

Наёмные Отряды Остланда

Brian Lang

«Я был виновен лишь в том, что подрался с каким-то свинопасом у дверей таверны «Ослиные Катышки». Но вскоре я узнал, что дюжина его братьев жаждет моей крови.»

Удо Верконнен, Наёмник

Княжество Остланд – наиболее негусто населённая из всех Электоральных Провинций Империи. Её жители имеют больше связей с Кислевом на севере, чем со своими южными согражданами. Это объясняется тем, что Лес Теней и Срединные Горы формируют две естественных преграды между Остландом и остальной Империей. Лес Теней населён огромным количеством диких ланей, но кроме них в нём живут и тёмные создания, такие как Бистмены Хаоса и Лесные Гоблины. Срединные горы – высочайшая точка Империи, и населены большим количеством Огров.

Изоляция Остланда сильно повлияла на характер его обитателей. Это бедный, но стойкий народ. Остландская деревня существует часто на грани голодной смерти и состоит из одной большой запутанной семьи. Мужчины Остланда высоки и широкоплечи, в то время как женщины либо высокорослые и тощие как жердь, либо низкорослые и коренастые. Семейные люди обычно занимаются крестьянским трудом, попутно собирая корешки, клубни и орехи в лесу, в то время как неженатые мужчины промышляют трапперством и охотой. В этой земле популярно поклонение Таалю, Богу Лесов и Зверья Лесного, хотя не менее почитают и его жену Риху, а в западных деревнях – его брата Ульрика.

Не слишком воинственные по своей природе, остландцы никогда не откажутся от доброй драки под мельком, а их любовь к тёмному элю делает подобное развлечение чрезвычайно популярным. Во время войны с Хаосом остландцы собирались огромными отрядами, чтобы поднять лук и пику в защиту своих северных соседей из Кислева. Плеть Хаоса прошла по Остланду куда более заметно, чем по остальной империи, и ненависть его жителей к порождениям зла не знает границ.

Специальные правила

Самодостаточные: Мужья Остланда не намерены отдавать свои потом и кровью заработанные кроны всяким прощелыгам. Это означает, что они никогда не нанимают наёмников, за исключением Огров, которых нередко можно встретить в их землях.

Скоробогатые: Почти все остландцы живут за чертой бедности. Многие из них никогда в жизни не держали в руках денег, а те, кому выпало подобное счастье, часто теряют голову при легчайшем намёке на богатство. Это означает, что остландцы ОБЯЗАНЫ продавать весь найденный вирдстоун после битвы (за исключением того случая, когда найдено более 8 кусков – тогда можно продать только 8), и после найма новых воинов (что может быть сделано в первую очередь) по меньшей мере 50% оставшегося золота ДОЛЖНО быть потрачено на один-единственный предмет снаряжения. Это означает, что отряд Остланда зачастую состоит из дюжины оборванцев в грязных крестьянских робах, среди которых один щеголяет в инкрустированных

золотом латах, а другой таскает охотничью двустволку из лучших мастерских Хочланда.

Выбор воинов

Отряд Остланда часто представляет из себя одну большую семью остландцев. Отцы, дядья, братья, кузены, а иногда и парочка боевитых тётушек объединяются, чтобы сформировать отряд. «Семья» должна состоять минимум из 3 моделей и максимум из 15. У вас есть 500 золотых крон на расходы.

Герои

Старейшина: каждый отряд должен включать одного Старейшину, ни больше, ни меньше!

Родные Братья: ваш отряд может включать двух Родных Братьев.

Жрец Таала: ваш отряд может включать одного Жреца.

Рядовые

Родичи: ваш отряд может включать любое количество Родичей.

Пьяницы: ваш отряд может включать до пяти Пьяниц.

Егери: ваш отряд может включать до 7 Егерей.

Огр: ваш отряд может включать одного Огра. На большее количество еды не хватит!

Начальный опыт

Старейшина начинает с опытом 20.

Родные Братья начинают с опытом 12.

Жрец Таала начинают с опытом 12.

Все **Рядовые** начинают с опытом 0.

Новое снаряжение

Двуствольный пистолет

(30гс / 60гс за пару / Редкость 10)

Двуствольная охотничья винтовка

(250гс / Редкость 12)

Зная повёрнутость остландцев на внушительном оружии (и их готовность бросаться огромными деньгами), некий оружейник из Хочланда придумал сварить вместе два пистолетных ствола и продать полученную конструкцию по двойной цене. Отряд был так впечатлён новым оружием, что попросил его проделать то же самое с охотничьей винтовкой. С тех пор этот оружейник буквально завален заказами самых могущественных отрядов Мордхейма.

Двуствольное пороховое оружие рассматривается точно так же, как и обычная версия, за одним исключением. Враг получает попадание сразу двух зарядов вместо одного (например, пистолет наносит два удара с Силой 4 за каждое успешное попадание). Однако, каждый ствол требует полного хода на перезарядку (но вы можете перезаряжать только один из стволов и использовать оружие как

обычный пистолет или ружьё). Если у вас имеется пара двустольных пистолетов, вы можете стрелять из них через ход (а не каждый ход, как из пары обычных пистолетов).

Рост характеристик

Когда воин отряда набирает достаточно Опыта, чтобы получить Продвижение (см. правила, раздел «Опыт»), он может получить результат «Рост характеристики». Характеристики воинов остландского отряда не могут превышать указанных в данных ниже профилях. Если по кубiku выпадает увеличение характеристики, которая уже была

увеличена (или достигла расового максимума), бросайте кубик заново до тех пор, пока не выпадет неувеличенная характеристика. Помните, что Рядовые не могут добавить больше, чем +1 очко к любой из их начальных характеристик.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Человек	4	6	6	4	4	3	6	4	9
Огр	6	5	4	6	6	4	5	4	7

Таблица навыков Остландцев

	Бой	Стрельба	Знания	Сила	Скорость	Специальные
Старейшина	x	x		x	x	x
Родные Братья	x			x		x
Жрец Таала	x		x	x	x	x

Список снаряжения Остландцев

Следующий список используется отрядами Остландцев для выбора снаряжения:

СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ ОСТЛАНДЦЕВ

Оружие ближнего боя

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

Стрелковое оружие

Лук	10 гс
Пистолет	15 гс (30 за пару)

Доспехи

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

СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ ПЬЯНИЦ

Оружие ближнего боя

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

Стрелковое оружие

нет

Доспехи

Легкие доспехи	20 гс
----------------------	-------

СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ ЕГЕРЕЙ

Оружие ближнего боя

Кинжал	1-й беспл./2 гс
Топор	5 гс
Меч	10 гс
Копье	5 гс

Стрелковое оружие

Пистолет	15 гс (30 за пару)
Лук	10 гс
Мушкет	35 гс
Мушкетон	30 гс
Охотничья винтовка	250 гс
Двуствольный пистолет	двойная цена (или охотничья винтовка)

Доспехи

Лёгкие доспехи	20 гс
Щит	5 гс
Шлем	10 гс

СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ ОГРОВ

Оружие ближнего боя

Дубина	3 гс
Топор	5 гс
Меч	10 гс
Двуручное оружие	15 гс

Стрелковое оружие

нет

Доспехи

Лёгкие доспехи	20 гс
----------------------	-------

Герои

1 Старейшина (Elder)

Найм – 60 золотых крон

В деревнях Остланда самый старый и мудрый (или, гораздо чаще, самый здоровый и сильный) мужчина получает титул «Старейшины». Его слово пользуется огромным уважением, и только его воля может сорвать мужчин целой деревни с насиженного места и отправить в Мордхейм, в погоню за фортуной.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Оружие/Доспехи: Старейшина может быть снаряжен оружием и доспехами из списка снаряжения Остландцев.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

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

0-2 Родных Братьев (Blood Brothers)

Найм – 35 золотых крон

Деревня Остланда часто представляет собой одну большую запутанную семью. Каждый приходится дядей, кузеном или братом соседу (а иногда и себе самому!) Вместо того, чтобы проследить все сложные родственные отношения, наиболее уважаемые мужчины деревни (за исключением Старейшины) называют друг друга просто Братьями.

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

Оружие/Доспехи: Братья могут быть снаряжены оружием и доспехами из списка снаряжения Остландцев.

0-1 Жрец Тааля (Priest of Taal)

Найм – 45 золотых крон

Говорят, что истинный жрец Тааля рождается в самую тёмную фазу луны. Те, кто принят в служители Тааля – отшельники по природе, и проводят время, скитаясь по девственным лесам Северной Империи. Многие удивляются, почему лесные пастыри вдруг начали присоединяться к уходящим в Мордхейм отрядам – но те хранят свои секреты. Достаточно сказать, что лесное божество сгущает своё присутствие в городе и вокруг него, и всё больше и больше зверей стекается в окружающие леса...

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

Оружие/Доспехи: Жрец может быть снаряжен оружием и доспехами из списка снаряжения Остландцев.

Специальные правила

Молитвы: Жрец Тааля может использовать Молитвы Тааля, приведённые ниже.

Осуждение: Жрецы Тааля никогда не носят тяжёлый доспех.

Рядовые

Родичи (Kin)

Найм – 25 золотых монет

Большинство воинов в остландском отряде – это родные и двоюродные братья Старейшины. Многие из них женаты и должны содержать детей, поэтому богатые руины Мордхейма притягивают их как магнит.

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

Оружие/Доспехи: Родичи могут быть снаряжены оружием и доспехами из списка снаряжения Остландцев.

0-7 Егерей (Jaeger)

Найм – 25 золотых монет

Некоторые из мужей Остланда не заводят семью, а вместо этого проводят время в одиночестве в лесах Старого Света. Хотя они не разделяют родственных уз типичного остландского жителя, люди уважают их за знание лесов и непоколебимую решимость. Небогатый Егерь обычно носит с собой простой самодельный лук, но каждый из них мечтает однажды завладеть пороховым оружием, лучше охотничьим ружьём, в идеале – двуствольным, так как это является крайне престижным среди охотников дремучих лесов.

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

Оружие/Доспехи: Егеря могут быть снаряжены оружием и доспехами из списка снаряжения Егерей.

0-5 Пьяницы (Ruffians)

Найм – 25 золотых монет

Любовь к элю питают все остландцы без исключения, но некоторые доходят в этом до предела. Никогда не трезвеющие и редко когда в ясном сознании, эти шуты гороховые пошатываясь бредут по улицам Мордхейма, выкрикивая невнятные оскорбления в адрес каждого встречного, совершая акты вандализма и вообще создавая непорядок. Их комичное поведение часто ведёт к ошибочному выводу о их безвредности, выводу, о котором многим пришлось пожалеть. Накачавшиеся рыгалькой до бровей, эти опасные и непредсказуемые личности сунут вам в лицо разбитой бутылкой, не прерывая искреннего смеха и весёлой песни!

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	2	2	3	3	1	2	1	10

Оружие/Доспехи: Пьяницы могут быть снаряжены оружием и доспехами из списка снаряжения Пьяниц. Пьяницы никогда не используют стрелковое оружие, даже если получают продвижение, которое позволило бы им делать это, так как у них постоянно двоится в глазах.

Специальные правила

Пьяны: Крошечные мозги Пьяниц полностью отключены дрянным спиртом и дешёвым элем. Таким образом, они автоматически проходят все тесты на Лидерство.

Не пользуются уважением: Соратники относятся к Пьяницам со странной смесью жалости и постыдного страха, поэтому Пьяница никогда не может стать командиром отряда.

0-1 Огр (Ogre)

Найм – 160 золотых крон

В холмистых сосновых лесах Остланда огры встречаются чаще, чем где-либо ещё в Империи. Эти грубые твари пользуются большим спросом у горцев Остланда в качестве мускульной силы отряда. Сила огров вошла в легенду, а их способность выдержать в бою изрядное количество смертоносных ударов делает их идеальной ударной силой для любого отряда. Однако, аппетит огров столь же легендарен, как и их сила, и поэтому содержать их довольно недёшево.

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

Оружие/Доспехи: Огры могут быть снаряжены оружием и доспехами из списка снаряжения Огров.

Специальные правила

Страх: Огры – огромные, угрожающие создания, которые вызывают *страх*. См. раздел «Психология».

Большая цель: Огр является Большой Целью, как описано в правилах по стрельбе.

Навыки: Огр, который становится Героем в результате броска на Продвижение «У парня талант», может выбирать из навыков Боя и Силы.

Тугодумы: Хотя огры способны набирать опыт и обучаться, они не самые смыслённые из воинов. Огры получают продвижения с половинной скоростью (т.е. должны набрать в два раза больше опыта чем обычно, чтобы получить продвижение).

Специальные навыки Остландцев

Герои Остландцев могут брать эти навыки вместо навыков из доступных им стандартных списков.

Бычий напор

Воин – гигант даже по масштабам Остланда, и использует своё массивное телосложение как преимущество в бою. Когда он атакует, он может попытаться сбить противника с ног вместо проведения обычных атак. Бросьте на попадание один раз, с модификатором +1. Бросать на пробивание не нужно. Если воин наносит удар, противник автоматически *сбит с ног*. (Модели с этим навыком должны быть по возможности снабжены соответствующим пивным пузом, вылепленным из гринстаффа).

Отвратительный запах

Остландцы все как один записные алкоголики и не слишком большие приверженцы гигиены! Но этот воин выделяется даже среди соотечественников. Он пьёт всю жизнь, и алкоголь уже вовсе не действует на него – но это не значит, что он стал пить меньше! Он никогда не стирал и не снимал свою одежду, и густая вонь пота и перегара валит противников с ног. Все живые враги (т.е. кроме Мёртвых и Одержимых) получают –1 на попадание по нему в ближнем бою. В дополнение, воин не может пользоваться открытым огнём (факелами, лампами и т.п.) и атаки огнём против него получают

+1 к Силе, так как пропитанная алкоголем одежда моментально вспыхивает.

Задира

Имея за плечами многолетний опыт втягивания собутыльников в пьяную потасовку, остландец изучил самые грязные ругательства и оскорбления в Империи. Во время фазы стрельбы воин может насмеяться над одним из противников, вместо стрельбы или использования заклинаний. Задира должен видеть цель, также применяются все остальные правила видимости по стрельбе (надо издеваться над ближайшим противником и т.д.) Игрок должен по возможности придумать подходяще случаю издевательство для конкретной модели (возможно, шляпа бойца напоминает дохлого попугая, или его мамаша была из Бретоннии). Затем противник делает бросок на Лидерство. Если он проходит его, ничего не происходит, если нет – он должен в следующую фазу Передвижения пытаться войти в ближний бой с моделью, которая над ним насмеялась.

Дружба с животными

Проведя детство среди лесных обитателей, воин нашёл подход ко всем «обычным» животным (таким как лошади, боевые гончие и т.п.) Животные никогда не атакуют его, и один или два Боевых Пса в его подчинении не считаются при подсчёте максимального количества воинов в отряде.

Клятва на крови

Предводитель отряда остландцев иногда даёт кровавую клятву никогда не бросать павших членов «семьи». Его решимость защищать кровных родичей столь велика, что Разгромить его и заставить бежать с поля боя крайне сложно. Только командир отряда может брать этот навык, который позволяет ему перебросить один тест на Разгром один раз за игру.

Молитвы Таалю

Тааль – Божество Природы, что требует уважения от всех, кто вступает в дикие земли Империи. Он изображается как высокий широкоплечий мужчина с длинными спутанными волосами и густой бородой. Он носит олений череп в качестве шлема и одет в шкуры бизонов и медведей. Часто его называют Властелином Зверей. В рядах его поклонников лесники, трапперы, и все, кто живёт в глуши. *Молитвы Таалю работают так же, как Молитвы Сигмару, за исключением того, что жрец Тааля не носит брони.*

D6 Результат

1 Прыжок оленя (Stag's Leap)

Сложность 7

Многие из жрецов Тааля носят олений череп как знак своего божества, и божественная благосклонность придаёт им красоту и скорость этого великолепного зверя.

Жрец Тааля может незамедлительно переместиться в любую точку в радиусе 9", в том числе в контакт подставками с вражеской моделью, в каком-либо случае он считается атакующим и получает +1 к Силе в первый раунд боя. Если он атакует убегающего противника, в фазу боя он наносит одно автоматическое попадание с Силой +1, и затем противник продолжает бегство (если выживает).

2 Благословенный эль (Blessed Ale)

Сложность 5

Подобно брату своему Ульрику, Тааль zelo лаком до крепких элей Северной Империи. Во время летнего солнцестояния, каждая деревня Остланда открывает один бочонок эля (по меньшей мере!) во славу Тааля.

Глоток из фляжки с благословенным элем (считается, что жрец несёт столько фляжек, сколько может понадобится) исцеляет одну модель в 2" от жреца (или его самого). Воин восстанавливает полную квоту Ран. Кроме того, все живые модели врага (кроме Мёртвых и Одержимых) в 2" от жреца теряют 1 Атаку в следующем раунде ближнего боя из-за забористых испарений эля.

3 Медвежья лапа (Bear's Paw)

Сложность 7

Многие могучие бронированные рыцари были повержены на землю неожиданно мощным ударом последователя Тааля. Традиционно называемое «Медвежья лапа», это заклинание получило прозвище «Дыхание лося» среди тех остландцев, кто подвергся его действию.

Жрец призывает благословение Тааля на себя или одну дружественную модель в радиусе 6". Цель получает бонус +2 к Силе до следующего хода жреца.

4 Дрожь земли (Earthshudder)

Сложность 9

Власть Тааля распространяется на землю и небеса, и сила его не ослабевает и на тёмных улицах Мордхейма. Когда его имя произносится трижды и проливается кровь орла, Властелин Лесов вызывает раскаты грома и сотрясает землю.

Заклинание произносится на одно здание в радиусе 4". Каждая модель врага, которая касается здания, получает одно попадание с Силой 3. Кроме того, само здание рушится, и все модели внутри считаются упавшими на землю (например, модель, находившаяся на высоте 5" над поверхностью стола, должна пройти два теста на Инициативу, чтобы избежать D3 ударов с силой 5). Уберите здание со стола до конца игры.

5 Опутывание ног (Tanglefoot)

Сложность 8

Говорят, что когда Тааль ходит по земле, за его спиной мгновенно вырастают густые травы. Часть его силы может быть дарована его последователям, чтобы помочь возродить леса и вернуть природу к её первоначальному благоденствию.

Травы, лозы и даже небольшие деревья вырываются из земли, задерживая тех, кто попытается пройти через них. Все модели (как враги так и друзья) в 12" от жреца, за исключением Егерей Остландцев, двигаются с половинным значением Скорости до следующей фазы Стрельбы.

6 Призвание белок (Summon Squirrels)

Сложность 7

Тааль – повелитель зверей, как больших, так и маленьких. Те, кто вызвал его гнев, могут быть разорваны на части горным львом или утонуть в паводке, вызванном разъярённым бобром.

Этим заклинанием жрец высвобождает ярость Властелина Зверей, бросая вперёд дюжины и дюжины разъярённых белок. Озверевшие грызуны осаждают одного врага в 12" от жреца, забираясь под доспехи и одежду, швыряя в него орехами и нанося бесчисленные царапины зубами и когтями. Цель получает 2D6 ударов с Силой 1. Защита доспехом не действует.