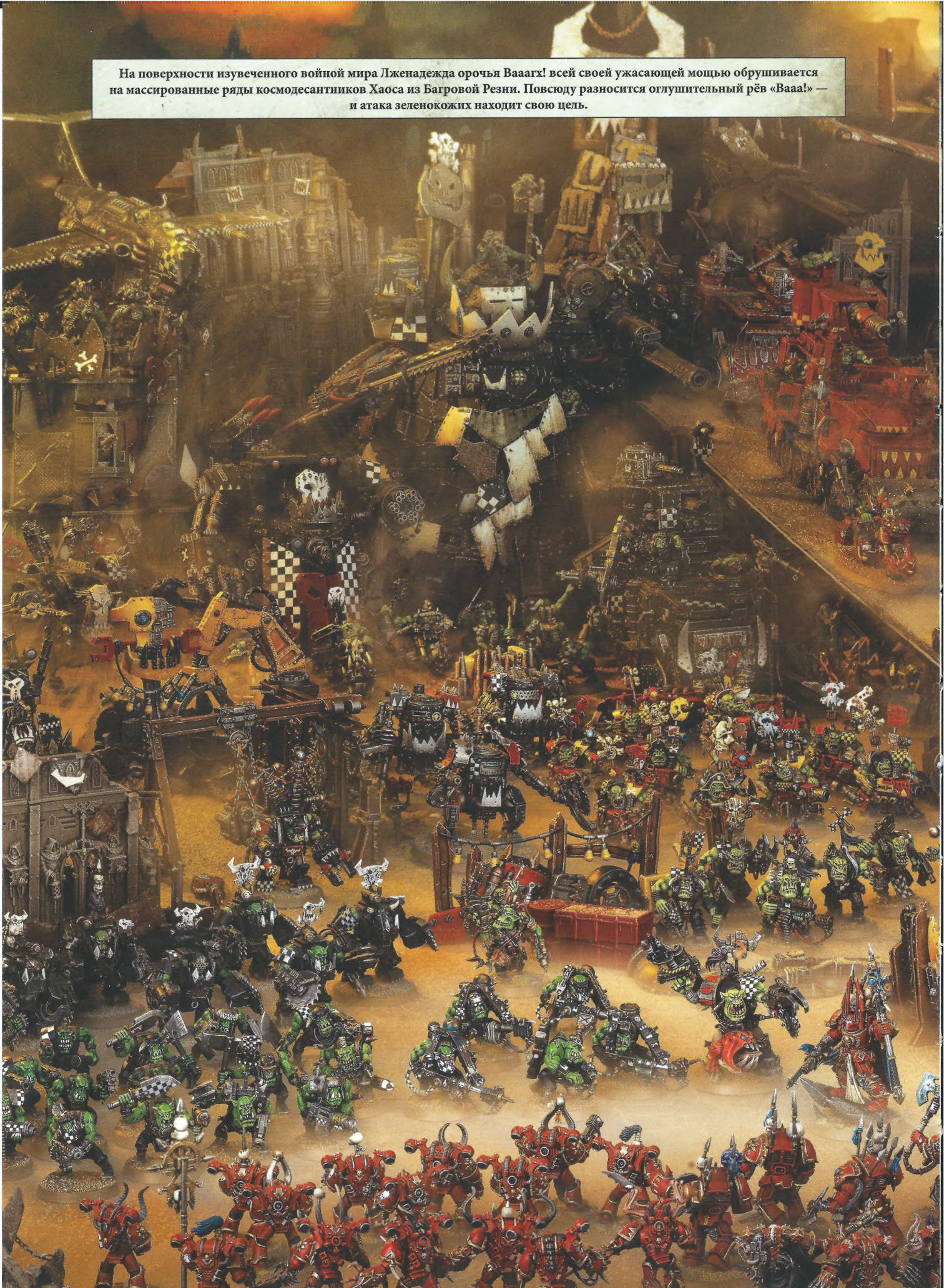
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Боевой сквиг	Рукопашное	Рукопашное	4	-1	1	Всякий раз, когда модель с данным оружием сражается, она может совершить 2 дополнительные атаки этим оружием.
Больнючий шприц	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку этим оружием. Оно всегда ранит на 4+, если цель не является **ТЕХНИКОЙ** или **ТИТАНИЧЕСКОЙ** — в этом случае оно ранит на 6+.
Большое рубило	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	2	–
Бурило	Рукопашное	Рукопашное	+1	-4	2	Всякий раз, когда при броске на ранение этим оружием, выпадает немодифицированная 6, оно в дополнение к обычному урону наносит смертельное ранение.
Вращающиеся лезвия	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	Совершайте не 1, а D3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
Гротское стрекало	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Дисковые пилы	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	–

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Знамя Ваааргх!	Рукопашное	Рукопашное	+2	0	2	–
Зубы Морка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	–
Консервная клишня	Рукопашное	Рукопашное	+3	-3	3	–
Клишня Горка (а может, и Морка)	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Крушащий удар	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D6	–
— Дробящий удар	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	2	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
Хватун-клишня (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	D3	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.
Захватная клишня	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Всякий раз, когда модель с данным оружием сражается, она может совершить 1 (и только одну) атаку этим оружием.
Клишня дреда	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку каждой своей клишнёй дреда.
Когти Стирвятника	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	Всякий раз, когда модель с данным оружием сражается, она может совершить не более 3 атак этим оружием.
Мегарубило	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Дробящий удар	Рукопашное	Рукопашное	x2	-5	6	–
— Рубящий удар	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
Навороченная клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–
Носовой бур	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	D3	–
Палка-хваталка	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	Всякий раз, когда модель с данным оружием сражается, она может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Пила дреда	Рукопашное	Рукопашное	+4	-2	2	Всякий раз владелец может совершить в схватке 1 дополнительную атаку каждой своей пилой дреда.
Поджига (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–
Посох чудилы	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Рубило	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Всякий раз, когда модель с данным оружием сражается, она может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Силавая клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Силавое пыряло	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–
Смертокаток	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	2	При атаке этим оружием прибавляйте 3 ед. к результату броска на попадание
Танкрывалка	Рукопашное	Рукопашное	-	-	-	Всякий раз, когда модель с данным оружием сражается, она может совершить 1 (и только одну) атаку этим оружием. При попадании это оружие наносит D3 смертельных ран, после чего владелец умирает.
Убойная пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание. Если модель вооружена двумя убойными пилами, увеличьте на 1 количество её атак.
Циркулярка	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	2	Всякий раз, когда модель с данным оружием сражается, она может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Шаровой таран	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	2	Всякий раз, когда модель с данным оружием сражается, она может совершить не более 3 атак этим оружием.

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

Грот-ремонтник	Модель с гротом-ремонтником в конце фазы движения может попытаться отремонтироваться. Киньте D6, при результате 2+ эта модель восстанавливает 1 рану, потерянную ранее в сражении. Каждую единицу техники можно чинить только один раз в ход.
Гротский хлыст	Боевые единицы, целиком состоящие из **ПЕХОТЫ ГРОТОВ**, в пределах 3" от любых дружественных моделей **ПОГОНЩИКОВ** с гротским хлыстом могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание в фазе схватки.
Навороченное силавое поле	Дружественные боевые единицы **ОРКОВ**, находящиеся целиком в пределах 9" от модели с навороченным силавым полем, получают непробиваемый спас-бросок на 5+ от атак дистанционным оружием. Если модель с навороченным силавым полем погружена в транспорт, вместо этого сам транспорт получает непробиваемый спас-бросок на 5+ от атак дистанционным оружием.
Прочный кожух	Модель, оснащённая прочным кожухом, увеличивает на 1 значение своей стойкости, но теряет способность «открытая техника».
Сквиг-гнидоискатель	Прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание стрелковым оружием капитана, оснащённого сквигом-гнидоискателем.
Сквигончая	Если боевая единица, целиком состоящая из **ПЕХОТЫ ГРОТОВ**, провалила проверку боевого духа в пределах 3" от любых дружественных моделей **ПОГОНЩИКОВ** со сквигончей, игнорируйте этот провал. Вместо этого в БЕ умирают D3 моделей.
Тело киборка	Всякий раз, когда модель с телом киборка теряет рану, кидайте кубик; на 6 рана не теряется. После этого броска нельзя совершать бросок за инструменты дока.



На поверхности изувеченного войной мира Лженадежда орочья Ваааагх! всей своей ужасающей мощью обрушивается на массированные ряды космодесантников Хаоса из Багровой Резни. Повсюду разносится оглушительный рёв «Ваааа!» — и атака зеленокожих находит свою цель.

МЕТОДЫ ВАТАГ

В данном разделе вы найдёте правила для батальных армий, включающих подразделения орков, — то есть любых подразделений, которые состоят только из боевых единиц орков. Представленные здесь способности, стратагемы, особенности военачальника, психическая дисциплина, реликвии и тактические задачи отражают характер и методы ведения войны орков в настольных сражениях Warhammer 40,000.

СПОСОБНОСТИ

Все подразделения **ОРКОВ**, за исключением сверхтяжёлых вспомогательных подразделений, получают указанные ниже способности:

Эта наше! Отвали!

Стоит зеленокожим захватить большую груду всякого добра, остов машины, ценную техническую штуковину или что другое, что вождь приказал достать или охранять, они будут держаться за свою добычу руками и ногами. Наспех обставив позицию трофейными шестами и знамёнами клана и торопливо намалевав везде свои знаки, орки будут жесточайше расправляться с каждым, кому хватит глупости попытаться умыкнуть у них награбленное.

Если ваша армия является батальной, все боевые единицы рядовых войск в подразделении **ОРКОВ** получают данную способность. БЕ с данной способностью контролирует объектовый маркер (в пределах указанного в правилах миссии радиуса), даже если в пределах указанного радиуса от объекта находится больше вражеских моделей, нежели дружественных. Если в пределах радиуса того же объекта есть вражеская БЕ с такой же способностью, тогда маркер как обычно контролирует тот игрок, у которого в пределах радиуса больше моделей.

Кулютура клана

У каждого клана орков есть собственные древние обычаи, составляющие их «кулютуру» — социальные и военные особенности, влияющие на все сферы жизни, начиная от манеры одеваться и выбора цветов и заканчивая излюбленными способами вступить в бой с противником. Для зеленокожих такое определение покажется слишком мудрёным, поэтому, грубо говоря, большая часть их «кулютуры» сводится к тому, как орку больше нравится вышибать врагу зубы.

Если ваша армия является батальной, все боевые единицы **<КЛАНА>** в подразделении **ОРКОВ** (за исключением сверхтяжёлых вспомогательных подразделений) получают данную способность, но при условии, что все боевые единицы этого подразделения набраны из одного клана. Получаемая кулютура зависит от клана, из которого набраны боевые единицы, как показано в таблице напротив. Так, например, все боевые единицы **ЗЛЫХ СОЛНЦ** получат кулютуру «Красные — быстрее».

Если ваш клан не имеет отдельной кулютуры, выберите из представленных ту кулютуру, которая наилучшим образом охарактеризует характер и методы ведения войны вашего клана.

Наёмные стволы

Понторезы — по собственной воле или насильно — оставили свои племена и верность клану в прошлом. Они с радостью будут сражаться в качестве наёмников на стороне любого вождя, у которого водятся лишние зубы на оплату их завышенных запросов, но ни за что не станут перенимать «кулютуру» тех орков, с которыми сражаются рядом.

Включение в подразделение **ОРКОВ** боевых единиц **ПОНТОРЕЗОВ** (включая капитана Бадрукка) не мешает другим боевым единицам в этом подразделении получить кулютуру клана. При этом сами **ПОНТОРЕЗЫ** ни при каких условиях не получают преимуществ от кулютуры клана, если только для данного подразделения не была выбрана кулютура **КАРСАРОВ**.

Гроты

Гроты всегда пытаются принять участие в деле и изо всех сил стараются найти одёжку правильного цвета — или хотя бы тряпки приблизительно похожего оттенка — и подражать «кулютуре» своих здоровенных родичей. Но, как бы они ни старались, из них никогда не получится ничего, кроме льстивой мелюзги.

Боевые единицы, целиком состоящие из **ГРЕТЧИНОВ,** не получают преимуществ от кулютуры клана. Более того, стратагемы орков могут применяться на такие БЕ, только если в стратагеме прямо указано нечто подобное (как в стратагеме «Гротские щиты»).

Слухайте сюды, людишки, дважды павтарять не буду! Мы раздавили тех десантишек на Бальшой Красной планете. Мы грохнули их корабли, кагда те выскачили из астероидов, и мы дабрались до вашива этава бальшова храма-мира и всё такое. Типерь мы дабрались да вас, так што гатовьтесь, патамушта мы хатим нармальной драчки, прежде чем спалим вашу планету дотла!

Архиподжигатель Карадона перед вторжением в мир-улей Эсмалдория

КУЛЮТУРЫ КЛАНОВ

ГОФФЫ: НИКАКОЙ ЕРУНДЫ

Гоффы — самые крупные, злобные и свирепые из своего рода. Они не шибко полагаются на всякие хитрости и стратегии, предпочитая просто мчаться через всё поле боя ревущей зелёной волной. Стоит им добраться до врага и схватиться врукопашную, Гоффы очень быстро одерживают победу посредством одной только жестокости и свирепости.

Если при совершении атаки рукопашным оружием результат броска на попадание модели с этой культурой равен «живой» 6 (то есть немодифицированной), попадание считается успешным вне зависимости от применяемых к результату броска модификаторов. Кроме того, стрелявшая модель немедленно совершает ещё один бросок на попадание по той же боевой единице тем же оружием. Такие броски на попадание не могут сгенерировать дополнительные броски на попадание.

ДУРНЫЕ ЛУНЫ: ВООРУЖЕНЫ ДО ЗУБОВ

Дурные Луны — хвастливые пижоны, чьему пристрастию таскать всюду самые большие, громкие и блестящие стрелялы содействует тот факт, что зубы у них отрастают удивительно быстро. Дурные Луны, со всеми своими крутыми прицелами, подствольными бомбомётами, патронными лентами и патронташами, обычно выпускают такой шквал дакки, что по огневой мощи легко заткнут за пояс любой другой клан.

В фазе стрельбы боевые единицы с этой культурой перебрасывают результат «1» при бросках на попадание.

ЗЛЫЕ СОЛНЦА: КРАСНЫЕ — БЫСТРЕЕ

Злые Солнца твёрдо верят в старую орочью поговорку «Красные — быстрее». Многие из них утверждают, будто потребность в скорости заложена у них в генах, и потому орки этого клана обязательно размалёвывают ярко-красной краской свои машины, себя, а самые амбициозные из них — даже свои пули. Как ни странно, это, похоже, работает

Увеличьте на 1 ед. показатель движения моделей с этой культурой (у **СКАРАСНЫХ МАНЬЯКОВ** вместо этого увеличьте показатель движения на 2 ед.). Кроме того, прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на определение дистанции нападения и марш-броска, совершённых этими моделями. Наконец, модели с этой культурой не получают штрафа к броскам на попадание при стрельбе из штурмового оружия после марш-броска.

ЧЕРЕПА СМЕРТИ: ВЕЗУЧИЕ СИНИЕ ГАДЫ

Все орки считают синий цвет везучим, однако Черепа Смерти, известные своей суеверностью, верят в это душой и сердцем. Члены клана имеют привычку перед каждой битвой щедро малевать синей краской себя и обязательно свою тачилу. Само собой, такая привычка становится вдвойне полезной, когда нужно быстренько замазать метки прежних владельцев машин, снаряжения и прочей добычи, которую вороватые Черепа Смерти «позаимствовали» у своих зеленокожих сородичей.

Модели с этой культурой имеют непробиваемый спас-бросок на 6+. Кроме того, всякий раз, когда боевая единица с этой культурой сражается, она может перекидывать один бросок на попадание, один бросок на ранение и один бросок на определение урона. Наконец, боевые единицы **ПЕХОТЫ** с этой культурой получают способность «Эта наше! Отвали!» (с. 124), даже если не относятся к рядовым войскам.

ЗМЕЙ-УКУСЫ: ЛУЧШЕ ПО СТАРИНКЕ

По сравнению с другими кланами, Змей-Укусы бесспорно кажутся несколько отсталыми. Техническая база и архаичность взглядов у них редко уходят далеко от уровня дикарей, и, если можно исправить проблему при помощи большой палки, подходящего сквига и куска старой верёвки, Змей-Укус вполне этим удовольствуется. Однако при всех своих причудах, вроде отказа полагаться на «новомодную хрень» и странной привычки давать кусать себя ядовитым змеям, клан производит удивительно живучих бойцов.

Кидайте D6 всякий раз, когда модель с данной культурой теряет рану; при выпадении 6 рана не теряется. Если у модели есть аналогичная способность (например, крутецкая штуковина «Супиркиборк» или способность «Развалюха»), вы должны выбрать, какую способность будете использовать при получении ранения, — обеими сразу воспользоваться нельзя!

КРОВАВЫЕ ТОПОРЫ: ТАКТИКА

Все остальные орки считают Кровавых Топоров двуличными и ненадёжными гадами, которые не узнают, что такое правильная драчка, даже если она вылезет из нужника и откусит им ползадницы. Кровавым Топорам, однако, на это плевать: они от рождения понимают, что такое тактика на поле боя, и она неизменно (в своём орочьем исполнении) помогала им неприятно удивить даже самых опытных вражеских командиров неожиданными манёврами, обманными ходами и засадами.

Боевая единица с этой культурой получает преимущество от нахождения в укрытии, даже если не находится целиком в пределах элемента ландшафта (или на нём), но только от атак вражеских моделей, находящихся дальше 18" от неё. Кроме того, боевые единицы с этой культурой могут стрелять или нападать (но не то и другое), даже если они отступали ранее в том же ходе. Если эта БЕ была погружена в **ТРАНСПОРТ**, она может стрелять или нападать после отступления, только если у их транспорта также есть культура клана Кровавых Топоров.

КАРСАРЫ: КОНКУРЕНТНАЯ БОРЬБА

У большинства карсаров с головой что-то не так — и все остальные орки это знают. Эти наёмные охотники за трофеями просто чуть более злобные, порочные и скользкие и определённо намного более эгоцентричные, самовлюблённые и старающиеся всех перещеголять, чем их зеленокожие сородичи. Неудивительно, что большинство из них становятся изгоями — им легче и проще отправиться шататься по Галактике с такой же, как они, сомнительной шайкой, чем пытаться встроиться в жёсткую иерархию сообщества орков.

Прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание боевой единицы с этой культурой, если другая дружественная боевая единица с этой культурой в пределах 24" уничтожила вражескую БЕ ранее в той же фазе.

СТРАТАГЕМЫ

Если ваша армия является батальной и включает любое подразделение орков (за исключением вспомогательного), вам открывается доступ к представленным здесь стратагемам, отражающим стратегические приёмы орков. Это значит, что вы можете тратить командные очки на активацию перечисленных ниже стратагем.

УВЕЛИЧЕНИЕ ТОЛПЫ

1 КО

Стратагема орков

Когда достаточно большая орда зеленокожих мчится по полю боя, ораву поменьше, скорее всего, затянет и унесёт вместе с ней.

Используйте данную стратагему в конце своей фазы движения. Выберите в своей армии две БЕ **ПЕХОТЫ <КЛАНА>** с одинаковыми инфолистами (то есть две БЕ парней, две БЕ штурмавиков и т. п.) в пределах 2" друг от друга. Если в одной из БЕ 10 или более моделей, а в другой 10 или менее, две БЕ сливаются воедино и до конца битвы считаются за одну БЕ в отношении всех правил.

МЕДСКВИГИ

1 КО

Стратагема орков

От сквигов-шприцов до вакцинных сквигов — лечилы найдут применение любой медицинской зверушке.

Используйте данную стратагему в конце своей фазы движения. Выберите в своей армии **ПЕРСОНАЖА <КЛАНА>**, находящегося в пределах 3" от дружественного **ЛЕЧИЛЫ <КЛАНА>**. Выбранная модель немедленно восстанавливает D3 раны, потерянные ранее в сражении.

ЗАХВАТ ХВАТУНОМ

1 КО

Стратагема орков

Проносясь мимо на своём трайке, скоростной вождь стреляет хватун-клешнёй в незадачливую жертву и тащит её (или, по крайней мере, здоровенный кусок от неё) за собой, оставляя кровавый след.

Используйте данную стратагему, когда **СМЕРТОБОЙНЫЙ ТРАЙК** из вашей армии отступает в фазе движения. Прежде чем модель совершит движение, выберите вражескую боевую единицу в пределах 1" от неё и киньте D6; на 2+ выбранная БЕ получает D3 смертельных раны.

ВАРПОГОЛОВЫЙ

1 КО

Стратагема орков

Некоторые чудилы настолько пристращаются к восторгу, который испытывают, когда впитывают, а затем выпускают энергию Ваааг!, что начинают активно влезать в потасовки, позабыв обо всём.

Используйте данную стратагему перед игрой. Выберите модель **ЧУДИЛЫ** из вашей армии, который станет варпоголовым. Выбранная модель знает 1 дополнительную психосилу из **дисциплины сил Ваааг!** и может пытаться проявить одну дополнительную психосилу в каждой вашей пси-фазе.

ТАРАН НА СКОРОСТИ

2 КО

Стратагема орков

Орочьи водилы славятся тем, что используют свои машины в качестве огромного тупого предмета, чтобы хорошенько долбануть противника.

Используйте данную стратагему в своей фазе нападения. Выберите в своей армии боевую единицу **ТЕХНИКИ ОРКОВ**. Выбранная боевая единица в этой фазе может кинуть 3D6 для определения дистанции нападения. Кроме того, если эта БЕ завершит манёвр нападения в этой фазе, выберите вражескую боевую единицу в пределах 1" от неё и киньте D6; на 2+ выбранная вражеская БЕ получает D3 смертельных ранений.

НА АБОРДАЖ

1 КО

Стратагема орков

При помощи абордажной доски, прикрученной к машине, орки на полном ходу совершают дерзкие нападения на вражеские машины.

Используйте данную стратагему в конце фазы схватки. Выберите не-**ЛЕТАЮЩУЮ** вражескую БЕ **ТЕХНИКИ** в пределах 1" от **ГРУЗАВОЗА** или **БРОНЕФУРЫ** из вашей армии. Каждая модель, погружённая в этот **ГРУЗАВОЗ** или **БРОНЕФУРУ**, может совершить одну атаку рукопашным оружием по выбранной вражеской БЕ.

ЕЩЁ ШТУКОВИНЫ

1/3 КО

Стратагема орков

Некоторым везунчикам достаётся намного больше сверкающих штуковин, чем следует.

Используйте данную стратагему перед игрой. Ваша армия может взять одну дополнительную крутецкую штуковину за 1 КО или две за 3 КО. Все крутецкие штуковины должны быть разными и переданы разным **ПЕРСОНАЖАМ ОРКОВ**. Данную стратагему можно использовать только один раз за игру.

НАВАЛИСЬ, ПАРНИ!

3 КО

Стратагема орков

Свирепо раздавая удары и ревя так, что лопаются барабанные перепонки, самый крупный орк из присутствующих «убеждает» парней вокруг драться ещё упорнее.

Используйте данную стратагему в конце фазы схватки. Выберите в своей армии БЕ **ПЕХОТЫ ОРКОВ**, которая уже сражалась в этой фазе, чтобы сразиться ею второй раз.

2 КО ОРКОВ НЕ ПОБЕДИТЬ

Стратагема орков

Орки настолько физически крепкие — и до них так туго доходит, — что они не сразу замечают даже смертельную рану.

Используйте данную стратагему, когда была убита модель **ПЕРСОНАЖА ОРКОВ** из вашей армии. Прежде чем удалить эту модель с поля боя по обычным правилам, вы можете немедленно пострелять ею как в фазе стрельбы, или подраться, как в фазе схватки. После этого удалите убитую модель с поля боя.

3 КО ПРАЕКТАР СИЛАВОГО ПОЛЯ

Стратагема орков

Большие меки могут ненадолго перегрузить свои навороченные силавые поля, правда, эффект иногда бывает нестабильным, но всегда кратким.

Используйте данную стратагему в начале раунда боя. Выберите модель **БОЛЬШОГО МЕКА** из вашей армии. До начала следующего раунда увеличьте дальность действия способности «Навороченное силавое поле» этой модели до 18". Данную стратагему можно использовать только один раз за игру.

1 КО ОБЛАКО ВЫХЛОПНЫХ ГАЗОВ

Стратагема орков

Эти орки, не знающие удержу, вздымают густые столбы пыли и дыма, которые скрывают их продвижение.

Используйте данную стратагему в начале своей фазы движения. Выберите в своей армии боевую единицу **СКАРАСНЫХ МАНЬЯКОВ**. До начала следующего хода вычитайте 1 ед. из бросков на попадание дистанционным оружием по выбранной БЕ.

2 КО ИШО ДАККА!

Стратагема орков

Многа дакки не бывает!

Используйте данную стратагему перед тем, как боевая единица **ОРКОВ** из вашей армии пострелляет в фазе стрельбы. До конца текущей фазы у этой БЕ способность «Дакка! Дакка! Дакка!» срабатывает при выпадении «живых» 5 и 6 (а не только на «6»)..

2 КО ЖОСКИЕ ПАРНИ

Стратагема орков

С ног до головы закованные в металлолом, жоские парни стойко держат вражеский огонь, бряцая и гремя кустарной бронёй.

Используйте данную стратагему перед игрой. Выберите в своей армии боевую единицу **ПАРНЕЙ** (но не **ШРАМОВ**). Эта БЕ получает ключ «**ЖОСКИЕ ПАРНИ**», а её спас-бросок улучшается до 5+. Эта боевая единица может использовать стратагему «Увеличение толпы» только для объединения с другими БЕ **ЖОСКИХ ПАРНЕЙ**.

2 КО ТЕЛИПОРТА

Стратагема орков

Ничто так не шокирует врага, как разъярённая орава орков или высоченный боевой истукан, внезапно появившиеся во вспышке зелёной молнии!

Используйте данную стратагему при расстановке. Вместо выставления на игровой стол боевой единицы **ОРКОВ** с рейтингом мощности не более 20 вы можете разместить её в телипорте. Боевые единицы, находящиеся в телипорте, могут телепортироваться в сражение в конце любой вашей фазы движения — поместите такую БЕ где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей. Если вы использовали эту стратагему на **ТРАНСПОРТ**, все погружённые в него боевые единицы остаются внутри, когда этот **ТРАНСПОРТ** отправляется в телипорту.

1 КО ЕЩЁ ПАЛКАБОМБЫ

Стратагема орков

Орки — существа не шибко умные, и, если им в руки попадает лишняя взрывчатка, они не станут откладывать её про запас, а скорее повыдёргивают сразу все чеки и начнут швырять гранаты во врага.

Используйте данную стратагему в начале вашей фазы стрельбы. Выберите в своей армии боевую единицу **ПЕХОТЫ ОРКОВ**. В текущей фазе метнуть гранату могут до 10 моделей из этой БЕ (а не 1)..

1 КО ГРОТСКИЕ ШИТЫ

Стратагема орков

Орки нередко используют ближайшую ораву гротов в качестве живого щита от пуль.

Используйте данную стратагему после того, как боевая единица **ПЕХОТЫ <КЛАНА>** из вашей армии (за исключением БЕ, целиком состоящих из моделей **ГРЕТЧИНОВ**), получит попадание из дистанционного оружия. До конца фазы кидайте D6 всякий раз, когда дистанционное оружие успешно ранит модель из этой БЕ, если в пределах 6" от неё находится дружественная боевая единица, целиком состоящая из моделей **ПЕХОТЫ ГРЕТЧИНОВ <КЛАНА>**, и эта БЕ **ГРЕТЧИНОВ** расположена ближе к атакующей модели, чем цель. На 2+ одна из моделей боевой единицы **ГРЕТЧИНОВ** (по вашему выбору) умирает, и последовательность отыгрыша атаки считается завершённой.

1 КО ХАПАЙ ДОБРО!

Стратагема орков

Пару раз обнеся кого-нибудь прямо во время сражения, эти орки столько на себя взваливают, что добыча превращается в своеобразную броню!

Используйте данную стратагему после уничтожения БЕ **ТЕХНИКИ**. Выберите в своей армии БЕ **ПЕХОТЫ ОРКОВ**, которая на момент уничтожение БЕ **ТЕХНИКИ** находилась в пределах 3" от неё или была погружена в неё. Показатель спас-броска в профиле этой боевой единицы пехоты улучшается на 1 ед. (то есть спас 6+ становится 5+), но не больше чем до 2+. БЕ может получить преимущество от этой стратагемы только один раз за бой. Получившую таким образом улучшение спас-броска БЕ нельзя выбирать для применения стратагемы «Увеличение толпы». Если эта стратагема была применена на БЕ **ТРАФЕЙЩИКОВ** из вашей армии, киньте D6. На 4+ потраченное на применение стратагемы КО немедленно возвращается.

1 КО — ДЛИННЫЕ БЕСПОРЯДОЧНЫЕ ОЧЕРЕДИ

Стратагема орков

Орки-летуны доверху начиняют небеса свинцом, пытаясь сбить вражеский самолёт.

Используйте данную стратагему в начале вашей фазы стрельбы. Выберите в своей армии **ЛЕТАЮЩУЮ** боевую единицу **ТЕХНИКИ ОРКОВ**. До конца текущей фазы прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание этой БЕ по вражеским **ЛЕТАЮЩИМ** боевым единицам.

3 КО — НЕУДЕРЖИМАЯ ЗЕЛЁНАЯ ВОЛНА

Стратагема орков

Волна за волной орков захлестывают оборонительные линии врага.

Используйте данную стратагему в конце вашей фазы движения. Выберите в своей армии боевую единицу **ПАРНЕЙ**, в которой осталось меньше половины от первоначального количества моделей, и удалите её с поля боя. Затем выставьте эту боевую единицу заново, восстановленную до её изначальной численности, так, чтобы она целиком находилась в 6" от края стола и дальше чем в 9" от моделей противника. Данную стратагему можно использовать только один раз за игру и нельзя применять на БЕ, образовавшуюся в результате использования стратагемы «Увеличение толпы».

3 КО — ОХОТНИКИ НА МОНСТРОВ

Стратагема Змей-Укусов

Змей-Укусы сквига съели в деле охоты на крупных и злобных тварей.

Используйте данную стратагему в начале любой фазы. Выберите вражескую модель, показатель ран которой больше либо равен 10. До конца текущей фазы прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на ранение этой модели при атаках боевых единиц **ЗМЕЙ-УКУСОВ** из вашей армии.

1 КО — СТРЕЛЬБА ПРОЕЗДОМ

Стратагема Злых Солнц

Скоростные маньяки Злых Солнц славятся смертоносными налётами.

Используйте данную стратагему в конце вашей фазы стрельбы. Выберите в вашей армии БЕ **СКАРАСНЫХ МАНЬЯКОВ ЗЛЫХ СОЛНЦ**. Эта боевая единица может немедленно переместиться как в фазе движения, но не может нападать в текущем ходе.

2 КО — РАЗБИРАЛЫ

Стратагема Черепов Смерти

Черепа Смерти могут разобрать вражескую машину на части, даже не дожидаясь, когда потрясённый экипаж перестанет отбиваться.

Используйте данную стратагему в начале любой фазы. Выберите боевую единицу **ЧЕРЕПОВ СМЕРТИ** из вашей армии. До конца фазы можете перекидывать результаты бросков на ранение этой БЕ против вражеской **ТЕХНИКИ**.

2 КО — ПОКАЗУХА

Стратагема Дурных Лун

Орки из Дурных Лун ничто так не любят, как выпячивать своё богатство, демонстративно давая такой щедрый залп огня, что у других зеленокожих отвисает челюсть, а от врагов остаются только пылающие останки.

Используйте данную стратагему сразу после отыгрыша стрельбы боевой единицей **ПЕХОТЫ ЗЛЫХ ЛУН** из вашей армии. Эта БЕ может ещё раз пострелять из всего своего оружия. Данную стратагему можно использовать только один раз за фазу.

1/2 КО — СМЕРТЕЛЬНО ХИТРЮЧИЕ

Стратагема Кровавых Топоров

Эти хитрые мерзавцы всегда появляются там, где их не ждёшь.

Используйте данную стратагему при расстановке. Если вы потратили 1 КО, то вместо выставления на игровой стол боевой единицы **ПЕХОТЫ КРОВАВЫХ ТОПОРОВ** с рейтингом мощности не более 8 вы можете разместить её в укрытии. Если вы потратили 2 КО, то вместо этого можете разместить в укрытии БЕ **ПЕХОТЫ КРОВАВЫХ ТОПОРОВ** с рейтингом мощности 9 и более. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может выскочить из укрытия — поместите такую БЕ где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

3 КО — ЗАЛП С УБОЙНОГО КРУЗЕРА

Стратагема карсаров

Карсары нередко просят убойные крузеры дать с орбиты залп по полю боя, вызывая тем самым чудовищное опустошение.

Используйте данную стратагему в начале своей фазы стрельбы. Выберите на поле боя до D3 точек на расстоянии не менее 6" друг от друга, находящихся в пределах видимости боевой единицы **КАРСАРОВ** из вашей армии. А затем киньте D6 за каждую боевую единицу (дружественную или вражескую) в пределах 3" от каждой из этих точек. Вычитайте 1 ед. из результата броска, если БЕ является **ПЕРСОНАЖЕМ**. На 5+ БЕ получает D3 смертельных ранений. Данную стратагему можно использовать только один раз за игру.

1 КО — ШРАМЫ

Стратагема Гоффов

Самых крупных и злобных парней Гоффов называют «шрамами», и, по слухам, те могут голыми руками вмять шлем космодесантнику в плечи.

Используйте данную стратагему перед игрой. Выберите в своей армии боевую единицу **ПАРНЕЙ ГОФФОВ** (но не **ЖОСКИХ ПАРНЕЙ**). Эта БЕ получает ключ «**ШРАМЫ**», а её показатель силы увеличивается до 5. Эта боевая единица может использовать стратагему «Увеличение толпы» только для объединения с другими БЕ **ШРАМОВ**.

ДИСЦИПЛИНА СИЛ ВААГХ!

Орочьи чудилы направляют мощь Вааагх! в светящиеся зелёные разряды психического разрушения или ещё как-нибудь вертят этой бурлящей энергией, получая грубые, но впечатляющие результаты, если, конечно, у чудилы не взорвётся от этого голова, словно он проглотил гранату.

Перед игрой сгенерируйте психосилы **ПСАЙКЕРОВ**, которым доступна дисциплина сил Вааагх!. Для этого бросьте D6 по таблице ниже (любые одинаковые результаты перекидываются) или просто выберите психосилы для псайкера сами.

1. ВЫНОС МОЗГА

Безжалостный разряд энергии вылетает из покатого лба чудилы и несётся через поле боя, взрывая в фонтане мозгов и крови голову первой же незадачливой жертвы на своём пути.

Вынос мозга стоит 8 варп-зарядов. После проявления силы киньте D6 и сравните результат со стойкостью ближайшей видимой вражеской модели в пределах 18" от псайкера. Если результат броска выше стойкости цели, цель считается убитой.

2. ТРОПА ВОЙНЫ

Чудила распространяет курсирующую в теле энергию Вааагх! на воинов вокруг, отчего их и без того воинственный настрой перерастает в крайнюю степень кровожадного возбуждения.

Тропа войны стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **ОРКОВ** в пределах 18" от псайкера. Увеличьте количество атак этой БЕ на 1 до вашей следующей пси-фазы.

3. СКАЧОК

Чудила зажмуривает глаза и в буре зелёного света телепортирует в другую часть поля боя массу ошеломлённых зеленокожих.

Скачок стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **ОРКОВ** в пределах 12" от псайкера. Удалите эту БЕ с поля боя, а затем поместите её куда угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей. Эта боевая единица считается совершившей движение с точки зрения правил (например, при стрельбе из тяжёлого оружия).

4. КУЛАКИ ГОРКА

Чудила направляет энергию Вааагх! в свои кулаки или в кулаки ближайшего орка, напитывая их такой силой, что можно пробить танк насквозь.

Кулаки Горка стоят 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимого **ПЕРСОНАЖА ОРКОВ** в пределах 12" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы увеличьте на 2 ед. показатель силы и количество атак выбранной модели.

5. ДАВИЛКА

Из глаз чудилы вытекает зелёная энергия и собирается в бурлящее облако над головой противника. Затем это облако принимает форму огромной зелёной ноги самого Горка (или Морка) и начинает затаптывать врага.

Давилка стоит 8 варп-зарядов. После проявления силы выберите вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера. Киньте D6 за каждую модель в этой БЕ, за каждый выпавший результат «6» эта боевая единица получает 1 смертельное ранение. После этого совершите бросок 2D6, при результате 10+ ещё раз киньте D6 за каждую модель в этой БЕ — за каждый выпавший результат «6» эта боевая единица получает 1 смертельное ранение.

6. РЁВ МОРКА

Чудила невероятно широко разевает пасть и испускает могучий рёв, что отдаётся у врагов в мозгах, лишая их возможности мыслить связно и распространяя панику.

Рёв Морка стоит 8 варп-зарядов. После проявления силы до начала вашей следующей пси-фазы вычитайте 1 ед. из показателя лидерства всех вражеских боевых единиц в пределах 18" от псайкера.

Эти остроухие гниды думают, што ани такие умные са всеми этими их прыжками, летучими танками и мудрёными клинками. Достало уже. Так, парни, тащите сюда чудил! Ща мы их взбаламутим как следует! Пасмотрим, какие ани умные будут, растваряясь в свитящихся лужах зелёной блевоты!

Босс Гоффов Дрогг, незадолго до чудовищной расправы над театром масок «Брезжущая Надежда»

КРУТЕЦКИЕ ШТУКОВИНЫ

Отдельные выдающиеся образчики мастерства механов обладают такой мощью, что приобрели известность среди орочьих племён и обросли легендами. Подобные знаменитые орудия смерти и беспорядка передаются от одного вожака зеленокожих другому по праву победителя. За них воюют целыми племенами, и те, кто ими владеет, могут легко собрать крупную Ваaa!.

Если вашу армию возглавляет военачальник **ОРКОВ**, вы можете дать **ПЕРСОНАЖУ ОРКОВ** в вашей армии одну из следующих крутецких штуковин. Именные персонажи вроде Газгкулла Траки и так имеют один или более артефактов, и потому им нельзя давать какие-либо из приведённых здесь артефактов.

Учтите, что некоторые виды оружия заменяют имеющиеся у персонажа единицы оружия. В таких случаях, если вы проводите матч или иным способом задействуете систему очковой стоимости, вы должны заплатить стоимость заменённого оружия. Указывайте в расписке своей армии любые крутецкие штуковины, которые есть у персонажей.

НЕРЕАЛЬНО КРУТЕЦКОЕ СТРЕЛЯЛО

Сделанное, по слухам, большим меком Буззгобом, нереально крутецкое стреляло — это двуствольное чудовище, до отказа набитое даккой. Купленный или проданный за груды зубов или вырванный из мёртвых лап прежнего владельца, этот артефакт побывал во многих племенах за время своего существования. К огромному восторгу спустившего курок, пушка выплёвывает грохочущий вал раскалённого свинца — настолько массивный, что даже не самый меткий зеленокожий вполне способен куда-нибудь попасть. Конечно, такая огневая мощь случайно может зацепить и другого орка, но от этого стрелку только веселее!

Только для моделей с навороченным стрелялом. Нереально крутецкое стреляло заменяет навороченное стреляло модели и имеет следующий профиль:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D
Нереально крутецкое стреляло	**18"**	**Штурмовое 12**	**4**	**-1**	**1**

УБОЙНОЕ РУБИЛО БАШКАСНОСА

Великий ваивода Башкаснос питал настоящую слабость к обезглавливанию противников, и каждый раз, когда он сносил очередную башку, его парни поднимали восторженный ор. Последний раз Башкасноса и его племя видели бегущими со всех ног на орду демонов Кхорна в глубинах туманности Вандергейста. Но легенды гласят, что скользкое от крови большое рубило до сих пор всплывает то тут, то там. Хотя внешне оно выглядит нормально, в голове у того, кто им владеет, начинает рокотать тёмный голос, доводящий владельца до крайней степени кровожадного возбуждения.

Только для моделей с большим рубилом. Убойное рубило Башкасноса заменяет большое рубило модели и имеет следующий профиль:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D
Убойное рубило Башкасноса	**Рукопашное**		**+2**	**-2**	**2**
Способности: если результат броска на ранение этим оружием равен 6+, вместо обычного урона оно наносит 2 смертельных ранения.					

ТЕЛО СУПИРКИБОРКА

В результате единственного известного случая сотрудничества между Дурдоком Гротсником и знаменитым механьяком Оркимедом какой-то безвестный зеленокожий получил усовершенствование в виде нелепой, но тем не менее могучей бионической замены всего тела. Изначальный владелец этого уникального эндоскелета стал объектом зависти всех вождей в округе, так что вскоре его выпотрошил и разобрал на части более сильный соперник. С тех пор тело суперкиборка пересаживали несколько раз, переполняя нового владельца уверенностью, упорством и запоздалой надеждой, что лечилы успели почистить детали, перед тем как снова поставить на место…

Всякий раз, когда модель с телом супиркиборка теряет рану, кидайте кубик; на 5+ рана не теряется. После этого броска нельзя совершать бросок за инструменты дока.

УБОЙНАЯ КЛИШНЯ

Сам Оркимед создал это грозное оружие из клинков душедробителя Кхорна. Все знают, что клешня эта страшно убойная, и потому её зловещее алое свечение ещё не отпугнуло ни одного орка, решившего надеть знаменитую перчатку.

Только для моделей с силавой клишней. Убойная клишня заменяет силавую клишню модели и имеет следующий профиль:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D
Убойная клишня	**Рукопашное**	**Рукопашное**	**x2**	**-3**	**3**
Способности: можно перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием.					

ОБУГЛЕННЫЕ ГНИДОКОСТИ

Во время Второй войны за Армагеддон имя чудилы Свихнута приобрело известность среди орков после того, как его стошнило психоплазмой на знаменитого капитана Кровавых Ангелов Тихо. Свихнута тут же испепелили ответным огнём, а когда битва закончилась, его кости собрала орава чокнутых парней. С тех пор их таскали в карманах, носили на себе и грызли самые разные чудилы, а дремлющая в костях сила потихоньку просачивалась в их полубезумный разум.

Только для **ПСАЙКЕРОВ.** Владелец прибавляет 1 к результатам пси-тестов при проявлении психосил из дисциплины сил Ваaaгх!.

ГНИДОСТОПНЫЕ СНАРЯДЫ

Когда варбосс Шрамокрушила первый раз встретился с космодесантниками-примарис, их невероятная живучесть очень впечатлила орка, и ему пришлось по нраву сражаться с такими достойными врагами. Вот только на фоне оснащения этих продвинутых «больших биков» стреляла вождя теперь смотрелась полным шлаком, так что он приказал своим мекам сообразить что-нибудь особенное. В итоге в пушку Шрамокрушилы воткнули самозарядный микрозавод боеприпасов (вполне вероятно, собранный из трофейного вооружения т'ау), производящий бронебойные разрывные термобарические патроны, или, как Шрамокрушила предпочитает их называть, «гнидостопы».

Только для моделей с навороченным стрелялом, комбиоружием с выжигалой или комбиоружием с ракетомётом. Прибавьте 1 ед. к показателям урона и силы навороченного стреляла или профиля стрелялы у комбиоружия и улучшите на 1 ед. его AP (т.е. AP -1 становится AP -2).

СЧАСТЛИВАЯ ПАЛКА

Грот Макари был исключительно удачливым флагоносцем из клана Гоффов, который сумел дожить до зрелого возраста девяти лет, прежде чем встретил конец под седалищем своего тяжеленного хозяина — могучего Газгкулла Траки. Когда останки грота отскоблили от задницы вождя, флагшток Макари нашли, окатили водой из шланга и сделали из него впечатляющий флагшток босса.

Только для моделей **ГОФФОВ**. В фазе схватки прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание **ПЕРСОНАЖЕЙ ГОФФОВ** в пределах 6" от владельца. Кроме того, в фазе схватки владелец может перекидывать результаты бросков на попадание и на ранение.

ШАПКА-ДУМКА МОРГОГА

Вся эта путаница электродов, которую утащили из учебного лагеря схолы прогениум, была вставлена в шлем по приказу военного вождя Кровавых Топоров Моргога. Напялив шлем на голову, он ощутил, как в мозг ему хлынули фрагменты различных стратегий и тактических приёмов. Правда, треск человечьих голосов и вспышки образов сбивали с толку, но вождь тем не менее сумел разобраться в понятиях, которыми делилась его новая шапка-думка. Скоро его враги узнали, что опаснее свирепого 130-килограммового громилы только свирепый 130-килограммовый громила с хитрым планом.

Только для моделей **КРОВАВЫХ ТОПОРОВ**. Если владелец является вашим военачальником, сгенерируйте для него вторую особенность военачальника. Если владелец не является вашим военачальником, сгенерируйте для него особенность военачальника (учтите, что он будет считаться вашим военачальником только в отношении данной особенности). Нельзя генерировать одну и ту же особенность вашему военачальнику и владельцу шапки-думки Моргога.

КРАСНЮЧАЯ БРОНЯ РЕЗМЕККИ

Плохомек Резмекка придумал состав краски настолько насыщенной, что, если пялиться на неё слишком долго, она могла вызвать повреждение сетчатки. Новый оттенок оказался таким ярко-красным, что мек окрестил его «краснючим» и немедленно размалевал им свой лучший комплект тяжёлой брони. Чтобы закрепить репутацию своей Краснючей брони, хитроумный мек встроил в неё мощные конденсаторы, которые можно было подключать зажимами из челюстей сквига к движку любой машины, в которую механ заскочит. В результате броня Резмекки не только заставляла машину ехать быстрее, но и давала забавный побочный эффект в виде поражения током оказавшихся поблизости врагов с крайне приятным звуком «бззап!».

Только для моделей **ЗЛЫХ СОЛНЦ**. Увеличьте на 1 показатель движения **ТРАНСПОРТА**, в который погружен владелец. Кроме того, пока владелец погружен в **ТРАНСПОРТ**, в начале каждой своей фазы движения кидайте D6 за каждую вражескую боевую единицу в пределах 1" от этого **ТРАНСПОРТА**, на 4+ соответствующая БЕ получит D3 смертельных ранения.

ЗУБОДРОБНОЕ ГРОХОТАЛО

Перед каждым выстрелом в грохотало засыпают целый сундук зубов, и механизм оружия покрывает эти необычные боеприпасы слоем золота, прежде чем выпустить их конической россыпью, от которой нет спасения. Это сумасбродное оружие не только сметает целые шеренги врагов при каждой очереди, но и всякий раз буквально пускает на ветер целое состояние, демонстрируя в процессе, насколько до неприличия богат его владелец.

Только для моделей **ДУРНЫХ ЛУН** с навороченным стрелялом, комбиоружием с выжигалой или комбиоружием с ракетомётом. Зубодробное грохотало заменяет навороченное стреляло модели или профиль стреляла в его комбиоружии и имеет следующий профиль:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D
Зубодробное грохотало	12"	Тяжёлое 2D6	5	-1	1
Способности: это оружие попадает по цели автоматически.					

ПОЧИНОЧНЫЕ ШТУКИ

Говорят, что с помощью починочных штук, изначально — инструментов механьяка Фраздака, можно отремонтировать любую фуру, какой бы разбитой она ни казалась. И, как это обычно бывает у орков, искренняя вера в то, что эти инструменты могут творить чудеса, зачастую, похоже, заставляет их совершать немыслимое!

Только для моделей **ЧЕРЕПОВ СМЕРТИ**. Владелец получает способность «Большой механьяк» (с. 86). Если у него уже была эта способность, каждое её применение восстанавливает цели 3 раны (а не D3).

БРОГГОВА ЖУЖЕБОМБА

Босс погонщиков Брогг был тем «гением», который изобрёл ныне печально знаменитую жужебомбу. Сколотив здоровенную гранату из цельного улья сквигов-жужелиц, он получил довольно нестабильное устройство, которое можно швырнуть подальше, и на вражеские порядки набросится целая стая разъярённых сквигов-жужелиц. Как только сквиги успокоятся после боя и вернутся в свой дом внутри палкабомбы, её аккуратно подбирают — обычно это поручают незадачливому гроту-«добровольцу» — и накачивают грибным дымом, усыпляя жужелиц до следующего раза, когда их ярость понадобится вновь.

Только для моделей **ЗМЕЙ-УКУСОВ**. Броггова жужебомба имеет следующий профиль:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D
Броггова жужебомба	6"	Граната 3D6	5	-1	1
Способности: это оружие попадает по цели автоматически и может быть использовано только один раз за бой. После отыгрыша атак этим оружием вы можете выбрать другую вражескую боевую единицу в пределах 6" от цели и отыграть по ней 2D6 попаданий этим оружием.					

ЗНАМЯ ДУРНОГО ЧЕРЕПА

У каждого вождя карсаров имеется собственный Весёлый Орк — знамя-символ, прославляющее грозную репутацию владельца. Но есть ещё один — древний Весёлый Орк, настолько пропитанный энергией Вааа!, что стал настоящей притчей во языцех. Многие говорят, что этот тотемный флаг, известный как знамя Дурного Черепа, — тот самый изначальный Весёлый Орк, первый из своего рода, и ничто больше так не прославляет мощь вожака карсаров, как этот стяг.

Только для моделей **КАРСАРОВ**. Один раз за бой в начале фазы проверки боевого духа владелец может поднять знамя Дурного Черепа. В этом случае до конца фазы все дружественные боевые единицы **КАРСАРОВ** автоматически проходят проверки боевого духа.

ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Если военачальником вашей армии назначен **ПЕРСОНАЖ ОРКОВ**, вы можете сгенерировать ему особенность из таблицы ниже, а не из книги правил *Warhammer 40,000*. Вы можете самостоятельно выбрать ему особенность из таблицы особенностей военачальника орков или кинуть кубик и свериться с ней.

Вы, кучка бесполезных гротолюбов, хатите знать, пачиму я босс, да? Я босс, патамушта я самый бальшой! Я босс, патамушта я самый крутой, самый громкий и самый крепкий! Я убойнее любова из вас, адним ударом магу вбить зубы в глотку, а патом ещё морду атарвать да кучи! Так што, если никто из вас прямо щас возразить не решаецца, тогда я — босс! Никто? Я так и думал...

Ваивода Грукк Парви-Морду

D6 РЕЗУЛЬТАТ

1 ЗА МНОЙ, ПАРНИ!

Этого орка всегда можно найти на острие атаки. Ему нравится первым вступать в драку, когда волна ревущих зеленокожих захлёстывает вражеский строй.

Военачальник получает способности «Ваааагх!» и «Проламывая бо́шки». Если у него уже были эти способности, дальность действия каждой из них увеличивается на 3". Кроме того, если у вас батальная армия, вы получаете 1 дополнительное КО.

2 УБОЙНЕЙШИЙ ВОЖДЬ

Этого вождя ничто так не радует, как меряться силами с самыми крупными и злобными врагами на поле боя и одерживать над ними верх. Многократные свирепые зарубы превратили его в опытного убийцу великанов.

Прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на ранение, которые совершает военачальник по БЕ **ТЕХНИКИ** или **МОНСТРОВ**.

3 ТОЛСТОКОЖИЙ

У этого зеленокожего шкура крепкая, как у сквиггота. Даже чтобы просто притормозить его, потребуется удар поистине феноменальной силы.

Увеличьте на 1 показатель стойкости вашего военачальника.

4 ЖЕСТОКИЙ, НО ХИТРЫЙ

У этого орка особый талант к мочилову, выделяющий его даже среди зверских сородичей.

В фазе схватки ваш военачальник может перекидывать результаты бросков на попадание. Кроме того, увеличьте на 1 ед. показатель урона его рукопашного оружия, если в этом ходе он нападал, стал целью нападения или совершил героическое вступление в бой.

5 ХИТРЫЙ, НО ЖЕСТОКИЙ

У этого вожака настоящий дар обходить противника с фланга и заставать врасплох. В начале первого раунда игры, но до начала первого хода вы можете убрать с поля боя вашего военачальника и не более D3 дружественных боевых единиц **<КЛАНА>** и выставить их заново в соответствии с правилами расстановки той миссии, которую вы играете. Если вы переставляете таким образом **ТРАНСПОРТ**, все погружённые в него боевые единицы остаются внутри.

6 МОЩЬ РЕШАЕТ

Этот орк — сплошная гора мускулов и агрессии, и никому не сравниться с ним в силе.

Увеличьте на 1 ед. показатель стойкости вашего военачальника и количество его атак.

ИМЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ И ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Если вашим военачальником назначен именной персонаж, ему необходимо выдать особенность военачальника, соответствующую его клану. Например, Газгкулл Трака получит особенность Гоффов «Настоящий убийца».

ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА КЛАНА

Если хотите, вы можете выбрать особенность военачальника клана из списка ниже, а не из таблицы особенностей военачальника орков на противоположной странице, но только при условии, что ваш военачальник принадлежит соответствующему клану.

ДУРНЫЕ ЛУНЫ: ЛУЧШЕ БРОНИ ЗА ЗУБЫ НЕ КУПИШЬ

Вожаки Дурных Лун не жалеют зубов на своё снаряжение, и броня здесь не исключение. Обряжаясь в самые большие, самые золочёные и шикарные комплекты доспехов, какие можно достать, в итоге они неизбежно оказываются недурно защищёнными.

Военачальник получает непробиваемый спас-бросок на 4+.

КРОВАВЫЕ ТОПОРЫ: ПАРНИ, У МЕНЯ ЕСТЬ ПЛАН!

У вождей Кровавых Топоров всегда найдётся хитрый план с настоящей тактикой, а иногда даже с чем-то вроде понимания большой стратегии, простирающейся дальше немудрёного вышибания зубов у противника.

Если ваш военачальник находится на поле боя, кидайте кубик всякий раз, как тратите командное очко на стратагему; на 6+ потраченное КО возвращается.

ЧЕРЕПА СМЕРТИ: ЗАГРЕБАЛА

Этот военачальник всегда высматривает, чего бы где стырить, и весьма умён, чтобы понимать, что самую лучшую добычу можно выбить, отстрелить или оторвать от изувеченных останков самых больших машин и вождей противника.

Атакуя вражескую **ТЕХНИКУ,** военачальник перекидывает результат 1 при бросках на ранение. Кроме того, в фазе стрельбы ваш военачальник может выбирать находящихся в пределах 18" от него вражеских **ПЕРСОНАЖЕЙ** целью стрельбы, даже если они не являются ближайшими вражескими боевыми единицами.

ЗЛЫЕ СОЛНЦА: СКАРАСНОЙ МАНЬЯК

Зеленокожие искатели острых ощущений, возглавляющие оравы Злых Солнц, на огромной скорости подводят своих собратьев по культу к вражеским позициям, а затем, злобно щерясь, проносятся сквозь строй противника, и всё повторяется заново.

Ваш военачальник и дружественные боевые единицы **ЗЛЫХ СОЛНЦ** в пределах 6" от него могут нападать, даже если отступали ранее в том же ходе.

ГОФФЫ: НАСТОЯЩИЙ УБИЙЦА

Вожди Гоффов — самые свирепые в своей и так свирепой породе. Живые машины разрушения, которые словно катком проходят через неприятельский строй, оставляя за собой груды изувеченных тел.

Увеличьте на 1 количество атак вашего военачальника. Кроме того, показатель АР его рукопашного оружия улучшается на 1 (т.е. АР -1 становится АР -2), если в этом ходе он нападал, стал целью нападения или совершил героическое вступление в бой.

ЗМЕЙ-УКУСЫ: ЗЛОЙ КАК СКВИГГОТ

Известный своим мерзким характером, лишённый какого бы то ни было чувства юмора, дурноглазый и вонючий настолько, что валит ноба с ног за тридцать шагов, этот Змей-Укус вселяет подлинный ужас в подчинённых, и мало что может быть страшнее, чем подвести его в бою.

Дружественные боевые единицы **ЗМЕЙ-УКУСОВ** в пределах 6" от вашего военачальника могут перекидывать результат проверки боевого духа. Кроме того, дружественные боевые единицы **ГРЕТЧИНОВ ЗМЕЙ-УКУСОВ** в пределах 12" от вашего военачальника автоматически проходят проверки боевого духа.

КАРСАРЫ: УБОЙНАЯ РЕПУТАЦИЯ

Вожак карсаров обладает грозной и вполне заслуженной репутацией хладнокровного убийцы, которой достаточно, чтобы даже самые своевольные флибустьеры под его злобным взглядом начинали сражаться ещё упорнее.

В фазе схватки дружественные боевые единицы **КАРСАРОВ** в пределах 6" от вашего военачальника могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

У нас есть Дурные Луны са всеми их зубами и шикарными пушками. Ишо у нас есть хитрозадые Крававые Тапары и вороватые Черепа Смерти. Злые Солнца, ганяющие шустрее всех, и Гоффы, каторые забьют в землю любова. Змей-Укусы — эти крепкие сами по себе, и карсары — мерзавцы и гады все да единава. Вот пачему Горк и Морк сделали кланы такими, какие ани есть, — патамушта так мы, орки, хараши во всех делах!

Погонщик Нарглуг

СТОИМОСТЬ ВОЙСК

Если вы проводите матч или игру с лимитом очков на подбор армии, вам пригодятся нижеследующие списки, чтобы подсчитать в очках стоимость вашей армии. Для этого просто сложите очковую стоимость всех ваших моделей и их оснащения.

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Большой мек в мегаброне	1	77
— грот-смазчик	0-1	4
Большой мек с психошоковой пушкой	1	55
— грот-смазчик	0-1	4
Варбосс	1	65
Смертобойный трайк	1	120
Чудила	1	62

РЯДОВЫЕ ВОЙСКА

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Гретчины	10-30	3
Парни	10-30	7

ЭЛИТНЫЕ ВОЙСКА

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Коммандос	5-15	8
Лечила	1	52
Меганобы	3-10	20
Мек	1	22
— грот-смазчик	0-1	4
Ноб со знаменем Ваааг!х!	1	75
Нобы	5-10	14
— подносчики патронов	0-2	4
Нобы на байках	3-9	38
Погонщик	1	35
Поджигалы	5-15	12
Танкобои	5-15	5
— сквиг-бомба	0-6	10

МОБИЛЬНЫЕ ВОЙСКА

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Байкеры	3-12	23
Бумдакковые тачки	1-3	95
Взрывучие хотроды	1-3	100
Кормушечные сквигобагги	1-3	140
Мегагусеничные ракетомобили	1-3	90
Психошоковые драгстеры	1-3	108
Смертолёты	1-5	30
Штурмавики	5-30	9

ПРИДАННЫЕ ТРАНСПОРТЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Грузавоз	1	59

ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Дакка-истребитель	1	88
Налетала-бомбила	1	108
Поджигала-бомбила	1	102
Разразила-истребитель	1	99

ТЯЖЁЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Артфура	1	140
Банки-убийцы	1-6	40
Бронефура	1	120
Горканаут	1	250
«Костоломка»	1	140
Мековские пушки (включая обслугу)	1-6	15
Морканаут	1	220
Понторезы	5-10	30
— подносчики патронов	0-2	4
Смертодреды	1-3	55
Трафейщики	5-15	17

ВЛАСТЕЛИНЫ ВОЙНЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Таптун	1	850

УКРЕПЛЕНИЯ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Мастерская мека	1	80

ПЕРСОНАЖИ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Босс Загструк	1	88
Босс Сникрот	1	70
Газгкулл Трака	1	235
Дурдок Гротсник	1	86
Капитан Бадрукк	1	84
— подносчик патронов	0–1	4

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Большое стреляло	5
Бутылки-поджигалки	0
Вжухалка	18
Всмятку-пушка	16
Выжигала	17
Гротзука	10
Гротская хлапуха	0
Даккамёт	0
Дробовик	0
Клепальная пушка	0
Комбиоружие с выжигалой	17
Комбиоружие с ракетомётом	12
Мегастреляло «Смертошторм»	0
«Мековская особая»	0
Метало	18
Навороченная мегавжухалка	17
Навороченная мегапушка	45
Навороченное мегапуляло	7
Навороченное мегашмаляло	9
Навороченное психошоковое ружьё	0
Навороченное стреляло	2
Обжигающий выхлоп	0
Палкабомба	0
Палкабомбакидало	4
Палкабомбашвыряло	5
Пара ракетниц	12
Подвесные ракеты	0
Поджига	0
Психошоковая пушка	25
Пузыремёт	30
Пуляло	0
Пушка	15
Пушка-тягач	30
Разразила-мегапушка	12
Ракетная пушка	0
Ракетомёт	12
Ракетомёт смертолёта	24
Ракеты-выжигалы	20
Сквигобомба	0
Сквигомёт	0
Сквигопалка	0
Смертомёт	0
Смертопушка	0
Спаренная гром-палка	0

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Спаренное большое стреляло	10
Стреляло	0
Супиргатлер	28
Супирракета	0
Супирстреляло	10
Танкобойная бомба	0
Телепортомегашмаляло	18
Телепортошмаляло	11
Тяжёлый сквигомёт	0
Убойная пушка	15
Убойный выхлоп	0
Хватун-клишня	0
Шикуха	0

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Боевой сквиг	0
Больнючий шприц	0
Большое рубило	5
Бурило	0
Вращающиеся лезвия	0
Гротское стрекало	0
Дисковые пилы	0
Захватная клишня	5
Знамя Ваааг!	0
Кансервная клишня	0
Клишня Горка (а может, и Морка)	0
Клишня дреда	15
Мегарубило	0
Носовой бур	0
Палка-хваталка	0
Пила дреда	10
Посох чудилы	0
Рубило	0
Силавая клишня	13
Силавое пыряло	3
Смертокаток	19
Танкрывалка	10
Убойная пила / две убойные пилы	15/23
Циркулярка	0
Шаровой таран	3

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Грот-ремонтник	5
Гротский хлыст	0
Навороченное силавое поле	20
Прочный кожух	0
Сквиг-гнидоискатель	0
Сквигончая	0
Тело киборка	5

ТАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

Орки живут ради доброй драки, и пока они учиняют разгром, рубятся в рукопашной и поливают всё вокруг оглушительной даккой, то, с их точки зрения, они уже победили!

Если вашу армию возглавляет военачальник **ОРКОВ**, тогда эти тактические задачи заменяют тактические задачи вида «захватить и контролировать» (номера 11—16), описанные в *книге правил Warhammer 40,000*. Если в миссии имеется спецправило тактических задач, игроки действуют по обычным правилам использования тактических задач, но со следующим исключением: всякий раз, когда игрок за орков генерирует задачу вида «захватить и контролировать» (номера с 11 по 16), вместо неё выбирайте тактическую задачу орков с соответствующим номером из таблицы напротив. Остальные тактические задачи (с номерами от 21 до 66) генерируются в обычном порядке.

D66	РЕЗУЛЬТАТ
11	Задайте им дакки!
12	Врежь им, босс!
13	Тапчи их, парни!
14	Давай реще!
15	Тащи усё, шо не прикручено!
16	Погнали! Ваааг!!

11 ЗАДАЙТЕ ИМ ДАККИ!

Орки

Дакажи, што у тя лучшая дакка в округе, разнеся врагов в клочья. Как сдохнут, можешь палить дальше — парней всегда веселит, кагда трупаки пляшут.

Вы получите 1 победное очко, если за время вашей фазы стрельбы текущего хода будет уничтожена вражеская боевая единица.

12 ВРЕЖЬ ИМ, БОСС!

Орки

Пора всем показать, как надо драться, а заодно раздобыть новенький черепок для твоего флагштока!

Вы получите 1 победное очко, если в текущем ходе ваш военачальник убьёт модель в фазе схватки. Вы получите вместо этого D3 победных очков, если убитая модель была вражеским военачальником.

13 ТАПЧИ ИХ, ПАРНИ!

Орки

Чё ждёте, морды зелёные? Встали и метнулись головы проламывать!

Вы получите 1 победное очко, если за время фазы схватки вашего хода была уничтожена вражеская боевая единица. Вы получите вместо этого D3 победных очка, если за время фазы схватки вашего хода было уничтожено от 3 до 5 вражеских БЕ. Вы получите вместо этого D3+3 победных очка, если за время фазы схватки вашего хода было уничтожено 6 и более вражеских боевых единиц.

14 ДАВАЙ РЕЩЕ!

Орки

Бежать со всех ног в бой — лучше ничего нет! Тем более так можно быстрее влезть в драку!

Вы получите 1 победное очко, если в текущем ходе в вашей фазе движения 3 и более боевых единиц **ОРКОВ** совершат марш-бросок.

15 ТАЩИ УСЁ, ШО НЕ ПРИКРУЧЕНО

Орки

Глянь, скока ништяков валяется! Бушь тормозить, скоро другие загребалы тут усё падчистят!

Киньте D6, когда сгенерируете эту тактическую задачу. Вы получите 1 победное очко, если будете контролировать маркер объекта, номер которого равен выпавшему числу.

16 ПОГНАЛИ! ВАААГХ!

Орки

Пара паказать этай трусливай кучке гамадрилов, шо орки лучшие! Ваааг!!!

Вы получите 1 победное очко, если за в текущем ходе 3 и более боевых единиц **ОРКОВ** совершат манёвр нападения. Если в текущем ходе 5 и более боевых единиц **ОРКОВ** совершат манёвр нападения, вы получите вместо этого D3 победных очка.

Орки несут бедствия от одного конца Галактики до другого своей бесконечной враждой и битвами. Эта раса настолько закоренела в войне, что понятие мира им совершенно недоступно. С ними нельзя договориться, их нельзя купить ничем, кроме разве что оружия, которое они неизбежно повернут против того, кто пытался их подкупить. Я молю Императора как только могу, чтобы случилась какая-нибудь великая катастрофа и уничтожила бы их, но, боюсь, что в конце концов именно они, а не мы, будут править Галактикой.

Ксантий, Верховный лорд Терры

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА

авиация	airborne
артфура	gunwagon
байкер	warbiker
банка-убийца	killa kan
боевой байк	warbike
ищо дакка	more dakka
больше заклёпок	more rivets
больше и таптучее	bigger 'n' stompier
больше скорости	more speed
большой и таптучий	big 'n' stompy
большой механьяк	big mekaniak
босс Загструк	boss Zagstruk
босс палит!	the boss is watchin'
босс Сникрот	boss Snikrot
бронефура	battlewagon
бумдакковая тачка	boomdakka snazzwagon
в аптечке только скальпель	one scalpel short of a medpack
в больших количествах на удивление опасны	surprisingly dangerous in large numbers
Ваааагх!	Waaagh!
варбосс	warboss
Вали их!	scrag 'em
варпоголовый	warphead
ватага	warband
везучие синие гады	lucky blue gitz
Великая Ваааагх!	Great Waaagh!
взрыв мозга	'eadbanger
взрывучий хотрод	kustom boosta-blasta
вооружённый штурман	riding shotgun
вооружены до жубов	armed to da teef
высадка штурмавиков	stormboyz strike
гаечник	spanner
глоткорез	throat slitta
горканаут	gorkanaut
Гоффы	Goffs
гретчин	gretchin
грот-санитар	grot orderly
гротские щиты	grot shields
грот-смазчик	grot oiler
грот-стрелок	grot gunner
грот-стрелок и сквиг-наводчик	grot gunner and targetin' squig
гроты	grots
грузавоз	trukk
давилка	da krunch
Дакка! Дакка! Дакка!	Dakka! Dakka! Dakka!
дакка-истребитель	dakkajet
длинные беспорядочные очереди	long,uncontrolled bursts
дурдок Гротсник	mad doc Grotsnik

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА

Дурные Луны	Bad Moons
дым коромыслом	billowing fumes
ещё палкабомбы	extra stikkbombs
ещё штуковины	extra gubbinz
жестокий, но хитрый	brutal but kunnin'
жоские парни	'ard boyz
За мной, парни!	Follow me, ladz!
загребала	opportunist
залп с убойного крузера	kill-kroozer broadside
захват хватуном	snagga grapple
зелёная волна	green tide
зелёный парень	ork boy
злой как сквиггот	surly as a squiggoth
Злые Солнца	Evil Suns
Змей-Укусы	Snakebites
истукан	effigy
капитан	kaptin
капитан Бадрукк	kaptin Badrukk
карсары	freebooterz
клан	klan
коварный лазутчик	kunnin' infiltrator
команда гротов	grot krew
коммандос	kommando
конкурентная борьба	competitive streak
«Костоломка»	bonebreaka
костоломный таран	bonebreaka ram
костопил	sawbonez
красные — быстрее	red ones go fasta
Кровавые Топоры	Blood Axes
крушение	crash and burn
кулаки Горка	fists of Gork
кулютура клана	clan kultur
лечила	painboy
лучше брони за жубы не купишь	da best armour teef can buy
лучше по старинке	da old ways
мастерская мека	mekboy workshop
мегагусеничный ракетомобиль	megatrakk scrapjet
меганоб	meganob
медсквиги	medi-squig
мек	mek
мековская захватная клишня	mek's grabbin' klaw
мековские пушки	mek gunz
механьяк	mekaniak
морканаут	morkanaut
мощь решает	might is right
муштровщик	drill boss
Мы ыдём!	'Ere we go!
на абордаж	boarding action
Навались, парни!	Get stuck in, ladz!
наворот	kustom job
наёмные стволы	gunz for hire

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА

наипонтовейшие понторезы	flashiest gitz
налетала-бомбила	blitza-bommer
настоящий убийца	proper killy
неудержимая зелёная волна	unstoppable green tide
никакой ерунды	no mukkin' about
ноб	nob
ноб на байке	nob on warbike
ноб со знаменем Ваааагх!	nob with Waaagh! banner
ноб-босс	boss nob
ноб-босс на байке	boss nob on warbike
облако выхлопных газов	billowing exhaust clouds
орава дредов	dread mob
орков не победить	orks is never beaten
особый ништяк	extra speshul
открытая техника	open-topped
отряд коммандос «Красный череп»	red skull kommandos
охотники на монстров	monster hunters
охотники на танки	tank hunters
Парни, у меня есть план!	I've got a plan, ladz!
передвижная крепость	mobile fortress
перископ	periscope
пироманьяки	pyromaniaks
погонщик	runtherd
поддерживают порядок	keepin' order
поджигала	burna boy
поджигала-бомбила	burna-bommer
подносчик патронов	ammo runt
показуха	showin' off
полный ход!	full throttle
понторезы	flash gitz
праектар силового поля	force-field projekta
проламывая бо́шки	breakin' heads
пророк Горка и Морка	prophet of Gork and Mork
психо-дакка-шмаляло!	psycho-dakka-blasta!
психошоковый драгстер	shokkjump dragsta
психошоковый туннель	shokk tunnel
разбиралы	wreckers
развалюха	ramshackle
разведчики на передовой	scoutin' ahead
разразила-истребитель	wazbom blastajet
рёв Морка	roar of Mork

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА

ремонтная команда таптуна	stompa rigger crew
сверхзвуковая	supersonic
сила Ваааrх!	power of Waaagh!
скарасная Ваааrх!	speedwaaagh!
скарасная орава	speed mob
скарасной босс	speedboss
скарасные маньяки	speed freeks
скачок	da jump
сквиг	squig
сквиг-бомба	bomb squig
сквиггот	squiggoth
смертельно хитрючие	dead sneaky
смертобойный трайк	deffkilla wartrike
смертодред	deff dread
смертолёт	deffkopta
со всей дакки	all da dakka
стрельба проездом	drive-by krumpin'
строение орков	ork structure
тактика	taktiks
танкобой	tankbusta
таптун	stompa
таран на скорости	ramming speed
телипорта	tellyporta
толпа рулит	mob rule
толстокожий	'ard as nails
трафейщик	loota
тропа войны	warpath
трудно попасть	hard to hit
турбоускорение	turbo-boost
убойная репутация	killa reputation
убойнейший вождь	bigkilla boss
увеличение толпы	mob up
ужасающий убийца	terrifying killer

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА

подкрученные меком прицелы	mekbrain-enhanced weapon-sights
форсажный грот	fuel-mixa grot
Хапай добро!	Loot it!
хитрые мерзавцы	sneaky gits
хитрый, но жестокий	kunnin' but brutal
хитрющий мерзавец	sneakiest git
Черепа Смерти	Deathskulls
Чудила	weirdboy
шипастый таран	spiked ram
Шрамы	skarboyz
штурмавик	stormboy
энергия Ваааrх!	Waaagh! energy
Эта наше! Отвали!	Dis is ours! Zog off!

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

бабах-бомба	boom bomb
блиц-ракеты	blitz missiles
боевой сквиг	attack squig
больнючий шприц	'urty syringe
большое рубило	big choppa
большое стреляло	big shoota
бомба-поджига	burna bomb
Броггова жужебомба	Brogg's buzzbomb
бурило	drilla
бутылки-поджигалки	burna bottles
вжухалка	zzap gun
бабахающий сквиг	boom squig
вращающиеся лезвия	spinnin' blades
всмятку-пушка	smasha gun
выжигала	skorcha
гнидостопные снаряды	gitstoppa shells

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

гротзука	grotzooka
грот-ремонтник	grot rigger
гротская хлапуха	grot blasta
гротский хлыст	grot lash
гротское стрекало	grot-prod
даккамёт	dakkagun
дисковые пилы	saw blades
дробовик	shotgun
дробящий удар	smash
желчный сквиг	bile squig
златожубая броня	goldtoof armour
захватная клишня	grabbin' klaw
знамя Ваааrх!	Waaagh! banner
знамя Дурного Черепа	da Badskull banner
зубодробное грохотало	da gobshot thunderbuss
Зубы Морка	Mork's teeth
инструменты дока	doc's tools
консервная клишня	kan klaw
клепальная пушка	rivet kannon
клишня Горка (а может, и Морка)	klaw of Gork (or possibly Mork)
клишня дреда	dread klaw
Лапы Стервятника	da Vulcha's Klaws
комбиоружие	kombi-weapon
Краснючая броня Резмекки	Rezmekka's redder armour
крутецкие штуковины	shiny gubbinz
крушащий удар	crush
кусачий сквиг	bitey squig
мегаброня	mega armour
мегавжухалка	mega-zappa

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
мегастреляло «Смертошторм»	deffstorm mega-shoota
мегапуляло	mega-slugga
мегапушка	mega-kannon
мегашмаляло	mega-blasta
«мековская особая»	mek speshul
метало	lobba
навороченное психошоковое ружьё	kustom shokk rifle
навороченное силовое поле	kustom force field
навороченный	kustom
нереально крутецкое стреляло	da dead shiny shoota
носовой бур	nose drill
обжигающий выхлоп	burna exhaust
обугленные гнидокости	scorched gitbonez
обычная стрельба	standard
осколочный	frag
палкабомба	stikkbomb
палкабомбакидало	stikkbomb flinga
палкабомбашвыряло	stikkbomb chukka
палка-хваталка	grabba stikk
пара ракетниц	pair of rokkit pistols
пила дреда	dread saw
подвесные ракеты	wing missiles
поджига	burna
посох чудилы	weirdboy staff
«Потрошила»	da Rippa
починочные штучки	da fixer upperz
противотанковый	shell
прочный кожух	'ard case
психошоковая пушка	shokk attack gun

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
пузыремёт	bubblechukka
пуляло	slugga
пушка	kannon
пушка-тягач	traktor kannon
разразила-мегапушка	wazbom mega-kannon
ракетная пушка	rokkit kannon
ракетомёт	rokkit launcha
ракетомёты смертолёта	kopta rokkits
ракеты-выжигалы	scorcha missiles
режим перегрузки	supercharge
резак	cutta
рубило	choppa
рубящий удар	slash
силавая клишня	power klaw
силовое пыряло	power stabba
сквиг-гнидоискатель	gitfinda squig
сквигобомба	squig bomb
сквигомёт	squig launcha
сквигончая	squig hound
сквигопалка	stikksquig
смертокаток	deff rolla
смертомёт	deffgun
смертопушка	deffkannon
спаренная гром-палка	twin boomstikk
спаренное большое стреляло	twin big shoota
стрелючее вооружение	shooty weapons
стреляло	shoota
супиргатлер	supa-gatler
супиркиборк	supa-cybork

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
супирракета	supa-rokkit
супирстреляло	supa-shoota
счастливая палка	da lucky stikk
танкобойная бомба	tankbusta bomb
танкрывалка	tankhammer
телепортомегашмаляло	tellyport mega-blasta
телепортошмаляло	tellyport blasta
тело киборка	cybork body
тело супиркиборка	supa-cybork body
тяжёлый сквигомёт	heavy squig launcha
убойная клишня	da killa klaw
убойная пила	killsaw
убойная пушка	killkannon
убойное рубило Башкасноса	Headwoppa's killchoppa
убойный выхлоп	killa jet
хватун-клишня	snagga klaw
циркулярка	buzz saw
шапка-думка Моргога	Morgog's finkin' kap
шаровой таран	wreckin' ball
шикуха	snazzgun

НАД КНИГОЙ РАБОТАЛИ

Перевод на русский язык: **DesperadoPhobosGroup**
Вёрстка: Владислав **'Zacharia Vened'** Ярославцев
Редактура: **Desperado**
Перевод: **Sidecrawler**, Леонид **'Locke'** Кискаркин (правила)
Корректура: **samurai_klim**
Проверка правил: **MoonPhoenix**

Для получения дополнительных материалов к кодексу отсканируйте данный QR-код.

Издание на русском языке: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Корректор: Анна Полянская
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

HOBBY WORLD
Играть интересно

Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7(495)721-32-48
www.hobbyworld.ru

К576 Настольная ролевая игра Warhammer 40,000. «Кодекс: Орки», перевод с англ. — Москва: МирХобби, 2019. — 144 с.: ил.

Орки — самые варварские и агрессивные создания, к тому же одни из самых многочисленных в Галактике. Раса зеленокожих орков состоит из зверски жестоких воинов, живущих только ради войны и признающих лишь грубую силу. Они невероятно выносливые и целеустремлённые, и их мало что интересует помимо грохота пушек, рёва скоростных машин и выбивания зубов противнику голыми кулаками. Когда в одном месте собирается множество зеленокожих, они начинают так называемую Ваааг! — кровопролитный военный поход, который проносится по Галактике волной необузданного разрушения. В настоящее время, когда открылся Великий Разлом, орки выходят на тропу войны в невиданных прежде количествах, заставляя дрожать от страха сами звёзды.

ISBN 978-5-907170-01-8

УДК 794.02
ББК 77.563

В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Серия «Читать интересно!»
Подписано в печать 30.04.19. Печать офсетная. Формат 60x90/8. Объём 18 усл. п. л.
Тираж: 1000. Заказ №ВЗК-02208-19.

Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография», филиал «Дом печати — ВЯТКА»,
610033 г. Киров, ул. Московская, д. 122.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.