

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



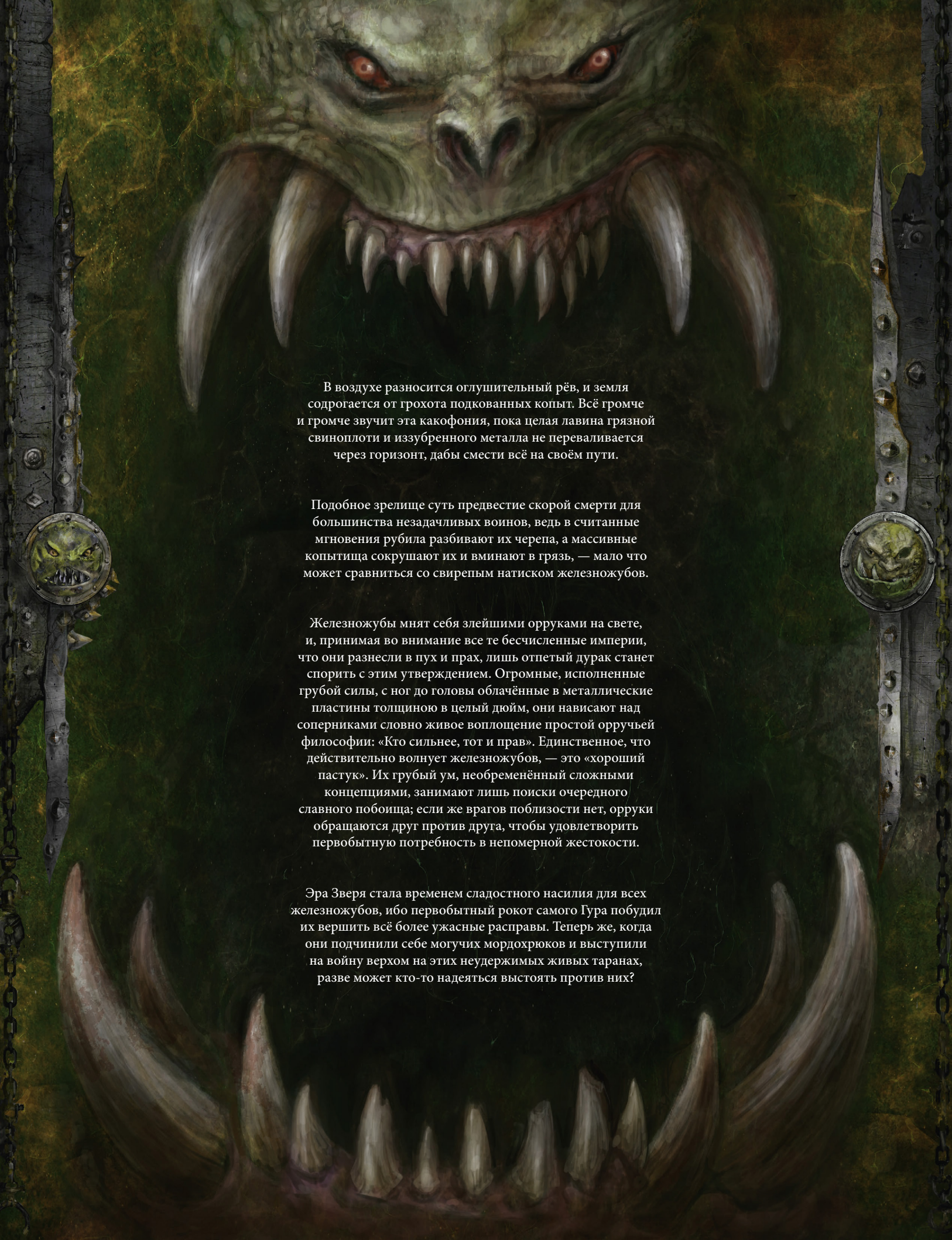
ДОПОЛНЕНИЕ К БОВОВОМУ ТОМУ

ЖЕЛЕЗНОЖУБЫ

СОДЕРЖАНИЕ

КТО ТУТ БОЛЬШЕ, КТО ТУТ КРУЧЕ?	2
ОРАВЫ, КУЛАКИ И ЗАМЕСЫ	4
Бивнебоссы и их зверюги	8
Мордохрюки	10
Как гвозди жоские	12
ЯРОСТЬ ВААА!	14

Перевод и вёрстка: Warhammer Age of Sigmar — Чертог Просвещения
Версия Правки от: 15.12.2024



В воздухе разносится оглушительный рёв, и земля содрогается от грохота подкованных копыт. Всё громче и громче звучит эта какофония, пока целая лавина грязной свиноплоты и иззубренного металла не переваливается через горизонт, дабы смести всё на своём пути.

Подобное зрелище суть предвестие скорой смерти для большинства незадачливых воинов, ведь в считанные мгновения рубила разбивают их черепа, а массивные копытища сокрушают их и вминают в грязь, — мало что может сравниться со свирепым натиском железножубов.

Железножубы мнят себя злейшими орруками на свете, и, принимая во внимание все те бесчисленные империи, что они разнесли в пух и прах, лишь отпетый дурак станет спорить с этим утверждением. Огромные, исполненные грубой силы, с ног до головы облачённые в металлические пластины толщиной в целый дюйм, они нависают над соперниками словно живое воплощение простой орручьей философии: «Кто сильнее, тот и прав». Единственное, что действительно волнует железножубов, — это «хороший пастук». Их грубый ум, необременённый сложными концепциями, занимают лишь поиски очередного славного побоища; если же врагов поблизости нет, орруки обращаются друг против друга, чтобы удовлетворить первобытную потребность в непомерной жестокости.

Эра Зверя стала временем сладостного насилия для всех железножубов, ибо первобытный рокот самого Гура побудил их вершить всё более ужасные расправы. Теперь же, когда они подчинили себе могучих мордохрюков и выступили на войну верхом на этих неудержимых живых таранах, разве может кто-то надеяться выстоять против них?

КТО ТУТ БОЛЬШЕ, КТО ТУТ КРУЧЕ?

Железнодорожники — это самые крепкие оружки во владениях и по совместительству свирепая ударная сила в войсках Горкаморки. Единственное, что по праву этим мускулистым головоорезам, — это собираться в шумные оравы и, орудуя рубилами, дубинами и окованными железом кулачищами, сшибать всё на своём пути.

Когда орды Великого Зелёного бога отправляются творить очередное разрушительное бесчинство, железнодорожники почти наверняка становятся во главе этой бойни. Они — крупнейшие, сильнейшие, но вместе с тем и наименее проницательные из оружков; иными словами — полное олицетворение жестокого аспекта двухголового бога зеленокожих, Горкаморки. Они обожают войну и бесцельное разрушение, и считают, что всё свободное время должны в кровь крошить «хлебала» врагов. Хвалёное «башкодмство» железнодорожники искренне презирают, впрочем, как и «тактические приёмчики»; все они убеждены, что нет такого препятствия во владениях, которое нельзя преодолеть с помощью скверного нрава да большого рубила. И так оно чаще всего и бывает.

Физиология оружков зависит от постоянного участия в битвах: чем больше они сражаются, тем крупнее становятся; потому неудивительно, что своими размерами железнодорожники превосходят не только людей, но и остальных сородичей. Даже самый слабый орусок из числа этих головоорезов может похвастать разбухшими мускулами, тяжелой челюстью с выпирающими клыками и свинячьими глазками, в которых закипает ярость. Их оружие примитивно и в большинстве своём напоминает позабытый хлам, однако в разгар боя мало кто станет отрицать его эффективность.

Знаменитая броня железнодорожников — творение столь же грубое: из кусков необработанной свиности они вручную гнут и выколачивают пластины — часто проржавевшие,

покрытые множеством вмятин, но всё ещё способные обратить и без того крепкого оруска в настоящую машину разрушения.

Кланы железнодорожников — самые воинственные среди оружков племён, что совсем неудивительно; их заботит лишь то, где искать следующую драку и как долго до неё добираться. Наткнувшись на вражеское войско или поселение, которое можно растоптать в пух и прах, они будут бросаться на него снова и снова, пока не разгромят окончательно. Если же каким-то чудом их соперникам удастся одержать верх, железнодорожники позволят себе лишь небольшую передышку, чтобы залезть в раны да выходить уязвлённое самолюбие, после чего вновь ринутся в бой под радостный рёв собственных голосов, что сольются в едином боевом кличе всех зеленокожих: «Вааа!».

На заре Эры Зверя бог землетрясений Крагнос выбрался из заточения и отправился бесчинствовать по владениям, и для железнодорожников началась золотая эпоха — эпоха дикости и бездумного, животного неистовства. Ныне всякий раз, когда свет Хиша озаряет залитые кровью гурийские равнины, новые Вааа! одна за другой собираются на войну. Под жестокой властью легендарного Гордрака, Кулака Горка, железнодорожники обрели новую миссию — низвести Владение Зверей до первобытного царства убоя, где не останется и намёка на цивилизацию. И как свидетельствует мрачная картина с обглоданными костями десятков побеждённых армий, оруски Горка как никогда близки к своей цели.

«Кто тут больше,
кто тут круче?»

Это
мы — железнодорожники!

Кто всех режет, кто
всех мочит?

Это
мы — железнодорожники!

Кто рубилами
кромсает,
кто крушилами
курочит?

Это
мы — железнодорожники,
Всех сильнее, всех
жесточе!»

— Походная песня
крепчайшей

СВИНЬИ ВОЙНЫ

Железнорыбы буквально упиваются жестокостью и грубой силой, и мало найдётся зверей во владениях, которые так же полно воплощают эту черту как обитающие в Гуре мордохрюки. В холке рост этих громадных чудовищ превышает рост обычного оррука более чем в два раза. Каждый дюйм их свиного телосложения бугрится жиром и мускулами. Головы их — всё равно что валуны, а из больших пастей, истекающих слюной, торчит по четыре могучих бивня. Проще говоря, когда подобная зверюга опускает голову и устремляется в атаку, остановить её не может уже никто...

Не считая разве что оррука, которого несколько не заботит личное благополучие. Первопроходцем в этом деле стал Кразогг Роголом из боевого клана Железных Солнц, и он же дал название новой технике приручения: «Монёвар Кразогга». Орручий воевода заманил стадо мордохрюков

в узкий каньон, на единственном выходе из которого уже поджидала его личная орава. Когда чудища были на подходе, воины Роголома принялись колошматить друг друга что было мочи, отчего в воздух поднялось целое облако энергии Baaaa!, затянувшее весь небесный свод цветом зелёной ярости. Все привычные ощущения оставили орруков, и те встретили лицом к лицу смердящую лавину свиноплюти.

Всего несколько метров отделяло мордохрюков от Роголома, когда воевода встретился взглядом с самым крупным зверем того стада. Замерев на месте, альфа уставился в горящие изумрудным пламенем глаза, принадлежащие существу ничуть не менее свирепому и злобному. Короткое замешательство мордохрюка сыграло на руку бивнебоссу: недолго думая оррук метнулся в сторону жертвы, вонзил свиное крошило в волосатую плоть и, подтянувшись на собственном клинке и взобравшись на спину зверя,

стянул цепями его толстенную шею. Так был приручен первый мордохрюк, которого хозяин с большой любовью назвал Скалофрыом. Тот факт, что почти все приспешники Кразогга сгинули под копытами чудовищного стада, как правило, не принимается во внимание.

После такого триумфа Кразогг собрал разношёрстное племя железнорыбов, которые буквально помешались на хрюнделях, и вместе с ними отправился в буйный поход. Миновав несколько древних врат владений, Свинтияи (так они себя называли) оставили тондийские равнины и углубились в земли Гирана. К этому моменту они успели распотать несколько пограничных поселений, две зловещие цитадели Хаоса и бесчисленное множество до смерти напуганных юдишек. Смелому примеру Роголома последовали и другие восходящие бивнебоссы — правда, большинство из них кончило в мордохрючьих желудках.



МОЧИТЕ ИХ! ТОПЧИТЕ ИХ! ПУЩАЙ У ЛЮДИШЕК НЕ ОСТАНЕТСЯ БОШЕК!

ОРАВЫ, КУЛАКИ И ЗАМЕСЫ

На войну орруки собираются самым что ни на есть простым образом, ведь в основе их иерархии лежит демонстрация абсолютной жестокости. Лучший способ держать подчинённых в узде, по мнению большинства орруков, — это «раздавать им по мордасам», сопровождая всё это зверским рёвом, и так эффективен этот подход, что его придерживаются племена со всех Владений Смертных.

Главный принцип, вокруг которого строится всё общество железножубов, звучит так: «Кто сильнее, тот и прав». Власть находится в лапищах самого крупного и самого злого оррука. Те же, кто достаточно глуп, чтобы поставить под сомнение авторитет воеводы, признают свою ошибку, подставляя челюсть и снося сильные удары его правой ручки. Предводитель боевого клана железножубов восходит на вершину власти, убивая на протяжении всей своей жизни. Он внушает истинный ужас и способен руководить чем угодно — от разношёрстной толпы орручьих налётчиков до «империи», охватывающей целый континент и состоящей из сотен малых боссов и многих тысяч зеленокожих.

Орруков сложно назвать социальными существами в общепринятом смысле этого слова, однако все они понимают, что чем больше зеленокожих сбивается в одном месте, тем выше вероятность, что совсем скоро начнётся славная заварушка. В предвкушении битвы «оравы» железножубов собираются в «кулаки», которые, правда, редко насчитывают больше пяти орав одновременно: именно столько

пальцев у оррука на каждой руке — следовательно, это самое большое число, до которого они способны сосчитать. Кулаки бывают самые разные, начиная с «чудных кулаков», подчиняющихся шаманам, и заканчивая отрядами крепышей — «жоскими кулаками», которые маршируют под грохот палок ритмохлопа и лай большого босса.

Если же сразу пять кулаков соберутся в единый «замес», при виде такого полчища безмозглых головорезов даже храбрейший маршал рассветоносцев окаменеет от испуга. Боевые кланы железножубов посвящают себя разрушению во всех его проявлениях: они ровняют города с землёй, отрывают конечности «юдишкам», по несусветной глупости вставшим у них на пути, или просто напросто крушат статуи да идолов в порыве бессмысленного — хотя и ревностного — вандализма.

ХРЮЧЬИ КУЛАКИ

Не так давно в ордах железножубов случилась «рëволюция», сравнимая — по крайней мере, именно так считают сами орруки — с последними радикальными реформами в городах

Зигмара. Мало того, что крепыши вооружились втыкалами и теперь «дырявят» врагов с чуть большего расстояния, так вдобавок к этому орручья кавалерия выросла почти вдвое — правда, не в численности, а в размерах ездовых зверюг, ибо железножубы приручили грозных мордохрюков.



Пускай родом они из Тура, зеленокожие успели заполнить почти все Владения Смертных — во многом благодаря Кровожубам, боевому клану неумолимых маньяков, которые облачаются в красную броню, а затем носятся по всему мирозданию, творя сущую анархию. Так уж вышло, что они одними из первых последовали примеру бивнебосса Роголома: подчинили себе мордохрюков, переправили целые стада через врата владений и стали наслаждаться

БААА!

В слове «Бааа!» заключено всё то, чем орруки истинно дорожат: битвы, насилие и безудержный бандитизм. Оглушительная громкость и обильно брызжащая слюна — вот главные факторы в его правильном произнесении. Когда целое полчище орруков собирается вместе, чтобы прореветь «Бааа!» во всю мощь своих лёгких, это создаёт некое подобие психического «грозового фронта», заряженного грубой, беспримесной энергией. Истокаемая им сила побуждает зеленокожих искать следующую крупную заварушку. Когда же сокрушительное цунами жестокости достигает своего пика, на свет появляется Большая Бааа! Суть этого феномена в том, что кланы железножубов, костоломов и злободёров собираются в одну могучую орду, а гроты, огоры и гарганты выползают из своих логовищ, чтобы присоединиться к ним и принять участие в «веселухе». Так велик боевой азарт собравшегося полчища, что небеса утопают в зелёном свете, и вопли из тысячи глоток сливаются в едином апокалиптическом кличе. Для жителей многих городов и королевств «Бааа!» предвещает скорую гибель, ибо в прошлом не одна империя пала под натиском объединённых зеленокожих полчищ.

повсеместным убоем. Мордохрюки могут выжить в любом климате и переварить практически всё, что попадает к ним в пасть; по этой причине они отлично себя чувствуют за пределами Гура, размножаясь с пугающей скоростью и пожирая целые экосистемы на потеху местным племенам орруков. После миграции этих чудовищ хрючьи кулаки стали всё чаще появляться в замесах железножубов: во главе каждого такого отряда стоит бивнебосс, разьежающийся на мордохрюке, а за ним попятам следует ещё несколько громадных зверюг и, как правило, ударная кавалерия кровавых хрюнделей.

Ввиду того, что мордохрюки едва ли способны стоять на одном месте и имеют досадную привычку носиться по военным лагерям союзников, сминая всё на своём пути, — другие зеленокожие не очень-то жалуют хрючьи кулаки. Однако уважения заслуживает любой оррук, в порыве храбрости подчинивший себе мордохрюка. Когда же клин волосатой свиноплюти врывается во вражеский строй и сносит его, словно ураган — осеннюю листву, тут и самый своенравный железножуб не в силах сдержать восхищённого возгласа.

Бесчинства Кразогга и его Свинтяев снискали такой успех, что множество других боевых кланов взяли на вооружение его знаменитый «Монёвар»: орруки стали заманивать стада мордохрюков в узкие ущелья и либо прыгали на спины зверюг прямиком с отвесных скал, либо применяли «технику злобоглядок», придуманную бивнебоссом. Везло конечно же не всем. В последнее время разведчикам из вольных городов Тондии стали всё чаще попадаться целые груды растоптанных зеленокожих тел, гниющих прямо на солнце. Когда же в воздухе назревает вопрос — что, во имя Зигмара, могло сотворить такое? — ответ не заставляет себя долго ждать. Землю охватывает дрожь, и из-за горизонта переваливает целое стадо волосатых чудовищ, которых кое-как погоняют железножубы.





«Теперь никто не встанет у меня на пути, потому что тех, кто встанет, Скалофыр раздавит, растопчет, раскатает в лепёшку, тока так. Да я весь этот мир раскурочу, а начну, пожалуй, во-о-он с того города юдишек. За мной, парни! ВААА!»

— Бивнебосс Кразогт Роголом



«При всём уважении, маршал, вы, похоже, не понимаете, о чём я твержу. Нечего ждать помощи от резервной колонны. Потому что нет больше никакой резервной колонны. Орруки растоптали её — в самом что ни на есть прямом смысле».

— Архирыцарь Фервен Хмурый из Вандийской Стражи

БИВНЕБОССЫ И ИХ ЗВЕРЮГИ

Лишь оррук по-настоящему бесстрашный (или до крайности безумный) может подчинить себе стадо мордохрюков. Преуспев, он становится бивнебоссом, а его личная зверюга уподобляется машине разрушения, которая перемалывает вражеских солдат под нескончаемую какофонию визгов и хрюков.

Орруков, претендующих на звание бивнебосса, как правило, несколько не заботит личная сохранность. Оно и немудрено, ведь всем им приходится иметь дело с мордохрюками, а значит — с поистине дурным нравом, страшным слюнонедержанием и вечным риском налететь на рога, угодить под копыта или растянуться лепёшкой на стене какого-нибудь ущелья. А ведь кроме того бивнебосс должен держать в узде и толпу орручных наездников, сопровождающих его в бою, и стадо их неистовых тварей. Каждый такой воевода без устали мчит по владениям, сея анархию, сминая в кровавую кашу всё, что только попадётся на пути, и останавливаясь лишь за тем, чтобы пустить в ход верное свиное крошило да выпотрошить незадачливых врагов.

Бивнебоссы проходят тот же путь, что и все остальные воеводы орруков: начинают как простые крепыши, но со временем обретают славу,

верша подвиги безумной жестокости. В нескончаемых битвах тела их вырастают и покрываются шрамами, а сами они стараются подыскать себе хорошее место внутри оравы, чтобы всегда оставаться в самом сердце беспощадной бойни. Следующая ступень — это сумасшедшая «охота на хрюков», которой промышляют все железножубы: большинству орруков удаётся изловить себе настоящего хрюнделя, и вскоре все они становятся одержимы идеей о том, что сквозь ряды врагов можно пронестись на огромной скорости верхом на мохнатых чудовищах.



Единственный способ достичь совершенства в этом уникальном орручем искусстве — это Горк знает каким образом подчинить себе мордохрюка, хотя вообразить подобное гораздо легче, чем привести в исполнение. Мордохрюки славятся вспыльчивостью и жестокостью; стоит такой зверюге сорваться с места, и остановить её практически невозможно. Железножубы, однако, по-настоящему ценят и уважают этих громадин. Мордохрюки относятся к тому же семейству, что и хрюндели, на которых разрезают воины из некоего подобия ударной кавалерии железножубов; правда, все они на несколько тонн тяжелее и обладают куда большим аппетитом. Хрюндели славятся тем, что сожрать могут практически всё что угодно; мордохрюки же едят прямо на бегу, разевая массивные клыкастые пасти и заглатывая всё, что по глупости преграждает им дорогу. Мясо, дерево, камень, металл — мордохрюку дела нет, ведь в каждом из трёх его

КРАЗОГ РОГОЛОМ

Кразог Роголом возглавляет настоящую лавину свиноплюти, под натиском которой от людей остаются смятые тела, а от городов — одни только руины. В настоящее время бивнебосс прокладывает себе дорогу через Акши, и великий замес Свинтяев — железножубов, развезжающих верхом на боевых хрюнделях самой разной породы, — следует за ним по пятам. Ни одному войску не удалось положить конец их буйству — чем орруки страшно гордятся, — а уж сколько зигмаритских крепостей растоптали их зверюги — даже представить сложно.

Роголом принадлежит к боевому клану Железных Солнц. В бытность свою любимым громилой мегабосса Даккбада Протохлопа он успел снискать славу храбреца, который врвался на поле боя и вытворял такое, что одним казалось дерзновенными подвигами, а другим — демонстрацией сущего сумасбродства: Роголом мог броситься в атаку на нерушимые фаланги люменетов, даже несмотря на пушечные ядра огорских наёмников, свистящие прямо у него над головой, или одним своим страшным взглядом убедить Мега-Гарганта зашвырнуть всю его ватагу

за стены осаждённого храма кхейниток. Каждая такая стратегия была бесспорно эффективной (хоть и влекла за собой массовые потери). Когда же Роголом стал свидетелем громоподобного нашествия мордохрюков, он поклялся, что непременно заполучит одну из этих фыркающих зверюг.

Так он и сделал, выдумав при этом знаменитый «Монёвар Кразогга». Заработав лёгкое сотрясение, но изрядно потешив собственное самолюбие, Кразогг взял себе звание бивнебосса, а новообретённого мордохрюка нарёк Скалофыром. Чтобы выколотить бронированные пластины в бока зверюги и нацепить затасканную упряжь с платформой для ещё парочки орруков, потребовались громоздкие железные цепи, не одна сотня гrotов (пущенных в расход) и непомерное количество грубой силы. За спиной у Кразогга висит свиное крошило, однако главное его оружие — это сам Скалофыр. Стегая его цепами, бивнебосс мчит в самое сердце кровавой бойни, а следом за ним скачут грохнувшие на всю голову орруки, изловившие собственных мордохрюков и присоединившиеся к Роголому в ходе его буйного странствия.

желудков плещутся шипучие кислоты, способные растворить практически любой из существующих материалов.

Обходить препятствия — совершенно чуждая мордохрюкам тактика, и их физическая мощь — только очередное тому подтверждение. Если же на спину такой зверюги посадить орручьего босса, на выходе получится невероятно грозная сила разрушения — даже несмотря на то, что мордохрюк лишь до некоторой степени реагирует на команды хозяина. Едва ли не всю свою жизнь бивнебосс проводит в седле: он скачет вперёд, без устали сражается и совершает один набег за другим. Отчасти это объясняется тем, что верховой бой становится настоящей одержимостью этих воевод, хотя главная причина всё же куда прозаичнее: если когда-нибудь бивнебосс задумает спуститься на землю, вероятнее всего, он станет следующей добычей собственной зверюги — каждый из них прекрасно это понимает. Посему в постоянный «рацион» их ездовых тварей входит кровь, трупная плоть и бесконечное мочилово, а сами воеводы — всегда в пути, мало-помалу собирая вокруг себя зеленокожих единомышленников, которые развезжают верхом на мордохрюках или не таких больших, но всё ещё крайне свирепых хрюнделях.



Бивнебоссы не столько командуют, сколько направляют стадо свиноплюти в сравнительно нужную сторону, полагаясь при этом на то, что грозная сила, движущая их личными мордохрюками, сметёт любое препятствие. Пока чудовище брыкается и топчет врагов, воевода орудует свиным крошилом; с виду оно напоминает глефу с широким лезвием, выделанную из грубой свиностали и прекрасно подходящую для того, чтобы отсекал головы да вышибать вражеских всадников из седла. Самих же мордохрюков защищают железные сегментированные пластины, вколоченные в бока, у самой пасти и вокруг глаз-бусинок, налитых злобой; благодаря этим «доспехам» одна из самых свирепых машин для убийства становится ещё более раздражительной и уподобляется живому танку, практически неуязвимому к мушкетам и копьям. Чем выше скорость мордохрюка, тем разрушительнее будет столкновение, а уж опытный бивнебосс всегда знает, как направить зверюгу к цели.

Чтобы преумножить убойный потенциал своего хрюнделя, бивнебосс может взвалить на того упряжь, выточенную из челюстной кости мёртвого титана-хищника; по обе стороны от неё крепятся небольшие платформы, на которые становятся зеленокожие, владеющие убойными рубилами. Выживаемость среди так называемых «кроши-команд» оставляет желать лучшего, однако в добровольцах недостатка не бывает, ведь одна возможность мчаться впереди всей оравы, размахивая клинком в безудержном исступлении и разбрызгивая фонтаны крови, приводит железнозубов в восторг.



МОРДОХРЮКИ

Большинство железножубов предпочитает драться, стоя на своих двоих, однако есть и такие орруки, которым не хватает острых ощущений. Ну а лучший способ восполнить подобный недостаток — ринуться в бой верхом на обливающихся потом свиньях, сметая врагов словно ураган.

МОРДОХРЮК С КРОШИ-КОМАНДОЙ

Будучи одной из доминирующих сил на гурийских равнинах, мордохрюки ровняют холмы с землёй, а горы обращают горами каменной крошки. Многие орруки верят, что твари эти происходят от Долбобивня, легендарного богозверя, чью голову венчали ледяные рога, чей характер был невыносимо скверен, и чью волю подчинил себе не кто иной, как Горкаморка. Мордохрюки — звери отможенные и до глупости уверенные в своей неуязвимости, что конечно же роднит их с орруками боевых кланов. Какой бы неприступной ни была преграда, они будут напирать до тех пор, пока та не рассыпется в пух и прах. Далеко не одна Вааа! подходила к преждевременному концу, когда разъярённая лавина смердящей свиноплоты сметала войско зеленокожих, одних расшвыривая во все стороны,

а других — бесцеремонно втоптывая в землю.

В том случае, если железножуб становится невольным свидетелем подобного убоя и при том умудряется как-то выжить, сознание его меняется до неузнаваемости: теперь голову его занимают лишь мысли о потрясающей резне, которую можно учинить, обуздав силу неудержимого зверя.

Временами какой-нибудь особо предприимчивой ватаге удаётся изловить мордохрюка. Как правило, когда одно из чудищ пронесётся вдоль каньона, железножубы сигают со склонов, чтобы навалиться на него всей гурьбой, и пока зверюга бьётся и брыкается, сминая в кровавую кашу незадачливых орруков — а то и несчастных гrotов, которым частенько оставляют самую опасную работу, — остальные участники охоты стягивают добычу тяжёлыми цепями и набрасывают челюстную упряжь. Самому

крупному и выносливому орруку причитается лучшее место, т.е. на спине мордохрюка. Ещё двое становятся по бокам от него, на железные платформы, к которым сию же минуту намертво себя приковывают. И пускай положение между клыкастой пастью монстра и его тяжёлыми задними лапами — не самое надёжное, в какой-то степени орруки всё же недосыгаемы для мордохрюка.

В ходе насильственного «приручения» мордохрюк становится одним целым с так называемой «кроши-командой» и на свет появляется едва ли не страшнейшее орудие войны в арсенале железножубов. Имея под рукой всего пару таких чудовищ, можно в пух и прах разнести крепостной вал и с лёгкостью сокрушить непокорную стену щитов, — и любой мегабосс прекрасно это понимает. Стоит крепышу-наезднику подстегнуть мордохрюка и натравить его



С БАШКОДУМСТВОМ НЕ БОРЩИ, А ТО СОВСЕМ ОШИЗЕЕШЬ

на ближайших врагов, и всё, что ему останется — это резать да кромать своими парными рубилами, поскольку зверь едва ли будет реагировать на новые команды в охватившем его неистовстве. У ближайших соратников крепыша выбор тоже не велик: стоя на своих платформах, они размахивают убийными рубилами и благодаря скорости мордохрюка рассекают сталь, словно это не твёрдый металл, но лоскуты акшийского огнешёлка.

ДОЛБИЛЫ НА МОРДОХРЮКАХ

Многие из тех орукув, которые мечтают изловить собственного мордохрюка, разъезжают на малых, но ничуть не менее агрессивных родичах этой зверюги. В искусстве войны «кровавым хрюнделям», как они себя называют, чужда всякая изощрённость: в порыве безумной ярости они сметают любого, кто попадает на глаза, втапывая его в землю и разрывая на клочки. Несложно догадаться, что в приручении мордохрюков они придерживаются такого же прямолинейного подхода.

Хрюндели поменьше слишком воинственны, чтобы броситься

наутёк — даже при виде врага, многократно превосходящего их размеры. Зная это, орурук, задумавший приручить мордохрюка, вскакивает на спину хрюнделя и устремляется в атаку. С треском лопающихся черепов свиночудища врезаются друг в друга, и от того, кто меньше, остаётся лишь бездыханная туша в облаке поднятой пыли. Орурук же — в том случае, если его всё ещё не раздавило в лепёшку, — взмывает в воздух, и дело остаётся за малым: совладать с гудящей от сотрясения башкой, каким-то неведомым образом ухватиться за спутанный мех (или бугорчатый рог) и, наконец, оседлать мордохрюка. Стоит ли говорить, что подобная тактика не отличается особой эффективностью. В то же время, понаблюдать за тем, как разъярённые мордохрюки проглатывают сородичей живьём да впечатывают их в скалистые склоны ущелий, — один из лучших способов развеять нахлынувшую скуку, а потому зрелище это всегда сопровождается диким хохотом других железножубов.

Одному из ста орукув, как правило, всё же удаётся одержать победу над одним из самых грозных чудовищ Гура. Теша своё самолюбие, эти

наездники собираются в оравы и с восторженным упоением созерцают неукротимую силу мордохрюков, пока те, подобно смердящей лавине жёсткой, шелудивой плоти, стаптывают врагов в кровавое месиво. Если же риск свалиться со спины мордохрюка не слишком велик, эти могучие чемпионы повинуются гласу безрассудности и, обхватив рукояти парных рубил, принимаются крошить едва различимых на скаку противников.

«Зверюги эти взяли да и смели толпу остроухих, копытами топая, жубами клацая. Из каждой твари — по дюжине копий торчит, а они, кажись, ни сном ни духом. Попомните мои слова, парни, я-таки поймаю эту гигантскую свиницу — даже если сдохну опосля».

— Большой босс Бракка, незадолго до того, как превратился в лепёшку под копытами мордохрюка

ЗОГГРОК СТУКОБРЯК

Зоггрок Стукобряк — настоящая легенда среди железножубов, его боятся и его уважают. Из орукув боевых кланов лишь он один знает, как вколачивать гневливую энергию Вааа! в грубое оружие из камня, железа и кости, и о том, как именно Стукобряк открыл сей уникальный талант, ходит множество небылиц. Одни говорят, что он по глупости замахнулся на самого Крагноса, и что громоподобный удар в башку, полученный им от бога, наполнил его черепушку буйным зелёным пламенем. Согласно другим, большущий каменный идол Горка однажды сцапал оруку, запихнул его в свою пасть, хорошенько прожевал, а затем выплюнул, наделив того божьим могуществом. Как бы то ни было, Стукобряк появляется всякий раз, когда очередная Вааа! вырастает до поистине катастрофических масштабов. Вооружившись «штуковинами для пастука», он бьёт ими друг о друга, пока металл не засияет пламенно-зелёным светом; магия зеленокожих разливается над собравшимися поблизости орукуми, и их собственные крошила да рубила насыщаются силой Великого Зелёного бога. Оружие, благословлённое Зоггроком, может в два счёта уложить Мега-Гарганта или оглушить драконита, ведь каждый его удар сопровождается громоподобным всплеском физической силы. Следом за Стукобряком плетётся его бессменный спутник, камнелобый сквиг по имени Клонк — чудное, вечно недовольное существо, появившееся на свет с раскалывающейся от боли головой. Как ни странно, единственное спасение для него — это повторяющиеся удары по его же собственной башке; посему Клонк служит прекрасной «наковальней», на которой Стукобряк практикует своё грубое, но бесспорно полезное ремесло.



КАК ГВОЗДИ ЖОСКИЕ

Любой железножуб — это драчун, повидавший не одну сотню сражений, покрытый бугрящимися мускулами и уродливыми шрамами, и преисполненный разбойной энергии. Когда же они собираются в оравы и отправляются на войну, сама земля содрогается под поступью их железных сапожниц.

ОРРУКИ-КРЕПЫШИ

С виду крепыши напоминают элитных пехотинцев из ударных формирований: крупные, громкоголосые задиры, с ног до головы облаченные в ржавые железные доспехи и располагающие целым арсеналом для крошилова и пастука. Однако в действительности они занимают самое низкое положение в обществе железножубов: какими бы внушительными ни были их размеры, громилы (альфа-разрушители, стать которыми стремятся все крепыши) превосходят их абсолютно во всём.

Но значит ли это, что они совершенно бесполезны на поле боя? Конечно же нет. Крепыши — это всё такие же свирепые ветераны, закалённые войной и нескончаемым насилием, и десятки разгромленных ими армий — только очередное тому подтверждение. Как правило, крепыши держат сплочённый строй, но стоит врагу показаться им на глаза — и они принимаются вопить как умалишённые, с диким остервенением махать своими рубилами и колотить противников с первобытным азартом. Некоторые из них владеют древковым оружием, которое называют «втыкалами» (или просто «палками»). В Эрзу Зверя оно впервые нашло своё применение: всё-таки разъярённых монстров куда проще «дырять» издалека, да и против леса копий палки эффективно себя показали. На пару с втыкалами крепыши владеют тяжёлыми пластинами из шипованного железа, которые служат и щитами, и черепобойным оружием ближнего боя.

БОЛЬШИЕ БОССЫ КРЕПЫШЕЙ

Большинство орав, в которых состоят крепыши, сражаются под руководством большого босса — бывалого убийцы, знающего и как в битве себя показать, и как буйных подопечных в узде удерживать.

Считается, что железножубы полностью отвергают морковскую сторону Великого Зелёного бога, а с нею и такие понятия, как «ловкость» или «хитрость». По большей части это правда, но даже взбалмошное полчище железножубов нуждается в руководстве. Этим большие боссы и занимаются: под их суровыми взглядами толпы крепышей соблюдают некую видимость порядка, пока не врезаются во вражеские фаланги — но тогда и большие боссы присоединяются ко всеобщему веселью, повинувшись азарту жестокой резни. Главное оружие в их арсенале — это боссово крошило (им можно тыкать и колотить на расстоянии) и зазубренное рубило (пригодится в ближнем бою); как только они пускают в ход все эти острые штуковины, верша акты непомерной жестокости, остальные парни мгновенно вспоминают, кто тут настоящий босс.

ОЧУДЕВШИЕ ГРОМИЛЫ-МОЧИЛЫ

Бывает, что анархичный гул Вааа! захватывает разум громилы, отчего тот становится «внатуре двинутым», как принято говорить в обществе железножубов. Громила бредит, вопит, несёт всякую чушь, блюёт зелёной желчью и в ярости бросается на всех, кто попадётся под руку. Некоторые из них отбиваются от своего клана и уходят в глушь, так, что сородичам приходится силой возвращать их обратно.

В том случае, если проблему не удастся решить с помощью насилия, расстроенные железножубы обращаются к шаманам-чудилам за каким-нибудь «закомуристым» советом. Однако большей проницательностью эти, казалось бы, мудрые орруки совсем не обладают: чтобы выбить из них всю дурь, шаманы вколачивают костно-железные маски в черепа заражённых громил. По иронии судьбы, страшная агония и раскалённая

ярость, вызванные этим жестоким подходом, действительно «исцеляют» чудаковатых орруков — правда, взамен те превращаются в злощих маньячилл. Очудевшие громилы-мочилы воспринимают окружающий мир как преисподнюю, охваченную зелёным пламенем, причём толпы нападающих врагов светятся особенно ярко. Хорошенько раскрутив свои цепные крушила, они бросаются в эту мерцающую гущу, отрывая конечности, дробя черепа и разбрызгивая фонтаны крови.

ОБОРЗЕВШИЕ ГРОМИЛЫ

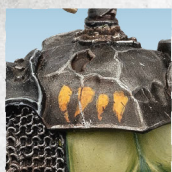
Как и положено настоящим задирам, железножубые громилы не способны стерпеть уязвлённого самолюбия. Очень уж часто эти хвастливые орруки делают крайне смелые заявления о том, что, к примеру, могут одним ударом свалить звёздного змея, переесть огорского тирана или швырнуть Мега-Гарганта через спину. Разбойничьи способности этих дикарей, с ног до головы закованных в доспехи, никто не ставит под сомнение, но иногда даже они откусывают больше, чем могут проглотить.

Как правило, заносчивость громил, потерпевших досадное поражение, становится ещё более нестерпимой: они сбрасывают доспехи и берут в руки огромное двуручное оружие, и любой оррук, по глупости своей решивший напомнить им о прошлых унижениях, будет размазан в кровавое месиво. Оборзевшие громилы используют любую возможность показать сородичам, насколько они отбитые, и потому без всяких раздумий бросаются в самые жестокие схватки. Отчаянное стремление доказать свою силу делает их поистине страшными противниками, а пренебрежение доспехами — позволяет двигаться со скоростью, которая легко застанет врасплох всех тех, кто привык воевать против бронированных, неповоротливых бугаев.

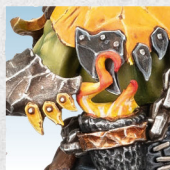


ЯРОСТЬ ВААА!

Встретить лицом к лицу натиск железножубой орды — всё равно что встать на пути стихийного бедствия. Хлынув из-за горизонта, поток зелёной кожи, волосатой свиноплоти и отбитого железа словно бы чувствует возможность учинить жестокую расправу, и оттого скорость его наступления растёт с каждой минутой. Одни оружки, чьи тела бугрятся мускулами, скачут верхом на клыкастых чудовищах, другие же бегут на своих двоих, размахивая иззубренными клинками и подвывая в диком предвкушении кровопролитного убоя.



Большой босс крепьшей



Клонк



Зогрок Стукобряк

Погоня своего бронированного мордохрюка, бивнебосс мчит в сторону люменетов, желая поглядеть, что же произойдёт, когда несколько тонн смердящих свиных мускулов настигнут альвийскую фалангу.





Мордохрюк с кроши-командой

Встретиться в бою с одним мордохрюком — перспектива не из приятных. Если же в атаку бросается сразу несколько шерстистых чудовищ, даже заврам-воинам не удастся выстоять перед их копытищами.





Бивнебос на мордохрюке





Босс крепышей



Крепыш



Глифоносец из боевого
клана Склепогровов



Крепыш



Крепыш



Босс крепышей из боевого
клана Кровожубов



Крепыши любят притворяться, что обладают железной дисциплиной. Но едва начинается драка, как они отдаются дикому бешенству и, упиваясь мордобоем, принимают кромсать врагов налево и направо.



Оборзевшие громилы



Очудевшие
громилы-мочилы



В отчаянном желании доказать всем, что они — самые большие, самые злые и самые жоские, оборзевшие громилы отказываются от шлемов и нагрудных пластин, а в бою выискивают самых опасных противников.