

WARHAMMER
FANTASYTM
ROLE-PLAY

**ПЛЕМЕНА И
БЕДСТВИЯ**

РУКОВОДСТВО ПО ЖЕСТОКИМ ВОЕВОДАМ, БАНДАМ И МОНСТРАМ



ИМПОРТАЗАМЕЩЕНО!
НЕ ДЛЯ КОММЕРЧЕСКОГО
РАСПРОСТРАНЕНИЯ!
ЧИСТО ПОЧИТАТЬ И ПОИГРАТЬ!



ВВЕДЕНИЕ

Знакомство с орками, гоблинами и родственными им народами, их территориями и культурой.

ОРКИ И ГОБЛИНЫ	4
Племена	4
История	5
Культура и верования	5
Орки, гоблины и Хаос	5
Враждебность орков и гоблинов	6
Территория	6
Гоблины	8
Орки	10
Чёрные орки	11
Хобгоблины	12
Снотлинги	13
Огры	14
Тролли	15
Как использовать шаблоны	16
Имена орков и гоблинов	18
Скакуны	19

ПЛЕМЯ КУЧЕГЛАЗОВ

Ужасы Драквальда, банды лесных гоблинов, разыскивающих пленников.

Драквальдские ужасы	20
Состав Кучеглазов	21
Инкунабула Старого Вейрде	22
Сцены	24
Знаковые персонажи	26

КРИВОНОСЫЕ ГОБЛИНЫ

Печально известные разорители нескольких гномьих твердынь и отпетые похитители артиллерии.

Захватчики кучи гномьих твердынь	30
Состав Кривоносов	31
Инкунабула Старого Вейрде	32
Сцены	34
Знаковые персонажи	36
Боевые машины орков и гоблинов	40

ПАЦАНЫ ЧЁРНОЙ ГОРЫ

Злобная банда орков, преуспевших в искусстве разбоя и вымогательства.

Вымогательство и амбиции	42
Состав банды	43
Инкунабула Старого Вейрде	44
Сцены	46
Знаковые персонажи	48

КАМЕННЫЕ ЗМЕЮКИ

Дикие орки ведут непрерывающуюся кампанию против набегов гномов Хаоса.

Вааагх! против машин	52
Состав Каменных Змеюк	53
Инкунабула Старого Вейрде	54
Сцены	56
Знаковые персонажи	58

ВОЛКЦАНЫ ОГЛАХ ХАНА

Банда наёмных разведчиков-хобгоблинов, пользующихся ярко выраженной репутацией предателей.

История вероломства	62
Состав Волкцанов	63
Инкунабула Старого Вейрде	64
Сцены	66
Знаковые персонажи	68

НАЁМНЫЕ МЕЧИ МЭТХОГГА

Жестокая группа огров-наемников, в настоящее время находящаяся в дебрях Остермарка.

От склона горы до опушки леса	72
Состав «Наёмных Мечей»	73
Инкунабула Старого Вейрде	74
Сцены	76
Знаковые персонажи	78
Магия брюха	82

ТРОЛЛИ ВО ВСЕХ СВОИХ ИПОСТАСЯХ

Различные формы, которые принимают эти свирепые монстры, и понимание их поведения.

Монстры в дикой природе	84
Виды троллей	85
Инкунабула Старого Вейрде	86
Шаблоны для троллей	88
Сцены	90
Знаковые персонажи	92

МАГИЯ ВАААГХ!

Шаманские практики орков и гоблинов, творящих магию, и заклинания, которые они используют.

Заклинания орков и гоблинов	94
Магические предметы зеленокожих	97
Заклинания малого Вааагх!	98
Заклинания большого Вааагх!	100

СОЗДАНИЕ ЗЕЛЕНОКОЖИХ ВРАГОВ

Руководство по могущественным врагам в лице орков и гоблинов, а также известным военачальникам и монстрам.

ПРЕДСКАЗУЕМЫЕ ВРАГИ?	102
СКАРСНИК	104
ГОРФАНГ ГНИЛОБРЮХ	106
СОГ'КОГ	108

• ВВЕДЕНИЕ •



ОРКИ И ГОБЛИНЫ

По всему миру разбросаны множество племён орков и гоблинов. Их объединяет общее происхождение, схожие традиции, жажда крови и хаоса, а также всепроникающий дух Вааагх! Агрессия и жестокость составляют основу их сущности. Война является их единственным предназначением, а победа над врагами – главной целью. Лишённые общего противника, орки и гоблины быстро впадают в апатию, начиная сражаться друг с другом с той же беспощадностью, с какой они нападают на людей и гномов.

Термин «орки и гоблины» охватывает широкий спектр связанных существ, включая чёрных орков, гнобларов, хобгоблинов, снотлинггов и многих других. Учитывая огромное многообразие созданий, составляющих племена орков и гоблинов, данная книга не ставит перед собой задачу описать общую организацию их общества, так как, по сути, таковое отсутствует. Вместо этого в книге представлен обзор ключевых видов существ, а также более детальное освещение конкретных племён и их возможной роли в ваших играх WFRP.

В глазах других народов орки и гоблины представляют собой настоящее бедствие. Их многочисленные орды не раз опустошали земли людей, захватывая и оскверняя большую часть территорий, когда-то принадлежащих Вечному Царству Гномов. Даже высокомерные эльфийские королевства Ултуана испытали ужас от вторжений гоблинов.

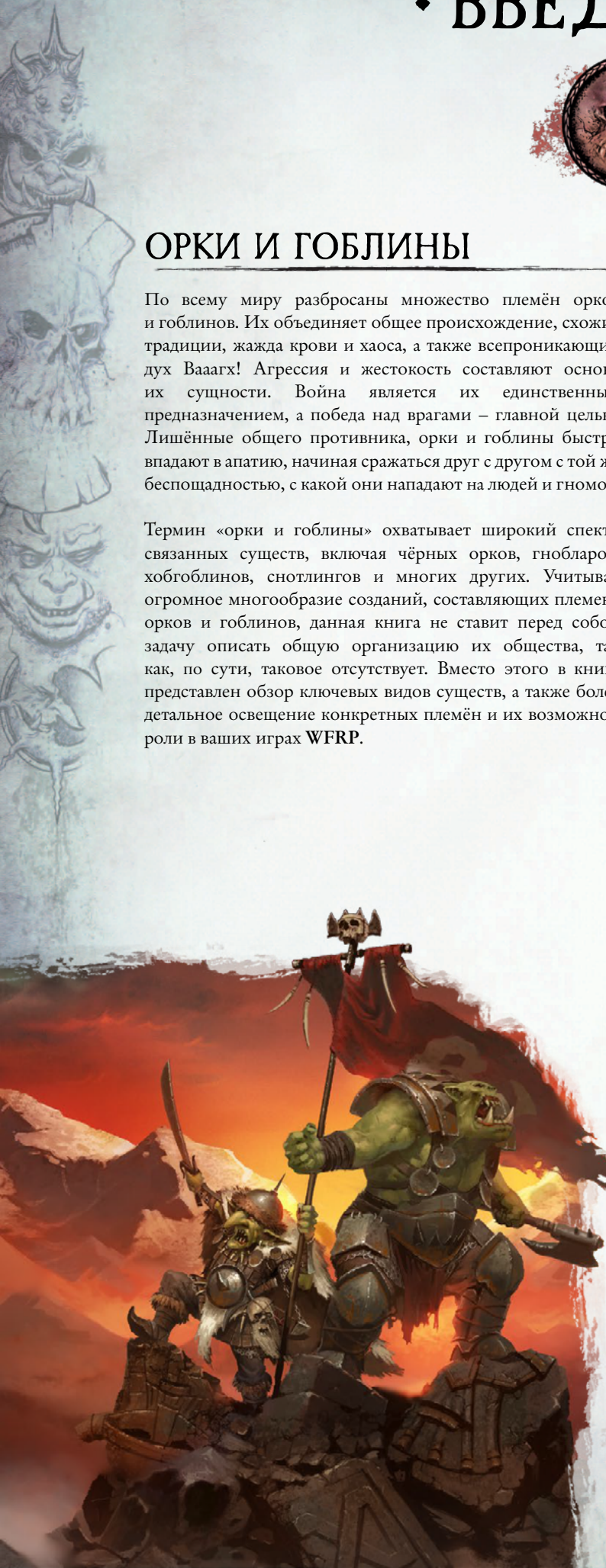
В исключительных случаях отчаявшиеся пограничные владыки могут решиться на использование агрессивного потенциала орков и гоблинов. Существуют известные наёмные банды, такие как «Бронированные орки» во главе с Руглудом, «Чёрные волки» под командованием Газака Хана и «Гоблины-мутанты» Манглара. Тем не менее, рассчитывать на такие войска в долгосрочной перспективе весьма неразумно: жители тех поселений, где они расквартированы, могут стать их жертвами.

ПЛЕМЕНА

Орки и гоблины организованы в племена, численность которых может варьироваться от нескольких сотен до тысяч членов. Обычно каждое племя представлено одной разновидностью, например, племя ночных гоблинов, чёрных орков или лесных гоблинов. Однако в большинстве орочьих племён можно встретить гоблинов, которые исполняют роли слуг, помощников и разведчиков. Кроме того, орки и гоблины часто привлекают к себе агрессивных существ, таких как сквиги, великаны и тролли, а также могут платить наёмникам-ограм, чтобы те стали их частью.

Племена орков и гоблинов ведут вожди, именуемые вождями-головорезами, а в случае выдающихся достижений – воеводами. Успехи этих лидеров привлекают новых воинов, и другие племена начинают подчиняться их власти. Это явление, когда триумф одного племени побуждает другие объединяться в коалицию, называется Вааагх! Военная мощь возрастает, влияние и агрессия усиливаются, пока орда не сокрушает своих врагов или не сталкивается с непобедимым противником. После поражения оставшиеся силы распадаются на небольшие, постоянно конфликтующие группировки.

Процветание орочьих и гоблинских племён напрямую связано со способностями их вождя. Племена развиваются и становятся сильными благодаря смелым и успешным лидерам, в то время как их упадок или распад происходит в случае поражения или гибели вождя.



После распада племени его основа часто остается под контролем прежнего вождя или его наследника, если старый вождь пал. На верховную власть претендуют самые могущественные и влиятельные орки, известные как «шишки» – своего рода правящий класс. В каждом племени существует группа таких шишек, стремящихся захватить лидерство. Однако вождь может быть только один, и поэтому побеждённые претенденты вынуждены либо принять его власть, либо покинуть племя и основать собственное.

История

Оркам и гоблинам чужды ведения летописей. Единственным элементом, который можно отдалённо назвать наукой в их культуре, являются устные предания, передаваемые шаманами. Однако эти рассказы в основном касаются отдельных племён, а не истории орков и гоблинов как единого народа, и часто содержат противоречия. Большинство представителей этих народов не проявляют интереса к своему происхождению или к значимым событиям, оказавшим влияние на мир. В культуре орков и гоблинов отсутствует стремление к целям и прогрессу. Они редко создают новые идеи и технологии, и в трудные времена моментально возвращаются к простым, проверенным временем методам выживания.

Происхождение орков и гоблинов, а также развитие их культуры мало волнует другие народы. Для цивилизованных обществ эти существа представляют собой лишь угрозу, с которой можно либо смириться, либо которую следует уничтожить. В исторических источниках орки и гоблины рассматриваются как стихийные бедствия, сопоставимые с землетрясениями и наводнениями – разрушительная сила, периодически вызывающая хаос и опустошение. Возможно, сами орки и гоблины были бы горды, узнав, что их воспринимают именно так, если бы им это пришлось в голову. Для имперских учёных история этих существ сводится к хроникам их вторжений и военных кампаний. Гномы, в свою очередь, тщательно фиксируют зверства, совершённые орками и гоблинами, так как эти существа уничтожили множество ценных гномьих каравов. Однако даже их записи, хоть и более детализированные, чем у людей, не учитывают точку зрения противника.

Эльфы и сланны знают чуть больше. По их словам, орки и гоблины появились около -10 000 года по имперскому календарю. Существует мнение, что их возникновение стало непреднамеренным следствием космических путешествий древних, которые прибыли из далёких звёздных систем.

Некоторые племена орков и гоблинов способны хранить воспоминания о своих выдающихся военачальниках и их победах, но лишь для того, чтобы сравнить свои собственные силы с этими великими достижениями.

Для орка известие о том, что Горбад Железный Коготь предал большую часть Империи огню, может стать мощным источником вдохновения, в то время как сведения о том, что его «Вааагх!» произошёл в период с 1707 по 1712 годы по имперскому календарю, будут отвергнуты как скучная ерунда.

КУЛЬТУРА И ВЕРОВАНИЯ

Орки и гоблины не отличаются высоким интеллектом и креативностью, и, несмотря на множество племён, их культура оказывается удивительно однородной. Земледелие для них практически незнакомо, хотя гоблины и снотлинги иногда занимаются культивированием съедобных грибов и используют примитивные методы животноводства, в основном разводя боевых существ. Охота и собирательство им известны, однако основная часть их пищи добывается в результате набегов и мародёрства.

Орки и гоблины обладают основными навыками в плотницком, кузнечном, кожевенном и инженерном ремёслах, что позволяет им создавать примитивные, но эффективные укрепления, броню и вооружение. Они умеют изготавливать такие механизмы, как колесницы, катапульты и баллисты. Однако их конструкции отличаются простотой и ненадёжностью: орочья катапульта, созданная в 2514 году по имперскому календарю, не более сложна, чем аналогичное устройство, сделанное тысячелетия назад.

В пантеоне орков и гоблинов существует множество богов, многие из которых почитаются лишь отдельными племенами. Однако, во всём мире, даже среди племён, не имеющих между собой связей, поклоняются двум гигантским братьям-оркам. Это Горк, символизирующий грубую силу с элементами хитрости, и Морк, олицетворяющий хитрость с добавлением грубой силы.

Орки, гоблины и Хаос

Орки и гоблины относительно устойчивы к скверне Хаоса. Хотя они не полностью защищены от её воздействия, встреча с ней не вызывает у них сильного беспокойства, в отличие от людей и эльфов. Орк может испытывать уважение к последователям Кхорна за их воинственную натуру и любовь к кровопролитию, однако их собственные боги щедро одаривают их всем необходимым для кровопролития и бесчинств.

Мутации часто встречаются у орков и гоблинов. Обычно они не преследуют мутантов. Если мутация делает орка слабее, его могут презирать, но, если она придаёт ему силу в бою, такой орк будет пользоваться уважением.

Иногда орки и гоблины начинают поклоняться демонам, которых встречают, но это происходит не из-за их принципов, а лишь благодаря внушительному размеру и силе этих существ.

ВРАЖДЕБНОСТЬ ОРКОВ И ГОБЛИНОВ

Орки и гоблины столь воинственны, что нередко нападают друг на друга, чтобы развезть скуку или укрепить свою иерархию. Племенные вожди уже привыкли к такому поведению и пренебрежительно называют его мелкой грызнёй. У большинства орков и гоблинов присутствует черта *враждебность* (к зеленокожим). Это вовсе не значит, что они менее агрессивны по отношению к другим народам — скорее наоборот, это указывает на то, что даже бывшие союзники способны ссориться. Обычно их враждебность проявляется в грубых оскорблениях или коротких стычках, но иногда такие конфликты приводят к серьёзным травмам.

Те, кто ведёт борьбу против орков и гоблинов, могут применять эту черту против них, избегая открытого столкновения и вызывая внутренние раздоры в их рядах. Это можно сделать, предоставляя (как правдивые, так и сфабрикованные) улики о том, что некоторые члены группы замышляют зло против других. Если персонажи создали обстоятельства, при которых орки и гоблины готовы вступить в конфликт, лидер этой группы должен пройти **серьёзную (+0) проверку лидерства**. В случае провала определите последствия, опираясь на **таблицу** ниже.

Эта стратегия оказывается неэффективной, когда орки и гоблины сталкиваются с явной и непосредственной угрозой, особенно если поблизости находится персонаж, вызывающий у них *ненависть*, *страх* или *ужас*, или когда их ведёт чёрный орк.

Лидер группы может совершать дополнительные проверки лидерства каждый раунд, чтобы прекратить насилие. Эти проверки получают штраф -2 УУ, если в группе присутствует хобгоблин.

ВРАЖДЕБНОСТЬ ОРКОВ И ГОБЛИНОВ

D10	Результат
1-2	Злые подколки. Орки и гоблины осыпают друг друга язвительными насмешками и колкостями, в результате чего страдают лишь чувства.
3-5	Потасовка. Два члена группы нападают друг на друга с кулаками. Другие члены группы собираются вокруг, чтобы посмотреть.
6-7	Травля. 1d10 членов группы набрасываются на самого слабого и начинают его колотить.
8	Показательная расправа. Лидер группы восстанавливает порядок, обвиняя одного из подчинённых и учиняя над ним расправу с применением оружия.
9	Раскол. Группа распадается на две враждующие стороны, каждая из которых уходит своим путем, полная взаимной злобы.
10	Резня. 1d10+1 членов группы устраивают кровавую бойню, пуская в ход оружие.

ТЕРРИТОРИЯ

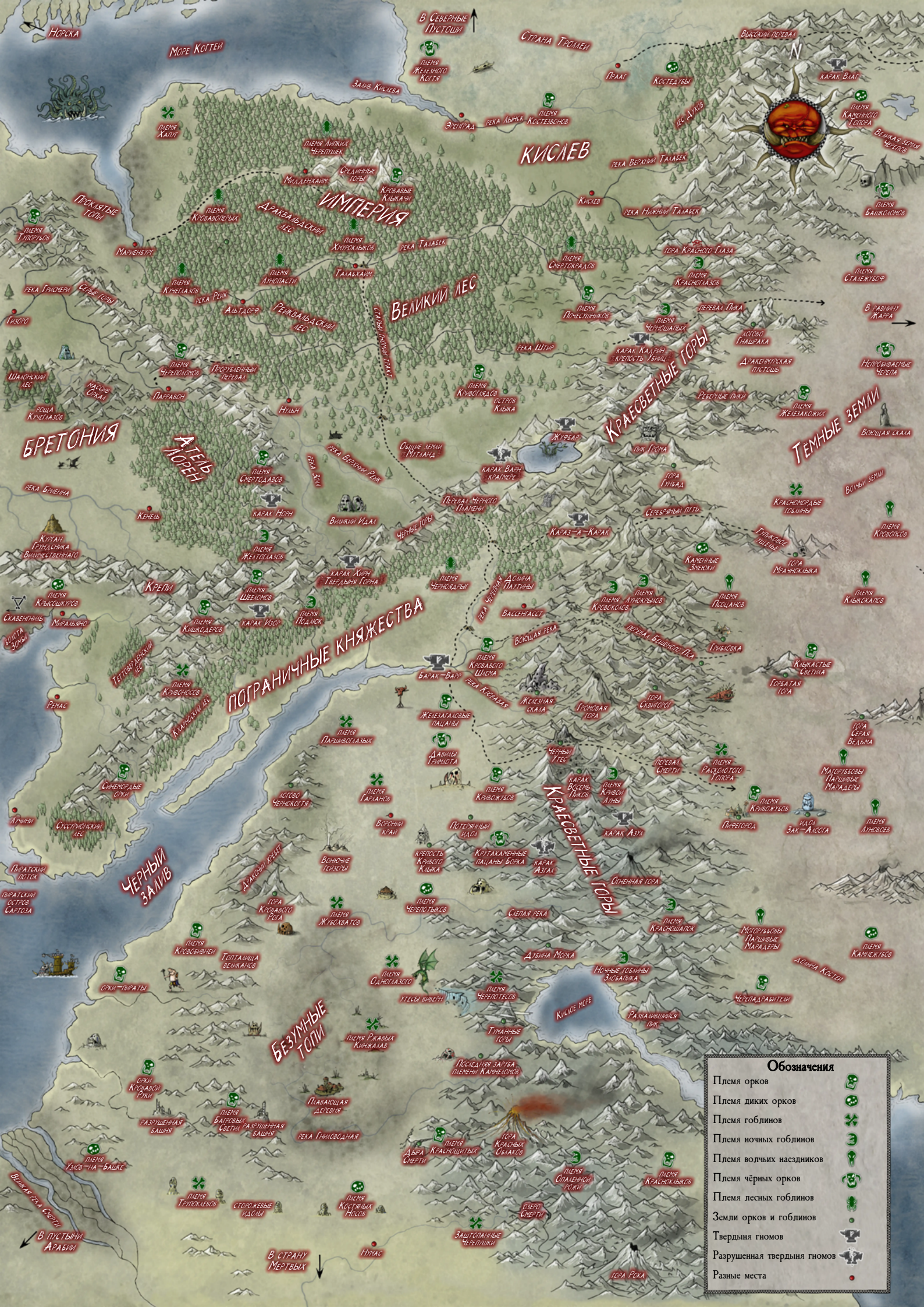
Орочьи и гоблинские племена разбросаны по всему миру. За исключением Хобгоблинского Ханства, расположенного далеко на востоке от Старого Света, у них нет устойчивых центров власти. Каждое племя может веками обитать на одной и той же территории, а какой-либо воевода — командовать тысячами воинов, однако не существует единого центра, на который можно было бы положиться или с которым можно было бы вести дела. Все соглашения с орочьими и гоблинскими вождями основываются лишь на их текущем желании.

С точки зрения жителей Старого Света, орки и гоблины предпочитают обитать в Тёмных землях на востоке от Краесветных гор, а также в Бесплодных землях к югу от Пограничных Княжеств. Совпадение ли, что когда-то именно здесь процветали гномы, строившие неприступные твердыни и горные цитадели. Однако после жестокой войны с эльфами силы гномов истощились, а последующие землетрясения, извержения вулканов и нашествия скавенов окончательно подорвали их мощь.

Орки и гоблины легко размножаются в этих землях и к тому времени уже вели множество войн с гномами. Гномы именуют период между -1500 годом по имперскому календарю и появлением Сигмара — Эпохой Гоблинских Войн. В это время многие знаменитые твердыни гномов пали под ударами зеленокожих орд. Орки и гоблины, которые сейчас заполнили руины гномьих сторожевых башен, крепостей и подземных городов, по праву наслаждаются неприступными укреплениями, штурмовать которые практически бесполезно.

Человечество добилось значительных успехов в изгнании орков и гоблинов со своих земель. Сигмар в Империи и Жиль де Бретон в Бретонии фактически заложили основы своих государств, вытеснив зеленокожих, которые там обитали. Тем не менее, небольшие племена всё ещё находят укрытие в самых удалённых лесах и на горных вершинах. В Империи племена лесных гоблинов населяют множество лесов и даже осмеливаются выходить в Рейквальд, окружающий Альтдорф. В Бретонии массив Оркал получил своё название из-за многочисленных племён орков и гоблинов, которые успешно противостоят самым отважным рыцарям, стремящимся их уничтожить.

В Тилее и Эсталии присутствие орков и гоблинов ощущается сильнее, хотя их в основном удастся сдерживать. Тем не менее, их количество в горах Апучини и в окрестностях Крепей представляет собой серьёзную угрозу. В Пограничных Княжествах человеческие государства находятся в крайне сложной ситуации, и территории, на которые претендует какой-либо мелкий пограничный князь, нередко соседствуют с областями, контролируемыми оседлыми племенами орков или гоблинов.



Обозначения

- Племя орков
- Племя диких орков
- Племя гоблинов
- Племя ночных гоблинов
- Племя волчьих наездников
- Племя чёрных орков
- Племя лесных гоблинов
- Земли орков и гоблинов
- Твердыня гномов
- Разрушенная твердыня гномов
- Разные места



Гоблины

Гоблины представляют собой маленьких, тощих и злобных существ с примитивными проявлениями хитрости. Они способны адаптироваться к практически любым климатическим условиям, но особенно комфортно чувствуют себя в Бесплодных и Тёмных землях. Существует несколько видов гоблинов, каждый из которых отличается своими традициями. Объединяет их землистая зелёная кожа, мелкие острые зубы, длинные заостренные уши и ярко-красные, как бусинки, глаза.

Обычные гоблины

Самым распространенным видом гоблинов являются обычные гоблины. Они специализируются на обработке кожи и металла, а в бою обычно используют тактику, при которой воины с копьями поддерживаются лучниками. Многие из них приручают гигантских волков, используя их в качестве ездовых животных, а также запрягают в лёгкие боевые колесницы.

Хотя гоблины обладают определённой хитростью и могут осваивать языки, а также заимствовать тактики у других народов, они не славятся выдающейся изобретательностью. Их инженерные навыки ограничены созданием слабых и ненадёжных механизмов, предназначенных для осад, ведения военных действий и изощрённых пыток.

Гоблины известны своей болтливостью и высокой плодовитостью, но их врождённая злобность и склонность к конфликтам препятствуют их сотрудничеству, за исключением случаев, когда появляется общий враг, на которого можно направить всю свою ненависть.

Гоблинские банды осуществляют набеги в поисках пищи, добычи и просто ради удовольствия от убийств. Они предпочитают избегать честных столкновений, атакуя лишь тех, кто слабее и в меньшинстве. Гоблины упиваются жестокостью и быстро начинают грызться между собой, если под рукой нет никого другого, на ком можно выместить злобу.

Эльфы вызывают у гоблинов беспросветный страх и отвращение, вероятно, из-за своей маниакальной чистоплотности и изысканных манер. Гоблины не выносят сражений с эльфами и стремятся избегать любых столкновений с ними.

Гоблины используют в качестве доспехов случайные куски кожи, остатки металлической брони, а также деревянные или кожаные щиты. Гоблины не имеют ни навыков, ни терпения для создания кольчуги, поэтому ограничиваются тем, что соединяют между собой трофейные доспехи. В качестве основного оружия они применяют грубые мечи, но нередко используют и копыя. Многие гоблины предпочитают вести бой на дистанции, используя луки, и обладают чертой *стрельба +6 (50)*.

Гноблары

Гноблары, известные также как горные гоблины, представляют собой разновидность гоблинов, распространенных на востоке от Тёмных земель. Они меньше и менее крепки, чем обычные гоблины, и ещё менее предрасположены к ремесленной деятельности. Вместо того чтобы заниматься производством, они предпочитают собирать мусор и обменивать его на снаряжение и оружие.

Давным-давно горные гоблины были полностью под контролем орков, гоблинов и хаоситских гномов. Однако со временем множество племён установило взаимовыгодное сотрудничество с ограми из гор Скорби, предлагая свою помощь в качестве слуг и рабочей силы в обмен на защиту. Эти связи оказались прочными, вероятно, потому что огры считают мясо гнобларов невкусным, жилистым и совершенно непригодным для утоления голода.

Гноблары обычно сражаются без доспехов и щитов. Они не имеют навыков войны, и их хозяева огры не считают нужным обучать их военному ремеслу. В качестве оружия они используют примитивные дубинки и украденные ножи, а также часто применяют пращи, что даёт им черту *стрельба +6 (60)*.

Гнобларами обычно не присущи выдающиеся индивидуальные способности, и они абсолютно не обладают способностью использовать магию Вааагх! Гноблар не может использовать шаблоны воеводы, шамана или верховного шамана.

Лесные гоблины

Лесные гоблины обитают в лесах Старого Света и экваториальных джунглях. Из-за отсутствия навыков и ресурсов для работы с металлом и кожей, они вынуждены изготавливать оружие и снаряжение из доступных материалов: костей, дерева, когтей и клыков.

Множество племен лесных гоблинов применяют гигантских пауков в роли ездовых и боевых животных. Их шаманы обладают особой силой благодаря магическим свойствам некоторых паучьих ядов.

Защита Лесных Гоблинов, как правило, включает щиты из сыромятной кожи, однако некоторые из них украшают себя панцирями пауков, костями и кольчугами, снятыми с поверженных врагов. В бою они применяют топоры и мечи, а также копья. Многие лесные гоблины предпочитают вести бой на дистанции и обладают чертой *стрельба +6 (50)*.

Ночные гоблины

Ночные гоблины обитают в мрачных туннелях и пещерах, которые пронизывают горные цепи мира. Привыкшие к вечной тьме, они остро реагируют на солнечный свет, вызывающий у них беспокойство. Чтобы уберечь себя от него, они надевают тёмные балахоны с капюшонами, что делает их легко узнаваемыми.

Ночные гоблины, как правило, меньше и ловчее обычных гоблинов, а также более подвержены трусости при столкновении с опасностью. Они обитают в компаниях других существ, населяющих тенистые уголки мира, таких как каменные тролли и различные виды сквигов. Приспособившись к подземной жизни, ночные гоблины разработали уникальные тактики ведения войны, включая использование сетей для захвата врагов и привлечение стад диких сквигов для атаки на противника.

Шаманы племён ночных гоблинов применяют разнообразные ядовитые грибы, которые в большом количестве произрастают в их пещерах. Некоторые из этих грибов обладают магическими свойствами, способствующими проведению ритуалов. Другие, например, известные грибы безумной шляпки, дают воинам ночных гоблинов, именуемым фанатиками, чтобы сделать их более свирепыми и бесстрашными в бою, а также ослабить восприятие страха и боли.

Армии ночных гоблинов неоднократно вступали в жестокие сражения с гномами, что породило у них глубокую ненависть к этому народу. Их взаимодействие со скавенами также сложно и противоречиво: порой они объединяются с этими загадочными крысолодами, а в другие времена становятся их врагами.

Ночные гоблины обычно не изготавливают и не используют доспехи, но делают комплекты кольчужной или чешуйчатой брони для своих лидеров. Большинство из них защищаются небольшими круглыми щитами. В качестве оружия они предпочитают мечи или копья. Эти существа также являются умелыми лучниками и могут обладать чертой *стрельба +6 (50)*.

Солдаты и элита ночных гоблинов также вооружены сетями и двуручным оружием: сквиготыкалки (считаются как алебарды) и массивные деревянные дубины (считаются как двуручные боевые молоты).

Другие виды

Имеются неподтвержденные данные о существовании различных видов гоблинов, обитающих в озёрах, пустынях и вулканических районах. Человеческие исследователи обладают весьма ограниченной информацией о этих формах жизни, и до сих пор не установлено, являются ли они отдельными уникальными видами или же представляют собой обычных гоблинов или гнобларов, адаптировавшихся к окружающей среде.

БАЗОВЫЙ ГОБЛИН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	35	30	30	20	35	30	25	20	20	11

Черты: боязнь (эльфы), броня 2 (5), враждебность (к зеленокожим), заразный, оружие +7, сумеречное зрение

БАЗОВЫЙ ГНОБЛАР

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	35	25	30	30	35	30	25	18	15	9

Черты: враждебность (к зеленокожим), заразный, оружие +6, сумеречное зрение

БАЗОВЫЙ ЛЕСНОЙ ГОБЛИН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	35	30	30	20	35	30	25	20	20	11

Черты: боязнь (эльфы), броня 1 (4), враждебность (к зеленокожим), заразный, лесной житель, оружие +7, сумеречное зрение

БАЗОВЫЙ НОЧНОЙ ГОБЛИН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	35	30	30	30	35	30	25	18	20	10

Черты: боязнь (эльфы), броня 1 (4), враждебность (к зеленокожим), заразный, ненависть (к гномам), ночное зрение, оружие +7



ОРКИ

Орки находятся в родстве с гоблинами, однако встречаются гораздо реже, особенно в Старом Свете, где люди вели кампании по их искоренению. В отличие от гоблинов, которых можно обнаружить даже в густых лесах Империи, орки выживают только в горных районах, образуя небольшие и разрозненные сообщества. Хотя в Тёмных и Бесплодных землях орков больше, их численность все равно значительно ниже, чем у гоблинов. И это большое везение, поскольку орки представляют собой гораздо более серьёзную угрозу: они крупнее, сильнее, выносливее и гораздо лучше организуют свои военные силы.

В отличие от гоблинов, орки не проявляют мелочной злобы, однако их воинственность и стремление к власти не имеют пределов. В своём окружении они могут демонстрировать агрессию и задиристость, проявляясь в шумном юморе и активном соперничестве. Тем не менее, не стоит заблуждаться: даже если увлечение орков насилием воспринимается как грубая игра, их истинная суть — кровожадная.

Орки способны проявлять братство друг к другу, когда у них есть ясная и простая цель, чаще всего связана с войной против ближайшего врага. Однако, как только эта цель достигается или исчезает, начинаются разногласия, которые неизменно перерастают в жестокие столкновения.

Орки редко изготавливают свою броню, предпочитая использовать доспехи, добытые в бою. Тем не менее, к войне они относятся с серьёзностью, комбинируя кольчугу и кожу с массивными щитами, обитыми железом. Их основным оружием является тяжёлое ручное оружие, известное как «рубил», которое значительно тяжелее, чем любое другое оружие, используемое представителями других народов. Некоторые орки, выбирающие более изощрённые тактики, предпочитают луки и обладают чертой *стрельба* +6 (50).

Дикие орки

В некоторых орочьих племенах наблюдается выраженное отторжение или суеверный страх перед техническим прогрессом. Это может быть обусловлено различными факторами: негативными переживаниями предков, связанными с гномами и хаоситскими гномами, изоляцией от других орочьих племён или особенностями метаболизма орков, вызываемыми длительным воздействием жары и влаги. Именно поэтому Люстрия и Южные земли изобилуют племенами диких орков.

Такие орки отказываются принимать даже базовые навыки металлообработки и строительства, характерные для других орков, в связи с чем и получили название дикие орки. Они используют простое оружие, созданное из камня или кости, и наносят на свои тела защитную боевую раскраску. Их воины известны своей бесстрашной и свирепой натурой.

Дикие Орки верят, что их боевая раскраска обеспечивает им благословение орочьих богов, Горка и Морка. Эта вера выражается в черте оберег (10). Если дикий орк утратит свою боевую раскраску или перестанет верить в её силу, он также лишится этой черты.

Дикие орки используют лишь простые щиты и полностью отказываются от брони. Их оружие изготовлено из костей или кремня. Кроме того, они умеют обращаться с луками и могут обладать чертой *стрельба* +6 (50).

БАЗОВЫЙ ОРК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	35	45	20	25	20	20	35	20	14

Черты: броня 3 (7), воинственность, враждебность (к зеленокожим), заразный, крепкий орешек, оружие (рубил) +8, сумеречное зрение

БАЗОВЫЙ ДИКИЙ ОРК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	35	45	20	25	20	20	35	20	14

Черты: броня 1 (5), воинственность, враждебность (к зеленокожим), заразный, крепкий орешек, оберег (10), оружие (каменный топор) +7, сумеречное зрение, ярость



ЧЁРНЫЕ ОРКИ

Чёрные орки, происходящие из глубин Тёмных земель, заслуженно считаются крупнейшими и наиболее агрессивными представителями орочьего вида. Они превосходят обычных орков по всем аспектам: размеру, силе и жестокости. Их тела защищены мощными латными доспехами, а в руках они держат мощные рубила или смертоносное двуручное оружие.

Чёрные орки получили своё название благодаря более тёмному цвету кожи, который варьируется от тёмно-зелёного до чёрного, или же из-за своего угрюмого и бескомпромиссного нрава, лишённого чувства юмора.

Первое появление чёрных орков в Империи произошло ещё до рождения Сигмара. Группа этих воинов пересекла Краесветные горы и завоевала племя орков, проживавшее в холмистой местности, где впоследствии был основан Штирланд. В ходе войны, которую Сигмар вёл с целью изгнания орков и объединения человеческих племён, именно сражения с племенами, возглавляемыми чёрными орками, стали для его воинов наиболее серьёзными испытаниями.

Тайна появления чёрных орков остается неразгаданной, однако их связь с Тёмными землями и стремительное вторжение в Империю в эпоху Сигмара, побуждают некоторых учёных выдвигать гипотезу о возможной причастности к их появлению гномов хаоса.

В Тёмных землях гномов хаоса держат в рабстве множество орков и гоблинов, заставляя их трудиться в своих шахтах и на заводах. Существуют слухи о том, что колдуны гномов хаоса пытались создать чёрных орков, надеясь получить более сильный и послушный вид, чем обычные орки. Однако, если гномы хаоса действительно сыграли роль в их появлении, то, вероятно, они сильно об этом пожалели, так как чёрные орки оказались упрямыми и стремящимися к свободе. Считается, что незадолго до рождения Сигмара рабы хаоситских гномов организовали масштабное восстание, возможно, возглавляемое именно чёрными орками.

Чёрные орки встречаются довольно редко, хотя существуют слухи о целых племенах, скрывающихся в недрах Тёмных земель. На Бесплодных землях небольшие группы чёрных орков постоянно кочуют от одного племени к другому. Обычно они временно присоединяются к племенам, но быстро разочаровываются в отсутствии дисциплины и боевого духа, которые наблюдают у других орков и гоблинов, и продолжают поиски более достойного сообщества. Если им удастся найти племя, разделяющее их военное рвение, они стремятся установить над ним своё господство, свергнув старых вождей и заняв их место.

В сражениях чёрные орки обычно выступают в качестве мощных отрядов тяжёлой пехоты. Они могут применять шаблоны солдат или элиты, но не могут быть стрелками. Шаманы среди чёрных орков отсутствуют, так как их божества Горк и Морк проявляются в форме воинской дисциплины, а не магических умений. Кроме того, они могут использовать шаблоны вождей или воевод.

Чёрные орки всегда забирают лучшее военное снаряжение из боевых трофеев и, в отличие от других орков и гоблинов, уделяют время на создание и поддержание своих кольчужных доспехов в хорошем состоянии. Обычно они вооружены массивными рубилами с широкими лезвиями, но могут отдать предпочтение двуручным топорам или булавам. Они не используют дистанционное оружие.

Другие орки и гоблины испытывают страх перед чёрными орками, поскольку осознают, что их более крупные сородичи не потерпят ни малейших проявлений глупости. Они стараются сохранять тишину и избегать конфликтов в присутствии чёрных орков.

БАЗОВЫЙ ЧЁРНЫЙ ОРК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	30	45	45	20	25	20	20	45	20	16

Черты: броня 5 (9), воинственность, заразный, крепкий орешек, оружие (рубило) +9, сумеречное зрение



ХОБГОБЛИНЫ

Хобгоблины – это редкие и нежеланные гости Старого Света, которые приобрели репутацию самых подлых и вероломных представителей среди своих сородичей, гоблинов и орков. Они выше гоблинов, но обладают более худым телосложением, чем у орков. У них узкие глаза и презрительно изогнутые рты. В отличие от гоблинов и орков, хобгоблины имеют густые волосы, которые обычно носят длинными, сальными и свисающими, либо собирают в пучок на макушке.

Хобгоблины обитают в бескрайних степях, находящихся к востоку от Краесветных гор и к северу от Тёмных земель — области с редкими лесами и обширными равнинами. Здесь они живут кочевыми племенами, подчиняясь правящему племени Мурнгул. Во главе Мурнгулов стоит могущественный хобгобла хан — деспотичный правитель орд хобгоблинов и безусловный владыка этих земель. Он является прямым наследником славы легендарного Хенгай Хана, вождя Мурнгулов, который первым объединил разрозненные племена степей. Его многочисленные полки волчьей кавалерии внушают страх другим племенам мародёров, кочующим по просторам, и совершают набеги на удалённые поселения Великого Катая.

Порой группы хобгоблинов отделяются от основной орды и отправляются за пределы территорий Хана, сея страх и разрушение. Чаще всего такими разбойничьими группами руководят мелкие ханы, восставшие против хобгобла хана и покинувшие его земли.

Степные хобгоблины отличаются жестокостью и вероломством, хотя они практикуют форму кодекса чести, который чужд большинству орков и гоблинов. Они предпочитают разрешать споры через поединки один на один.

Хобгоблины часто находят себя в роли наёмников, где особенно ценятся их способности в разведке и боевых действиях в качестве застрельщиков, верхом на гигантских волках. Хотя их нельзя назвать надёжными солдатами, однако, в отличие от орков или гоблинов, они понимают тактику и могут оставаться верными, если наниматель ясно обозначит свои интересы. Тем не менее, если обстановка на поле боя начнёт меняться не в его пользу или противник предложит более заманчивые условия, хобгоблины-наёмники без колебаний перейдут на сторону врага, подтверждая свою репутацию предателей.

Давным-давно гномы хаоса сделали хобгоблинов из Тёмных земель своими преданными слугами. В отличие от своих степных сородичей, хобгоблины, служащие гномам хаоса, отличаются крайней подчинённостью, трусостью и еще большей подлостью. В царствах гномов хаоса хобгоблины исполняют роли надсмотрщиков и лстецов, следя за тем, чтобы пленные орки и гоблины, находящиеся в рабстве, оставались покорными.

Согласно легендам, произошло грандиозное восстание орков и гоблинов, вспыхнувшее в кузницах и мастерских гномов хаоса. Это восстание, казалось, должно было свергнуть их тиранов и положить конец жестокому рабству. Однако предательство хобгоблинов дало гномам хаоса возможность узнать о надвигающемся мятеже. В результате последовавших жестоких расправ хобгоблины с садистским удовольствием наказывали мятежников, тем самым укрепляя своё положение верных слуг гномов хаоса.

Орки и гоблины испытывают к хобгоблинам ненависть, превосходящую даже их собственную враждебность друг к другу. Это можно частично объяснить тем, что хобгоблины, служащие гномам хаоса, активно преследуют орков и гоблинов. Однако эта неприязнь, похоже, имеет гораздо более глубокие корни и представляет собой врождённое презрение к хобгоблинам, выходящее за пределы обычной враждебности, которую эти существа испытывают друг к другу.

БАЗОВЫЙ ХОБГОБЛИН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	35	30	35	20	35	30	25	25	20	11

Черты: броня 3 (6), враждебность (к зеленокожим), заразный, оружие +7, сумеречное зрение



СНОТЛИНГИ

Снотлинги представляют собой самых маленьких существ среди разнообразных видов, связанных с орками и гоблинами. Они не отличаются высоким уровнем интеллекта или выраженной индивидуальностью, и, хотя они проявляют злобу и воинственность, присущие их более крупным родственникам-гоблинам, они более звероподобны. Снотлингов можно встретить в местах, где скапливаются орки и гоблины. Обычно они обитают на свалках, в мусорных ямах и в тёмных уголках орочьих пещер и хижин, копаясь в отходах и крадя всё, что попадает под руку. Эти существа тянутся к всему грязному и имеют высокую устойчивость к ядам.

Орки, обычно не славящиеся терпимостью, воспринимают снотлингов скорее, как неуклюжих домашних животных, в то время как снотлинги преданно следят за своими орочьими хозяевами. При условии, что инструкции просты и объяснены по слогам, снотлингов можно обучить выполнять элементарные задачи, такие как принесение предметов или дежурство. Эти существа могут вести себя как трусливые подхалимы или капризные шалопаи в зависимости от настроения, но если они достаточно умны, чтобы не подшучивать над орками, последние могут находить в них забавных спутников.

Гоблины проявляют значительно меньшее терпение к снотлингам, так как видят у своих мелких сородича те же отвратительные черты, которыми они сами так гордятся: мелочную мстительность, трусливое подхалимство, злобное презрение, тягу к непотребствам и патологическую kleptomанию.

Гоблинам становится почти невозможно незаметно передвигаться, замышлять интриги или заниматься воровством без последствий, когда поблизости находятся снотлинги. Эти существа, издавая пронзительные визги, сообщают о любой подозрительной деятельности вышестоящим чинам, способным проявить интерес.

Снотлинги — неэффективные бойцы: они слабы, дики и крайне трусливы в одиночку. Тем не менее, когда орки и гоблины охвачены боевым пылом, самые смелые снотлинги находят в себе мужество и собираются в группы, вооружаясь всем, что попадётся под руку — от сломанных веток до раздробленных костей и украденных ножей. Инстинктивно они применяют ядовитые грибы, бросая зрелые дождевики, которые при ударе разрываются, выпуская облака токсичных спор. Хотя эти скопления вряд ли можно назвать настоящей военной силой, они способны задерживать и истощать неосторожных противников.

Снотлинги не обладают хорошими навыками выживания в дикой природе, поскольку зависят от защиты и пищи, которую им предоставляют орки и гоблины. В редких случаях небольшая группа снотлингов может захватить нору барсуков или лис, преобразуя его в зловонное и гниющее жилище. Однако такие дикие снотлинги проявляют ещё более звероподобное поведение, чем их сородичи, обитающие в орочьих лагерях.

Снотлинги, снаряжение, и шаблоны

Снотлинги крайне редко проявляют какие-либо созидательные способности: они не умеют создавать собственное оружие или броню. И ни один орк или гoblin не станет тратить свои усилия на разработку военного снаряжения для них или на обучение их азам строевой подготовки и дисциплины. Лишь особенно одарённый снотлинг может получить шаблон застрельщика или солдата, однако единственным действительно полезным снаряжением для них будет метательное оружие, такое как ножи, камни или дротики.

Дождевики снотлингов

Снотлинги обладают уникальной симбиотической связью с различными грибами, что обеспечивает им высокую устойчивость к ядам. Грибы не только составляют основную часть питания, но и используются в качестве оружия.

Снотлинги нашли особое применение грибам-дождевикам, используя их в качестве метательного оружия, при этом они учитываются как камни при определении дальности и урона. Если противник получает урон от дождевика, он страдает от черты существа *яд* (+0).

БАЗОВЫЙ СНОТЛИНГ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	15	25	20	20	30	15	15	30	15	7

Черты: заразный, зверь, невосприимчивость (яд), ночное зрение, оружие +4, размер (небольшой)
Дополнительные черты: дрессированный (апорт, приучённый, сторожевой), скопище, яд (+0)



ОГРЫ

Огры не имеют родства с орками и гоблинами. На самом деле, они являются дальними родственниками людей и полуросликов. Тем не менее, их общественные структуры схожи с обществами орков и гоблинов: они организованы в полукочевые племена, проявляют воинственность и агрессивность. Подобным образом, огры высоко ценят силу и свирепость в своих лидерах, ставя эти качества выше интеллекта и дальновидности. Учитывая, что роли, исполняемые в обществе огров, аналогичны ролям в обществах орков и гоблинов, они включены в данное руководство и используют те же шаблоны, что и орки с гоблинами.

Огры обитают на востоке от Империи, в мрачных горах Скорби. Их можно встретить в удалённых регионах, включая человеческие королевства, где они часто выступают в роли наёмников. Существует мнение, что огров терзает жажда странствий, из-за чего они редко задерживаются на одном месте. Тем не менее, командиры наёмников высоко ценят их дисциплину и эффективность в сражениях. Ограм все равно, на чью сторону встать, и их не волнует, справедлива ли причина конфликта. Главное для них — это получение платы и возможность участвовать в драке.

Огры — это большие существа, достигающие двенадцати футов в высоту и обладающие массивным телосложением. Хотя многие из них выглядят неуклюже и толстовато, основная часть их тела состоит из прочных мышц, что делает их невероятно сильными и выносливыми. Огры известны своим чудовищным аппетитом и испытывают постоянное чувство голода, которое могут удовлетворить лишь обильным пиршеством, пусть даже и на короткое время. У них плоские зубы, расположенные в несколько рядов, а их мускулистые внутренности, которыми они гордятся, способны без труда переваривать мясо, кости и даже металл. Огры буквально помешаны на мясе и нередко соглашаются на оплату мясом, а не золотом.

Для Огров пиршества имеют глубокое религиозное значение, так как они почитают древнего бога, известного как Великая Пасть. В их верованиях Великая Пасть имеет физическое проявление в нашем мире. Они повествуют о существовании гигантской дыры на востоке от гор Скорби, представляющей собой огромную пещеру с пульсирующим пищеводом, окружённым рядами острых белых зубов. Огры считают это место воплощением Великой Пасты и часто совершают паломничества к её краю, бросая в пещеру куски мяса в надежде получить её благосклонность.

Ка́ста огров, известная как мясники, выполняет функции, схожие с ролями шаманов или жрецов. Они практикуют искажённую форму магии, основанную на поглощении специфической пищи и призыве Великой Пасты. Подробности о этой школе магии можно найти на странице 82, а дополнительную информацию — в «Архивах Империи, Том 2». Ещё одной кастой магов огров являются огнебрюхи, которые черпают свою силу из поклонения вулкану, именуемому Огненной Глоткой. Согласно поверьям огров, если маг выживет после ритуала поедания расплавленной лавы, он обретёт магическую энергию. Огнебрюхов можно создавать по шаблону шамана, и они имеют доступ к заклинаниям из школы огня. Стоит отметить, что для своих заклинаний огры опираются не на интеллект, а на выносливость.

Лидеров огров именуют громилами, а их глав — тиранами. Для воплощения этих персонажей в игре подойдут шаблоны вождя и воеводы.

БАЗОВЫЙ ОГР

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	30	20	45	45	20	25	20	20	30	20	30

Черты: броня 1 (5), голод, оружие +8, предубеждение (к тощим людям), размер (большой), сумеречное зрение



Тролли

Тролли представляют собой массивных существ с длинными конечностями и сгорбленными, безобразными телами. Их фигуры могут казаться худощавыми или даже комично непропорциональными, однако они наделены удивительной силой, обусловленной тяжёлыми костями, мощными мышцами и сухожилиями, напоминающими стальные тросы. Эти создания вызывают отвращение, отличаются низким интеллектом и постоянно испытывают острое чувство голода (даже сильнее, чем у огров).

Тролли имеют безграничный аппетит и с удовольствием поглощают даже то, что способно заставить огра содрогнуться — дерево, камни и куски металла. Их пищеварительные соки являются одними из самых агрессивных веществ в мире и пользуются высоким спросом среди алхимиков и зельеваров, хотя риск, связанный с их добычей, редко оправдывает себя. В крайнем случае тролли могут использовать свою рвоту в качестве оружия, изрыгая её на своих врагов.

Узловая кожа троллей восстанавливается почти с той же скоростью, с какой её повреждают. Если троллю отрубить лапу, на её месте вырастает новая. Если же троллю снести голову, на плечах вырастет новая. Чтобы остановить регенерацию, троллю нужно нанести огромный урон. Но есть то, чего тролли не переносят — это огонь, поэтому сжигание тролля гарантирует его смерть.

Тролли не являются сородичами орков и гоблинов, однако нередко находятся в их окружении. Как и орков с гоблинами, троллей можно встретить по всему миру, но чаще всего, они, выбирают для жизни горы, пещеры и дикие, неизведанные территории. Группы троллей часто прибывают к орочьим или гоблинским племенам, привлечённые множеством останков и мусора. Вожди орков охотно принимают их, иногда подкидывая им на съедение снотлингов. Тролли могут стать опасными противниками на поле боя, но их низкий интеллект мешает им воспринимать даже самые простые команды. При столкновении с серьёзным сопротивлением они часто выглядят озадаченными или, просто покидают место, в поисках более лёгкой добычи.

Тролли не используют шаблоны подобно оркам и гоблинам. Для создания отдельных экземпляров троллей воспользуйтесь набором шаблонов, представленных на странице 88.

БАЗОВЫЙ ОБЫЧНЫЙ ТРОЛЛЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	30	15	55	45	10	15	15	10	20	5	30

Черты: безмозглый, броня 2 (6), заразный, крепкий орешек, оружие +9, отрывка, размер (большой), регенерация, укус +8

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ШАБЛОНЫ

Часто для боевых столкновений достаточно базовых существ, описанных ранее в **WFRP: Книга Правил**. Тем не менее, как указано в **WFRP: Книга Правил** (стр. 310), эти существа имеют общее описание и стандартный уровень силы. Чтобы создать более запоминающегося или могущественного неигрового персонажа, ведущий может воспользоваться системой профессий из **WFRP: Книга Правил**. Однако более простым способом усилить орка или создать шамана гоблина является использование предложенных здесь шаблонов.

Чтобы использовать шаблон, выполните следующие действия:

- ❖ Выберите базовое существо.
- ❖ Выберите шаблон для применения к существу, добавив новые НАВЫКИ, ТАЛАНТЫ, ЧЕРТЫ и ИМУЩЕСТВО по мере необходимости.
- ❖ Пересчитайте ЗДОРОВЬЕ, так как СИЛА, ВЫНОСЛИВОСТЬ и СИЛА ВОЛИ, возможно, увеличились.
- ❖ При необходимости выберите скакуна на странице 19. Добавьте *верховую езду (любую)* +15 к НАВЫКАМ персонажей, у которых есть скакун.

Таким образом, вождь ночных гоблинов в конечном итоге получит следующий профиль:

НОЧНОЙ ГОБЛИН ВОЖДЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	50	45	45	45	55	55	30	35	33	30	15

Черты: боязнь (эльфы), броня 3 (7), враждебность (к зеленокожим), заразный, ненависть (к гномам), ночное зрение, оружие (копье) +8, оружие (меч) +8

Навыки: запугивание 60, знание (военное дело) 45, интуиция 70, лидерство 45, наблюдательность 65, рукопашный бой (древковое 70, основное 70), уклонение 70, хладнокровие 48

Таланты: бдительность, быстрая реакция, воодушевление, командир, свирепый натиск, целеустремленность

Имущество: кожаная и кольчужная броня, копье, меч, щит



Солдат

В большинстве случаев базовое существо может ассоциироваться с солдатами, однако многие из них — более опытные бойцы.

СОЛДАТ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
	+5		+5	+5	+10				+5		

Навыки: рукопашный бой (основное или древковое) +10, уклонение +10, хладнокровие +10

Таланты: быстрая реакция, целеустремленность

Имущество: кожаная броня, копье, ручное оружие, щит

Застрельщик

Легко вооружённые бойцы, мастерски использующие тактику внезапных атак, истощающие противника обстрелами и исполняющие функции дозорных.

ЗАСТРЕЛЬЩИК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
		+5			+10	+10			+5		

Навыки: наблюдательность +10, скрытность (дикая природа или подземелья) +10, стрельба (лук, метательное, или праща) +10, уклонение +10

Таланты: поспешное бегство, точный выстрел

Имущество: короткий лук с 12 стрелами, лук с 12 стрелами, метательное оружие, праща с 12 пулями, ручное оружие

Элита

Боевые отряды часто включают в себя небольшие группы элитных воинов, которые защищают значимых личностей или руководят менее опытными бойцами. Орочья элита обычно именуется «шишками».

ЭЛИТА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
	+10		+10	+10	+20	+10			+15		

Навыки: запугивание +10, лидерство +5, рукопашный бой (двуручное, или древковое, основное) +20, уклонение +15, хладнокровие +15

Таланты: бдительность, быстрая реакция, целеустремленность

Имущество: выбор между древковым или двуручным оружием, кольчужная броня, ручное оружие, щит

Вождь

Вождь способен вести небольшой боевой отряд или подчиняться воеводе в рамках более обширной военной структуры. Это опытные бойцы, чья сила основывается, в основном, на их устрашающей репутации.

ВОЖДЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
+25	+10	+15	+15	+25	+20			+10	+25	+10	

Навыки: запугивание +15, знание (военное дело) +10, интуиция +15, лидерство +15, наблюдательность +10, рукопашный бой (двуручное или древковое, основное) +15, уклонение +15, хладнокровие +15

Таланты: бдительность, быстрая реакция, воодушевление, командир, свирепый натиск, целеустремлённость

Имущество: выбор между древковым или двуручным оружием, кольчужная или кожаная и кольчужная или латная броня, ручное оружие, щит

Дополнительно: вождь может взять лук и 12 стрел. Если он это сделает, то он также получает навык стрельба (лук) +10.

Воевода

Воевода может выступать в роли правителя отдельного племени в определённой местности или же возглавлять объединение союзных или вассальных боевых отрядов, управляющих обширными землями.

ВОЕВОДА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
+35	+10	+25	+30	+30	+25			+15	+35	+15	

Навыки: запугивание +25, знание (военное дело) +20, интуиция +25, лидерство +30, наблюдательность +20, рукопашный бой (двуручное или древковое, основное) +20, уклонение +15, хладнокровие +25

Таланты: бдительность, быстрая реакция, воодушевление, командир, свирепый натиск, стреляный боец, фортуна, целеустремлённость

Имущество: выбор между древковым или двуручным оружием, кольчужная или кожаная и кольчужная или латная броня, ручное оружие, щит

Дополнительно: вождь может взять лук и 12 стрел. Если он это сделает, то он также получает навык стрельба (лук) +15.

ПЕРСОНАЖИ ДИКИХ ОРКОВ

Дикие орки, как правило, не используют броню, за исключением щита. Тем не менее, они сохраняют свою магическую боевую раскраску, что предоставляет им дополнительное преимущество в виде черты *обер* (10).

Шаман

Шаман — мелкий маг и мистик, служит духовным наставником боевого отряда, направляя вождей и предоставляя поддержку в сражениях с помощью своих простых, но мощных заклинаний.

ШАМАН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
				+5	+15		+10	+15	+15		

Навыки: артистизм (сказительство) +10, знание (магия) +10, интуиция +15, концентрация +5, наблюдательность +20, рукопашный бой (древковое или основное) +10, уклонение +10, хладнокровие +15, язык (магический) +10

Таланты: второе зрение, простейшая магия, школа магии

Имущество: посох, ритуальная одежда, включающая в себя множество ингредиентов и фетишей, ручное оружие

Заклинания: Выберите не более 3 заклинаний из списка простейших заклинаний и не более 3 заклинаний из подходящей школы магии.

Верховный шаман

Лишь немногие шаманы могут длительное время справляться с последствиями использования нетренированной магии, однако верховные шаманы представляют собой могущественных и интуитивных заклинателей, способных возглавить отряд вместо воеводы.

ВЕРХОВНЫЙ ШАМАН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
+10			+5	+15	+20	+15	+20	+35	+30	+10	

Навыки: артистизм (сказительство) +25, знание (магия) +20, знание (теология) +10, интуиция +30, концентрация +20, наблюдательность +30, рукопашный бой (древковое или основное) +10, уклонение +20, хладнокровие +25, язык (магический) +20

Таланты: безупречная дикция 2, второе зрение, грозный вид, магическое чутьё, простейшая магия, фортуна, шестое чувство, школа магии, эфирный унисон

Имущество: посох, ритуальная одежда, включающая в себя множество ингредиентов и фетишей, ручное оружие

Заклинания: Выберите не более 6 заклинаний из списка простейших заклинаний и не более 9 заклинаний из подходящей школы магии.

ШАМАНЫ И БРОНЯ

В большинстве случаев шаманы сталкиваются с аналогичными проблемами при ношении брони, как и маги. При использовании шаблонов для создания шамана уберите черту *броня* из профиля базового существа.

ИМЕНА ОРКОВ И ГОБЛИНОВ

Жёсткие правила, касающиеся имён орков и гоблинов, отсутствуют. Молодые особи обычно не имеют собственных имен и их называют просто «малявка» или «зелень», пока те не докажут свою жизнеспособность и полезность для племени. Получив признание, орк или гoblin может получить имя или выбрать его самостоятельно. Чёткое разграничение между именами орков и гоблинов не установлено. Приведённый здесь список представляет собой лишь примеры имён, которые носили некоторые орки и гоблины. Гоблинские имена, как правило, лучше подходят для язвительных и визгливых голосов, в то время как орочьи — для грубых и низких. Тем не менее, представители любого вида могут выбирать имена из любого списка. Орки и гоблины, имена которых содержат букву «З», часто связаны с шаманизмом.

Дикие орки предпочитают односложные имена. Снотлинги тоже выбирают короткие имена, однако их имена ещё более примитивны и абсурдны по сравнению с именами других орков и гоблинов.

Знаменитые орки и гоблины нередко выбирают себе титул или получают его от соплеменников. Многие из этих титулов могут быть связаны с примитивным юмором: Гоблины в особенности любят титулы, основанные на аллитерации, звукоподражании или же чём-то глупом. Титулы часто указывают на боевые навыки воина, его излюбленное оружие или поступок, вызвавший гнев у врагов орков и гоблинов.

Гоблинские имена

Аглод, Агзог, Баглод, Багнол, Бамброг, Бартог, Бларт, Блогг, Блодгутт, Боггри, Боглоб, Боглод, Бодгаг, Бодгоб, Болотокрыс, Броглод, Брунтог, Булг, Гаглуг, Газбаг, Галлог, Гангот, Глааг, Глуг, Гнилетоп, Гнилокишк, Горблум, Грак, Гримбл, Гробгут, Гродгоб, Гротснаг, Грубби, Грубтог, Грулсник, Грут, Димблог, Дофблот, Дрилла, Дутблог, Дугграт, Жукострел, Заграг, Зогбок, Зоглод, Зогрод, Зуриг, Кишкорез, Кишкотряс, Клюмпо, Кровбаг, Музгрот, Ниблитт, Оггбод, Огглод, Одбод, Ракник, Саргоб, Скарфанг, Слодгруб, Снагла, Снотгруб, Спайкер, Спугг, Стогг, Тинитт, Труг, Тудгот, Тумогнил, Углод, Угбуг, Удуг, Умбаг, Унгбуг, Унгрип, Уркуг, Хагбагг, Хагблат, Хаггруб, Хадиг, Хоруб

Снотлингские имена

Баз, Балг, Бог, Газ, Гиг, Гим, Глуп, Гуг, Гхаг, Джаб, Диг, Дит, Зид, Зот, Лоб, Луд, Перк, Пик, Рет, Рут, Сик, Слик, Смит, Сник, Сниф, Спет, Стуг, Тром, Хев, Хег, Чуг

Хобгоблинские имена

Ангрор, Багнол, Гаглах, Газак, Гашгрут, Гордуз, Грулл, Дут, Кенгхай, Моркар, Оги, Оглах, Хаббло, Храг

Орочьи имена

Ажаг, Ангок, Бадрук, Бамбраг, Барг, Бардок, Бладрат, Богбладд, Боградд, Бодблат, Болбош, Болдоб, Болдог, Боргут, Борзаг, Браггоб, Браглод, Брак, Бробладд, Бротгар, Бруг, Бруглодд, Брук, Булгнош, Гаглоб, Гадрат, Гарг, Гарграг, Гарклор, Гарлак, Гарн, Гимдук, Глодбог, Гнашер, Гнаштор, Гог, Гогблор, Гоглоб, Гогрол, Горбаг, Горфанг, Грагатх, Граглоб, Граглуг, Мрачнокак, Гроб, Гродол, Гротснак, Грузк, Грумлок, Губбуг, Гудрук, Гуф, Брюкокак, Дурбог, Дуркол, Заг, Зогбарг, Зогзог, Каглод, Кардосс, Безуморжач, Кроглод, Куг, Морбог, Морглум, Наргрим, Нардрег, Нордок, Нотлоб, Оглок, Ограк, Одлугг, Орбид, Раггобб, Ранглиг, Ратгаш, Ратнуг, Ратсог, Рогит, Роглуд, Рокюг, Ругбуд, Ругглодд, Саггроб, Скаргаш, Кожекак, Скумворт, Таугрек, Тхогг, Угбад, Угварг, Угмук, Узгрим, Улграх, Унгут, Урруг, Хагблад, Хак, Хакблор, Харблор, Хогблор, Хогзод, Хоглод, Холброг, Холг, Шаглоб, Шогродд, Шпатцнат, Шпугга

Титулы, прославляющие отвагу

Башкарез, Бедрорез, Брызгун, Глазовидиратель, Гномобил, Гномоед, Гномокол, Гноморез, Головохват, Дубасер, Душитель, Живорез, Калечитель, Кишкотык, Костелом, Кровоглот, Крушитель, Кукаса, Мозгодроб, Мозголом, Мордобой, Ногокус, Печёночник, Плевун, Поганолом, Потрошитель, Селезнорез, Судьбурб, Хрустолом, Челодав, Челоруб, Черепокрушитель, Шишкарь, Эльфоруб, Эльфосерп

Титулы, чтобы обидеть или поржать

Блеводых, Гнилобрюх, Жилодёр, Кислобрюх, Коростявый, Костегрыз, Костемордый, Костерез, Кривоужб, Кровехлёб, Кроворвот, Кровослюн, Крысонос, Носогнойник, Пенонос, Пёсадых, Прыщедав, Свинорез, Соплехлюп, Черноголов, Черноужб, Чокнутый

Титулы, связанные с любимым оружием

Булавамордый, Дуборук, Клацзун, Копьекол, Копьепрун, Луноклык, Мечелом, Порезун, Тесачина, Тетиволет, Топоросек, Ухмылекол, Шиподуб

Шаманские титулы

Визгун, Горлопан, Дурной, Живоглот, Завывала, Костепляс, Костесказ, Крикун, Чудак

СКАКУНЫ

Ездовые животные орков, гоблинов и им подобных столь же разнообразны, как и сами эти существа, и обычно соответствуют условиям их обитания. Равнинные гоблины и хобгоблины отдают предпочтение быстроногим волкам, тогда как лесные гоблины разводят и приручают гигантских пауков. Ночные гоблины, возможно, умеют дрессировать и ловить прыгучих сквигов.

Орки выбирают боевых вепрей в качестве своих скакунов – этих выносливых, непокорных и агрессивных животных, которые идеально отражают их собственный характер. Кавалерия огров, в свою очередь, полагается на скорбногорских клыкачей – гигантских плотоядных существ с внушительными бивнями, обитающих в горах Скорби.

Орки

Любой орк или дикий орк может взять боевого вепря в качестве ездового животного.

Чёрные орки

Чёрные орки обычно сражаются как тяжёлая пехота, но вождь или воевода чёрных орков может использовать боевого вепря в качестве ездового животного.

Обычные гоблины

Любой обычный гоблин может взять гигантского волка в качестве ездового животного.

Лесные гоблины

Любой лесной гоблин может взять гигантского паука в качестве ездового животного.

Ночные гоблины

Солдаты и элита ночных гоблинов могут использовать прыгучего сквига в качестве ездового животного. Вожди ночных гоблинов, воеводы, шаманы и верховные шаманы могут использовать гигантского сквига в качестве ездового животного. Еще более крупные сквики иногда используются ночными гоблинами в качестве боевых зверей, хотя такие существа редки и трудны в обращении.

Хобгоблины

Любой хобгоблин может взять гигантского волка в качестве ездового животного.

Огры

Любая элита огров или их вождь может взять скорбногорского клыкача в качестве ездового животного.

Гноблары и снотлинги

Гноблары и снотлинги обычно не используют ездовых животных, им не хватает терпения и навыков, чтобы научиться объезжать животное или ездить верхом на нём.

БОЕВОЙ ВЕПРЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
7	45	-	33	35	33	35	-	10	35	10	24

Черты: броня 1 (4), дрессированный (боевой, верховой, прирученный, приученный к магии), зверь, оружие +6, размер (большой), рога (клыки) +7, широкий шаг

ГИГАНТСКИЙ ВОЛК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
9	45	-	35	30	35	30	-	15	15	10	20

Черты: броня 1 (4), дрессированный (боевой, верховой, прирученный, приученный к магии), зверь, оружие +6, размер (большой), следопыт, сумеречное зрение, широкий шаг

ГИГАНТСКИЙ ПАУК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
7	35	-	35	29	20	35	30	14	35	10	20

Черты: броня 1 (3), верхолаз, дрессированный (клыки), зверь, лесной житель, оружие (верховой, прирученный, приученный к магии) +7, паутина (40), размер (большой), следопыт, сумеречное зрение, широкий шаг, яд (+0)

ПРЫГУЧИЙ СКВИГ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	-	50	30	10	40	-	5	15	10	12

Черты: дрессированный (боевой, верховой, прирученный), заразный, зверь, оружие +9, прыгучесть, сумеречное зрение

ГИГАНТСКИЙ СКВИГ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	55	-	58	38	10	40	-	5	15	10	24

Черты: дрессированный (боевой, верховой, прирученный), заразный, зверь, оружие +9, прыгучесть, размер (большой), сумеречное зрение

СКОРБНОГОРСКИЙ КЛЫКАЧ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
8	50	-	55	45	25	35	-	15	35	10	64

Черты: броня 1 (5), дрессированный (боевой, верховой, прирученный), зверь, оружие +9, размер (огромный), рога (бивни) +9, следопыт, широкий шаг

• ПЛЕМЯ КУЧЕГЛАЗОВ •



ДРАКВАЛЬДСКИЕ УЖАСЫ

Кучеглазы представляют собой племя лесных гоблинов, которые обитают в Драквальде. В отличие от большинства банд лесных гоблинов, часто становящихся жалкими вассалами ближайших орков или частью конфедераций под предводительством сильных вождей, Кучеглазы остаются независимыми и борются против порабощения. Это сопротивление можно объяснить тремя основными факторами.

Драквальд необъятен. Несмотря на наличие человеческих поселений на его окраинах, миграции стад звероловов и соседство с эльфийским королевством Лаурелорн на севере, этот регион по-прежнему остается почти девственным лесом, создавая идеальные условия для жизни лесных гоблинов.

На территории Драквальда располагается Чёрная яма – логово ночных гоблинов, которые установили взаимовыгодные связи с племенем Кучеглазов. Ночные гоблины освоили грубую обработку металла, применяя навыки, полученные от пленных гномов. Они обменивают оружие, доспехи и грибы безумной шляпки на съедобную паучью плоть и жертв-пленников от Кучеглазов.

В то время как большинство лесных гоблинов изготавливают оружие из дерева, камня или кости, железные лезвия предоставляют Кучеглазам ощутимое преимущество.

Драквальдский людоед представляет собой вид гигантского паука, обитающего на территории Кучеглазов. Этот паук отличается свирепым и агрессивным нравом, однако молодых особей можно приучить к наезднику. У Кучеглазов функционируют многочисленные банды разведчиков, которые управляют пауками, что значительно усиливает их боевую мощь и тактические возможности.

В настоящее время племя контролирует лесистую полосу, простирающуюся от Карробурга на юге до Шадензумпфа, который находится на границе Нордланда. Западные границы племени патрулируют нерегулярно, однако недавно разведчики Кучеглазов были замечены в восточных районах Бросовых Земель, близ деревень. Гритл Восьмилапый, воевода Кучеглазов, является загадочной личностью, и, по слухам, его базой является Чёрная яма, окруженная логовами гигантских вздутых пауков. Он доверил Вишу Змеезубу организацию патрулей вдоль северной границы их территории.



СОСТАВ КУЧЕГЛАЗОВ

Данный список отражает состав банды, когда он выходит на патрулирование. К моменту завершения патрулирования почти половина гоблинов будет утрачена из-за истощения и строгих дисциплинарных мер, а оставшиеся, скорее всего, получат ранения.

- 2 передовых разведчика, передвигающихся примерно в полумиле перед основными силами (застрельщики на пауках).
- Левофланговая засада, состоящая из разведчика (застрельщика на пауке), 5 копейщиков (солдаты с копьями) и 5 лучников (застрельщики).
- Правофланговая засада, состоящая из разведчика (застрельщика на пауке), 5 копьеносцев (солдаты с копьями) и 5 лучников (застрельщики).
- Передвижное формирование, состоящее из Виша (вождь на пауке), Бограта (шаман на пауке), Нурда (элита на пауке) и 2 всадников на пауках (солдаты на пауках с копьями).

Мундир

Лесные гоблины Кучеглазов любят украшать свои лица чёрно-белой боевой раскраской: чем более сложен узор, тем выше статус гоблина. В качестве украшения они вставляют в свои головы перья, отдавая предпочтение чёрным вороньим или полосатым перьям хищных птиц.

Оформление щита

Множество красных глаз, выглядывающих из темноты.

Боевой клич

Отсутствует, хотя звуки, напоминающие пение птиц, используются для передачи информации и сигналов.



ВОРЫ ПАКОСТНИКОВ

Эльфы Лаурелорна испытывают тревогу из-за исчезновения пакостников с южных границ леса. Эти маленькие лесные духи, хоть и физически хрупкие, но обладают значительной магической силой и обычно способны позаботиться о себе. Однако, если они сталкиваются с угрозой, они могут трансформироваться в дриад или древней, становясь грозными противниками.

Персонажей могут попросить выяснить куда пропали пакостники, так как эльфы опасаются ведьмовства — им было бы предпочтительнее, чтобы люди исследовали деревни, находящиеся в глубине Драквальда. И хотя они не обсуждают это с чужими, эльфы стремятся избежать дипломатического инцидента, если возникнет необходимость в использовании силы.

Недавно Виш получил от Гритла Восьмилепого необычный подарок: набор чёрных железных капканов, прикрепленных к длинным столбам из ясеня. Эти устройства отлично подходят для ловли пакостников. Крошечные духи, похоже, не могут противостоять хищническим атакам лесных гоблинов. Шаманы ночных гоблинов из Чёрной ямы околдовали капканы из чёрного железа чарами, которые недоступны для пакостников и лишают их магических способностей. Пленных духов уносят в Чёрную яму, и остается неясным, с какой целью ночные гоблины используют их.

ГОНКИ НА ЛЮДОЕДАХ

Верховые разведчики из банды Виша начали устраивать гонки между собой, чтобы развеять скуку во время лагерной стоянки. Гоблины, сидящие на пауках, поднимаются на верхушки деревьев и выбирают ориентир, расположенный на несколько миль впереди, например, башню или холм. Затем они стремительно мчатся к цели; победитель, который первым достигнет ориентира, получает полное и настойчивое право на хвастовство до следующей гонки.

Персонажи могут оказаться вовлечены в эту гонку, блуждая по уединённому участку лесной дороги. Внезапно появившийся гоблин, который врывается в подлесок неподалёку останавливается в замешательстве. У персонажей есть немного времени, чтобы принять решение о дальнейших действиях, прежде чем появятся другие гоблинские разведчики или пока лидирующий гоблин не решит покинуть гонку и поспешить назад, чтобы сообщить своим товарищам о лёгкой добыче в окрестностях.

Улкунабула Старого Вейдге

Мы двигались по магистрали Карробург-Мидденхайм, когда я заметил несколько гротескных тотемов, выглядывающих из-за деревьев. Они были грубо вырезаны на стволах и покрыты густым слоем паутины. На них были изображены оскаленные орочьи морды и демоны с паукообразными чертами, у которых было множество многогранных глаз. Я привлёк внимание профессора Пфаффа, который путешествовал с нами. Хотя его кругозор может быть ограничен, его зоркие глаза и глубокие знания о повадках существ этого мира не оставляют равных. После быстрого взгляда на тотемы он сообщил мне, что племя лесных гоблинов, известное как Кучеглазы, считает южные земли Драквальда своей территорией, и это как раз их границы.

Едва мы прошли мимо, как раздался пронзительный крик профессора Мариуса фон Гронигхофа. Маленький паук, размером с горошину, укусил его за тыльную сторону руки. В ту же секунду в этом месте вскочила шишка, ярко-красная и кровоточащая. Ранее я никогда не слышал, чтобы член факультета выражался так ярко и эмоционально. *«Клянусь вонючей мочой Хорроса, великого Белого Волка! — заорал он. — Прокисшим молоком благословенной Верены!»* Пфафф, человек глубоко верующий, попытался предостеречь его от богохульства, но фон Гронигхоф лишь направил свой гнев на нашего сослуживца. *«Пусть демоны бесконечно мучают твой пах! Пусть твой пердёж будет собран в бутылки и открыт в нечестивый Хексенспахт!»*

Совринсиз, гном-стрелок, которую «Круглый год» нанял для нашей защиты во время путешествия, тоже высказывала недовольство, но вежливости ради на хказалиде — что-то о ваззоках и крутзах. Она прихлопнула паука, который метался у двери кареты, и подняла его останки между большим и указательным пальцами. Паук имел насыщенно пурпурный цвет с белыми пятнами на брюшке, напоминающими череп. Кайя занялась укушенным Мариусом, который скулил и скрежетал зубами от боли. Эонир обработала укус вином. *«Пурпурный черепоносец не смертелен, но его яд может вызывать лихорадочные сны и судороги, — сообщила она. — Сообщи нам, если вдруг ощутишь помутнение в глазах».*

Несмотря на то, что фон Гронигхоф получил ранение, угрозы для его жизни не существовало. Тем не менее, он продолжал выражать недовольство из-за постоянных и невыносимых страданий. *«Теперь вы понимаете, каково это — присутствовать на одной из ваших лекций о достижениях Рахашианской династии», — отметил Пфафф.*

Прибыв в «Рога и панты», Кайя немедленно отправила фон Гронигхофа в постель. Позже, когда эльф присоединилась к нам за столом, она подчеркнула важность осторожного общения с ним. *«К утру он, скорее всего, поправится, но всё же эти пауки представляют опасность. Их яд содержит компоненты, способные вызывать видения и даже открывать второе зрение».*

Это вызвало у меня воспоминания о захватывающей работе Стефана Элендана, нордландского учёного. Эта работа шла под названием *«Убийственные традиции и религиозные обычаи населяющих свесы проклятых зеленокожих»* (издательство Зальценмундского университета, 2499 К. И.). Он провёл обширные интервью с людьми, пережившими нападения лесных гоблинов, в том числе с драквальдским лесорубом, который стал жертвой гоблинов, но сумел вырваться на свободу. Учитывая, что Кайя происходит из Лаурелорна, я захотел узнать, согласится ли она с выводами учёного, и мы начали обмениваться историями о лесных гоблинах.

Профессор Пфафф, по всей видимости, предпочитающий сигмаритскую доктрину научным дебатам, напомнил нам, что во время первой битвы за перевал Чёрного Пламени угроза зеленокожих была ликвидирована с территории Империи. Тем не менее, племена лесных гоблинов по-прежнему прячутся в её недрах и не поддаются попыткам искоренения. Лесные гоблины физически не отличаются от других своих сородичей: они худые, низкорослые, с зеленой и бородавчатой вошёнкой кожей. Однако, у них есть свои особенности, в том числе, в одежде и украшении себя.

Лесные гоблины украшают себя перьями, пронизывая ими свою кожу. Члены определённых племён используют специфическую боевую раскраску: сочетания перьев и племенные символы на своих щитах, чтобы выделиться среди противников. Например, согласно свидетельствам Элендана, племя Смертокрадов из Великого леса оформляет свои щиты изображениями красных пауков, в то время как Хмуноклыки из Хохланда предпочитают яркие головные уборы из перьев рыбодёра, выполненные в красно-жёлтых тонах. Кучеглазы Драквальда, в свою очередь, известны тем, что вставляют в свои волосы ороелы из вороньих перьев и покрывают свои тела боевой раскраской в чёрно-белых тонах.

Пауки занимают важное место в культуре лесных гоблинов. Элендан выдвинул гипотезу, что зеленокожим пришлось наладить отношения с пауками, чтобы выжить в лесах Империи.

За прошедшие века лесные гоблины достигли мастерства в использовании и уходе за различными породами пауков, что привело к их взаимозависимости. Кайя не уделила этому особого внимания, но всё же предостерегла меня от недооценки способности этих маленьких зеленокожих существ в обращении с лесными животными. Она отметила, что гоблины из племени Кучеглазов известны тем, что употребляют пауков в пищу, собирают их яд, используют их панцири как доспехи, содержат их в качестве домашних питомцев и почитают как богов.

В своём роде они даже применяют пауков в коммерции и промысле. В лесах не хватает металлодержащей руды, поэтому лесные гоблины занимаются торговлей пленниками, грибами и пауками, получая необходимую руду от своих соседей — ночных гоблинов из Чёрной ямы. Кроме того, они изготавливают оружие, броню и украшения из костей, зубов и фрагментов паучьего хитина. Однако железное оружие, которое поставляют ночные гоблины, даёт Кучеглазам значительное преимущество над их конкурентами, такими как лесные гоблины Кровавопёрых, контролирующие территорию к северу от Кучеглазов.

Кайя утверждала, что за их тесные связи с пауками ответственны шаманы лесных гоблинов. Эльф рассказала, что эти шаманы создают целые колонии пурпурных черепноносцев, которые обитают в их одежде и на телах. Пауки находят укрытия в удобных расщелинах, таких как пространство за ушами и между пальцами ног. Когда шаман открывает рот, десятки крошечных паучков пробегают между его зубами и проникают в нос. Они постоянно кусают его, в результате чего кровь зеленокожего становится насыщенной ядом, а плоть теряет чувствительность. Накачанные ядом, они погружаются в сон, где общаются с великими и ужасными паучьими богами. Большинство шаманов погибает от отравления токсинами, а те, кто выживает, часто теряют рассудок, погружаясь в изолированную от мира реальность. Тем не менее, они обретают мощную магическую проницательность, так как паучий яд, окутывающий сознание, также усиливает колдовские способности. Лесные гоблины, вдохновлённые бредом своих шаманов, почитают ужасного бога арахидов, известного как Пожиратель с Той Стороны. Хотя лесные гоблины не забывают о других зеленокожих божествах своего пантеона, в тёмных лесных просторах этот ужасный бог-паук правит безраздельно. Под руководством своих одурманенных шаманов лесные гоблины танцуют паучий танец, выкрикивая свои ужасные боевые кличи, принося пленников в жертву ненасытному восьмилепому богу.

Эти ритуалы наполняют шамана, обладающего даром, верой в то, что он получил благословение бога-паука. Кайя сообщила мне, что согласно данным эльфийских разведчиков, шаманы Кучеглазов приносят жертвы в виде мяса и тотемических фигур гигантским паукам, которые, в свою очередь, щедро одаривают гоблинов выводками паучат размером с ладонь.

В лесах Империи обитает множество видов гигантских пауков, среди которых можно выделить тилейского сероспинника и алого смертоголова из Великого леса. Для Кровавопёрых и Кучеглазов идеальными ездовыми животными являются более северные пауки — драквальдские людоеды. Эти существа, как правило, достигают размеров лошади и славятся своими крайне ядовитыми укусами, а также мощными острыми жвалами, способными пробить доспехи. Лесные гоблины ухаживают за ними, и когда пауки достигают полного роста, они начинают воспринимать гоблинов как своих наездников.

Гоблины, всадники на лесных пауках, являются истинными специалистами в охоте на добычу. Они мастерски управляют своими пауками, направляя их по верхушкам деревьев. Именно это и позволяет им передвигаться гораздо быстрее в густых зарослях, чем любым другим верховым животным. Тихо спускаясь с крон деревьев, они устраивают засады на свою жертву.

Обитатели деревень, находящихся в нескольких днях пути от земель Кучеглазов, научились остерегаться их смертоносных разведчиков, которые с лёгкостью преодолевают стены и частаколы на своих восьмилепых скакунах.

Я сообщил Кайе о том, что в трудах Элендана говорилось о том, что самые крупные пауки представляют собой гигантских существ размером с дом. Мне было сложно поверить в это утверждение, но Кайя согласилась со мнением старого исследователя. «Одарённый шаман способен задобрить этих паучьих королей и даже призвать своё племя разбить лагерь у их жутких нор для защиты. Эти чудовища могут укутать в свою паутину целые стада зверюродов и даже великанов. Их яд настолько опасен, что даже паутина растворяет плоть. Проведя несколько часов в этой липкой массе, любой может превратиться в мягкий комок гниющей плоти». Кайя добавила, что эти огромные пауки весьма коварны: известны случаи, когда они окутывали целые деревни паутиной толщиной с канат, прежде чем обрушиваться на жителей в обжорном безумии. Группы лесных гоблинов, подкупая самых крупных пауков кровавыми подношениями, используют их как боевых животных. Пауки позволяют гоблинам сидеть на своих спинах, словно паучатам, и яростно защищают близлежащие поселения своих хозяев в случае нападения. Вожди племени Кучеглазов обитают в лесу, усеянном пещерами и полянами, где, по слухам, живут пауки размером с дракона. Если племя соберёт все доступные силы, возможно, им удастся призвать в бой дюжину этих титанических существ.

Мне кажется, что Совринсиз нашла этот разговор весьма неприятным. Услышав, как мы приписываем лесным гоблинам определённую долю усердия и меркантильной сообразительности, она возмутилась и мрачно произнесла, что эльфы «слишком мягкие по отношению к гроби», после чего направилась в постель, оставив недопитый эль.



Тактика

При столкновении с угрозой опытные разведчики скрываются и оценивают силы противника. Если ситуация складывается не в их пользу, они отступают и рекомендуют Вишу остановиться, пока не будет найден более безопасный маршрут. В случае, если они уверены в своих силах, один из гоблинов возвращается, в то время как другой остается на страже противника. Виш предпочитает устраивать засады: он подводит свои силы близко и делит их на две группы, которые укрываются по обе стороны тропы или поляны. Наблюдающий разведчик затем демонстрирует себя, стреляет во врага и отступает к своим. Если противник начинает преследовать разведчика, срабатывает капкан. Виш стремится захватить живых пленников, поэтому, если численное превосходство противника не составляет хотя бы два к одному, разведчики предпочитают избегать прямого столкновения.

Налегке

Когда Виш не готовится к набегу или не движется в походном порядке, его банда имеет тенденцию рассредотачиваться по обширным лесным просторам, общаясь друг с другом с помощью выкриков и сигналов для поддержания координации действий. В таком состоянии авантюристам вряд ли удастся столкнуться сразу с полной бандой Виша, если только они не проявят особую неосторожность или неудачу. Скорее всего, они столкнутся лишь с одной из упомянутых групп, когда будут проникать на территорию Кучеглазов. Однако шум сражения и призывы о помощи непременно привлекут внимание остальных членов банды. Даже если персонажи сумеют одержать победу над одной из групп Виша, не стоит слишком долго радоваться успеху.

КАРТА К ЧЁРНОЙ ЯМЕ

Суттри Сноррисдоттир из карак Азгараз жаждет отомстить ночным гоблинам из Чёрной ямы. Она подозревает, что эти существа получили доступ к Ундрин Анкор — обширной системе подземных путей, соединяющих гномьи крепости и твердыни. Именно по этим маршрутам её сородичи попали в засаду гоблинов, и многие из них были уведены в плен.

Суттри собирается возглавить операцию по спасению своих сородичей из Чёрной ямы, но не имеет представления о том, как добраться до логова ночных гоблинов. Ей стало известно, что группа лесных гоблинов сотрудничает с ночными гоблинами Чёрной ямы. В связи с этим она решает предложить вознаграждение тому, кто сможет захватить разведчика лесных гоблинов, чтобы выяснить, где находятся её пленные сородичи.

ОТКОЛОВШАЯСЯ ГРУППА**Простая сцена**

Гоблины не славятся хорошей дисциплиной и послушанием. Часто часть банды Виша принимает решение действовать самостоятельно, особенно когда Виш сталкивается с трудностями в поиске и захвате пленных во время патрулирования.

Отколовшаяся группа, вероятно, стремится достичь одной из двух целей. Первая из них заключается в желании избежать беды, которая уже настигла основную банду или, по их мнению, может в скором времени произойти с ними. Возможно, они подозревают, что эльфийские разведчики наблюдают за бандой, либо что враждебные лесные гоблины из племени Кровавопёрых планируют атаку. Вероятно, они пытались предупредить лидеров банды о потенциальной угрозе, но столкнулись с жесткой критикой со стороны Нурда. Если отколовшаяся группа действительно считает, что банда Виша вскоре будет уничтожена, они могут вернуться в Чёрную яму. Если их опасения подтвердятся, их примут обратно в племя. В противном случае их сочтут дезертирами, и им грозит казнь или продажа в рабство ночным гоблинам Чёрной ямы.



В качестве альтернативы, одержимый величием гоблин может убедить своих сородичей, что способен стать более выдающимся вождём, чем Виш. Этот амбициозный гоблин мог даже устранить Виша, Нурда или Бограта, прежде чем повести своих последователей в Драквальд. Однако такая отколовшаяся группа практически неизбежно потерпит неудачу. Кучеглазы будут стремиться к мести, а конкурирующее племя не имеет оснований принимать изменников к себе.

Сцена с отделившейся группой не должна быть чрезмерно сложной: они небольшие по численности и невыдающиеся в своей стратегии. Тем не менее, за ними может следовать многочисленная группа лесных гоблинов, жадно выжидающих момент для мести и готовых расправиться со всеми, кто окажется на их пути.

- ☛ 1 передовой разведчик, передвигающийся примерно в полумиле впереди основных сил (застрельщик на пауке).
- ☛ 3 копейщика (солдаты с копьями) и 2 лучника (застрельщики).
- ☛ 1 всадник на пауке (солдат с копьём).

ИЗБИТЫЕ И ПОТРЕПАННЫЕ

Нормальная сцена

Банда Виша не всегда демонстрирует высокие результаты. Иногда человеческая деревня или стадов зверолодов способны организовать весьма эффективное сопротивление. Если такие ситуации возникают в начале патрулирования, это может негативно сказаться на боевом духе, что, в свою очередь, приводит к дезертирству. В ответ на это Виш и Нурд вынуждены прибегать к жёстким мерам дисциплинарного характера, чтобы удержать оставшихся гоблинов в строю.

В этом состоянии численность банды уменьшается вдвое по сравнению с полной силой, а оставшиеся гоблинские солдаты и застрельщики имеют лишь половину здоровья. Виш, Нурд и Бограт имеют полное здоровье. Банда старается компенсировать свою слабость повышенной бдительностью: оставшиеся разведчики патрулируют с особым усердием, опасаясь, что Нурд начнёт сносить им головы. Однако боевой дух банды находится на низком уровне, и в случае нападения превосходящих сил, разведчики с одинаковой вероятностью могут сбежать, не уведомив остальных членов банды.

В банде, вероятно, есть пленники – даже неудачный патруль зачастую захватывает несколько человек. Обычно среди них оказываются либо люди, либо унгоры. Число несчастных вряд ли превысит четырёх-пяти, и, скорее всего, их положение будет ещё более тяжёлым, чем в случае успешной операции банды. Редко когда число пленников может быть больше, хотя их состояние также будет плачевным. Если в банде окажется двадцать или более захваченных, гоблины могут оставить их в лесу, чтобы затем поэтапно перевезти в Чёрную яму.

- ☛ 2 передовых разведчика, передвигающихся примерно в полумиле впереди основных сил (застрельщика на пауках).
- ☛ Левофланговая засада, состоящая из 3 копейщиков (солдаты с копьями) и 3 лучников (застрельщики).
- ☛ Правофланговая засада, состоящая из 3 копейщиков (солдаты с копьями) и 3 лучников (застрельщики).
- ☛ Передвижное формирование, состоящее из Виша (вождь на пауке), Бограта (шаман на пауке), Нурда (элита на пауке) и наездника на пауке (солдат на пауке с копьём).
- ☛ 3 пленных человека, 2 пленных унгора.

СЛАВНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ

Сложная сцена

В этом сценарии Виш успешно захватил множество пленников и возвращается в Чёрную яму. Лесные гоблины проявили себя с наилучшей стороны и находятся в полном составе.

После успешного рейда гоблины наполняются самоуверенностью и начинают действовать неосторожно. Виш и Нурд настоятельно призывают своих подчинённых сохранять бдительность, однако, как только они отворачиваются, гоблины начинают перешептываться. Солдаты выражают недовольство тем, что их победы не отмечаются похвалами, наградами и развлечениями, а вместо этого их заставляют следить за лагерем и выполнять утомительное патрулирование. Разведчики назначаются на пост каждый раз, когда патруль делает остановку, но нередко засыпают или уходят в поисках развлечений. Подслушивая разговоры гоблинов, персонажи могут заметить напряжение в их рядах и мелкие стычки между рядовыми гоблинами. Персонажи могут воспользоваться простыми хитростями, чтобы спровоцировать гоблинов на драку (например, украсть вещи одного гоблина и спрятать их у другого) или отвлечь патрулирующих разведчиков (они непременно ринутся за любым интересным звуком или необычным зрелищем).

Другая слабость заключается в том, что пленники, которых несут лесные гоблины, всё ещё живы, хотя и одурманены ядом и обмотаны паучьим шёлком. В общей сложности насчитывается двадцать пленников, и, если их освободить, они, несомненно, будут упорно бороться за свою свободу и попытаются отомстить Кучеглазам. Освобождение этих пленников может стать хорошим вариантом для персонажей, чтобы увеличить свою численность и встретиться с бандой Виша лицом к лицу, однако могут возникнуть осложнения, вызванные тем, что пленники, скорее всего, страдают от усталости, яда или болезней вследствие перенесённых ими невзгод. В то время как многие пленники – люди, которые вполне могут помочь персонажам, другие могут быть зверолодами, которые будут так же враждебны к своим спасителям, как и к своим похитителям. Удачный рейд может принести гоблинам 12 пленных людей, 6 пленных унгоров и 2 пленных гор. Отличить гор легко, даже если они окутаны паутиной, а вот отличить людей от унгоров может оказаться не так просто.

- ☛ Полный состав Кучеглазов представлен на странице 21.
- ☛ 12 пленников-людей, 6 пленников-унгоров и 2 пленника-гора.

РАЗРАСТАЮЩИЙСЯ КОНФЛИКТ

Чтобы усилить угрозу от Кучеглазов, можно организовать так, чтобы некоторые участники группы Виша выжили после встречи с персонажами и сообщили Гритлу (воеводе лесных гоблинов, возглавляющему многочисленные разведывательные банды, такие как отряд Виша) о произошедшем. Он может жаждать мести за потерю своего ценного лейтенанта и решить, что передача персонажей своим союзникам в Чёрной яме станет справедливым возмездием.



Виш Змеезуб – лесной гоблин, вождь

Виш – опытный воин с лицом, покрытым шрамами и подверженным грибковым инфекциям. Он с полной отдачей выполняет свои задачи, оставаясь на расстоянии нескольких миль к югу от эльфийских поселений и основных дорог. Его задача заключается в обеспечении поставок рабов для нужд ночных гоблинов из Чёрной ямы. Обычно ему удается выполнить план, устраивая засады на небольшие группы унгоров. Однако, если звероловов не удастся обнаружить, он направляет свою банду к одной из многочисленных человеческих деревень поблизости и старается захватить как можно больше местных жителей, прежде чем они успеют организовать серьёзную защиту.

Виш передвигается на тёмно-сером людоеде из Драквальда, что делает его практически незаметным среди крон деревьев. Он искусно собирает паучий яд, который затем использует для пропитки стрел. На Више доспехи, изготовленные из фрагментов паучьего хитина.

ВИШ ЗМЕЕЗУБ ЛЕСНОЙ ГОБЛИН, ВОЖДЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	50	45	45	45	45	55	30	35	45	30	16

Черты: боязнь (эльфы), броня 3 (7), враждебность (к зеленокожим), заразный, лесной житель, оружие (копье) +8, оружие (меч) +8, стрельба (лук) +7 (50), сумеречное зрение

Навыки: верховая езда (пауки) 70, запугивание 60, знание (военное дело) 50, интуиция 60, лидерство 45, наблюдательность 55, рукопашный бой (древковое 70, основное 70), стрельба (луки) 55, уклонение 70, хладнокровие 60

Таланты: бдительность, быстрая реакция,

воодушевление, командир, целеустремленность

Имущество: броня из паучьего панциря, копье, лук и 12 стрел с ядом паука, ручное оружие (меч), щит



Бограт Взорванный – лесной гоблин, шаман

Некогда Бограт был могущественным верховным шаманом Кучеглазов, однако во время выполнения сложного ритуала часть его головы взорвалась. Чудесным образом он восстановился благодаря благословию Пожирателя с Той Стороны, но при этом потерял значительную часть своей магической силы. Теперь он использует лишь несколько избранных заклинаний из обширного арсенала, которым когда-то владел.

Теперь Бограт стал лишь тенью своего прежнего «я», он стал спокойным и уступчивым, что нельзя сказать о большинстве гоблинов, практикующих магию. Он оказался отличным спутником для Виша в его вылазках, так как беспрекословно исполняет команды и не выдаёт засады внезапными всплесками маниакальной болтовни. Его немногочисленные оставшиеся заклинания действуют почти на уровне инстинкта и имеют ярко выраженные паукообразные черты: заклинание мост представляет собой массу переплетённой паутины, а дротик – призрачное колючее жало. Он передвигается на драквальдском людоеде красного цвета, которого направляет тихими воркующими звуками.

БОГРАТ ВЗОРВАННЫЙ ЛЕСНОЙ ГОБЛИН, ШАМАН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	35	30	35	35	35	40	40	35	20	11

Черты: боязнь (эльфы), враждебность (к зеленокожим), заразный, лесной житель, оружие (посох с черепом) +7, сумеречное зрение

Навыки: артистизм (сказительство) 30, верховая езда (пауки) 50, знание (магия) 55, интуиция 50, концентрация 40, наблюдательность 55, рукопашный бой (основное) 35, уклонение 45, хладнокровие 50, язык (магический) 55

Таланты: второе зрение, простейшая магия, школа магии

Имущество: посох, ритуальная одежда в ткань которой вплетены различные ингредиенты и амулеты, ручное оружие

Заклинания:

Простейшие: гниение, дротик, ошеломление

Общие: едкий иxor, мост, обездвижение

Малого Вааагх!: дар паучьего бога, почесуха



Бессердечный Нурд – лесной гоблин, элита

Нурд — самый опытный воин Виша, которому доверено защищать вождя. Он является уверенным и искусным бойцом, облачённым в доспехи, изготовленные из паучьего панциря и железной кольчуги, полученной вследствие обмена с Чёрной ямой. Нурд — строгий командир, и во время продолжительных патрулей нередко его жесткие дисциплинарные меры приводят к тому, что количество погибших лесных гоблинов превышает потери от действий врага.

В ходе столкновения с вражескими силами Нурд остаётся в пределах досягаемости копья от Виша, готовый поразить любого, кто осмелится угрожать его хозяину. Как и многие крупные и агрессивные гоблины, он стремится захватить главенство в банде, но Гритл Восьмилапый ясно дал понять, что непокорные командиры будут изгнаны и преследуемы. Эти угрозы достаточно убедительны, чтобы Нурд временно оставался верным Вишу.

БЕССЕРДЕЧНЫЙ НУРД ЛЕСНОЙ ГОБЛИН, ЭЛИТА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	35	40	40	40	45	30	25	35	20	15

Черты: боязнь (эльфы), броня 2 (6), враждебность (к зеленокожим), заразный, лесной житель, оружие +7 (копье), сумеречное зрение

Навыки: верховая езда (пауки) 60, запугивание 50, лидерство 25, рукопашный бой (древковое 55, основное 55), уклонение 60, хладнокровие 50

Таланты: бдительность, быстрая реакция, целеустремлённость

Имущество: копье, панцирь паука (считается как кольчуга), ручное оружие, щит





Жукострел – лесной гoblin, застрельщик

Жукострел – это один из доверенных разведчиков Виша. Обычно разведчики действуют в парах, продвигаясь примерно на полмили впереди основных войск.

Жукострел – это страстный славолюбец, и когда он оказывается в передовом отряде разведчиков, сталкиваясь с врагом, он настоятельно требует того, чтобы именно он остался следить за противником. Его поведение неизбежно вызывает конфликты, и Жукострелу необходимо пройти лёгкую (+40) проверку хладнокровия. В случае провала он начнёт яростные споры с другим разведчиком.

Руководство банды устаёт от неговорчивости Жукострела, и, если Нурд узнает о подобном неповиновении, то с радостью обезглавит Жукострела, дабы преподать остальным членам банды хороший урок дисциплины.

СТРЕЛЫ С ЯДОМ ПАУКА

Гоблины Драквальда, особенно лесные, вступили в союз с множеством ужасных пауков, и быстро осваивают использование их яда. Большинство стрел этих гоблинов пропитано паучьим ядом, который стремительно поражает своих жертв, а порой даже вызывает потерю сознания.

Цель, раненная стрелой с ядом паука, должна пройти **серьёзную (+0) проверку стойкости**. При провале этой проверки цель получает состояние *отравления*. Яд паука не предназначен для убийства цели, а служит для лишения сознания. Если здоровье цели падает до 0, и она имеет состояние *отравления*, то цель получает состояние *без сознания*, но не подвергается риску смерти от состояния *отравления*, как это обычно бывает (WFRP: Книга правил, стр. 168).

ЖУКОСТРЕЛ ЛЕСНОЙ ГОБЛИН, ЗАСТРЕЛЬЩИК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	40	30	30	30	45	30	25	25	20	11

Черты: боязнь (эльфы), враждебность (к зеленокожим), заразный, лесной житель, оружие +7 (меч), стрельба +7 (лук) (50), сумеречное зрение
Навыки: верховая езда (пауки) 60, наблюдательность 40, уклонение 55, стрельба (луки) 50
Таланты: меткость, спешное бегство
Имущество: лук и 12 стрел с ядом паука, ручное оружие

◆ КРИВОНОСЫЕ ГОБЛИНЫ ◆

**ЗАХВАТЧИКИ КУЧИ ГНОМЫХ ТВЕРДЫНЬ**

Гоблинские племена обычно служат свирепым орочьим боевым вождям, предпочитая скрываться в тени, оставляя основную часть боевых действий для грубых и смелых зеленокожих. Однако племя Кривоносов выделяется на их фоне, демонстрируя способность наносить удары, превышающие силу большинства своих сородичей. Причина этого не в выдающейся храбрости или свирепости, а в успешном использовании захваченных боевых машин.

В остальном, племя Кривоносов является типичным для гоблинов, обитающих на равнинах, в горах и холмах Старого Света. Они отличаются большей дисциплиной и организованностью по сравнению с другими племенами, и пока им удастся одерживать победы над врагами, они сползаются под знаменем Болотожора Ногокуса.

Племя можно узнать по разбитым носам, за которые они получили своё название. Каждый из них прошёл обряд инициации, в ходе которого воевода торжественно бьёт новоприбывшее лицо и ломает нос.

Всю оставшуюся жизнь они носят свой кривой или сплюснутый нос как знак верности и подчинения Болотожору.

В 2470 году по имперскому календарю племя прославилось в восточной части Краесветных гор. Кривоносы провели успешные набеги на карак Азули соседние гномьи форпосты, а также одержали победы над несколькими армиями. Среди трофеев оказалось множество захваченных боевых машин, в том числе требушет, который они прозвали «Крушителем Черепов», и органное орудие «Свинцеплюй».

Разразившееся после этого безумие вылилось в полноценный Вааагх! под руководством Болотожора, который с огромной силой пронёсся сквозь сопротивление гномов и людей в разрушительном походе на запад. С течением времени Кривоносы углубились в Чёрные горы, атакуя поселения в Аверланде и северной части перевала Чёрного Пламени. В настоящее время их действия сосредоточены в горах Апучини и Крепях, неподалеку от карак Буфдар и гномьего форпоста Заракзил. Болотожор стремится продолжить наступление и вновь устремил взгляд на Империю с её щедрыми запасами боевых машин.



СОСТАВ КРИВОНОСОВ

Племя Кривоносов состоит из 160-200 гоблинов и небольшой группы прилипал.

- ☛ «Шайка Болотожора» — самые крепкие гоблины в банде. Они получают самую большую долю добычи после боя и чуть менее склонны к попыткам свергнуть воеводу.
- ☛ Среди них находится Кишкожук, второй по старшинству в племени, ответственный за боевые машины.
- ☛ Шаман Шныра — закалённый жизнью гоблин с морщинистой кожей, одетый в грязные одежды, сшитые из украденного гномьего знамени.
- ☛ Остальные 24 гоблина в шайке Болотожора используют шаблон элиты.

Чемпионами Болотожора являются Вонючка, Крысобашка и Гнойник (шаблон элиты). Эти закоренелые мерзавцы управляют своими собственными бандами гоблинских отбросов. Численность в этих бандах может существенно различаться, и они часто делятся на более мелкие группы в зависимости от ситуации. Чтобы определить общее количество, просто добавьте 2d10 к любому из указанных значений.

- ☛ «Псодавы Вонючки» — 45 гоблинов, вооружённых копьями, с профилем солдата, под предводительством Вонючки.
- ☛ «Тыкалки Крысобашки» — 48 гоблинов-застрельщиков с короткими луками.
- ☛ «Стража Гнойника» — 40 гоблинов-солдат, вооружённых копьями и щитами, и с непомерными амбициями.

Боевые машины являются гордостью и радостью Кривоносов. В их числе — «Крушитель Черепов», трофейный гномий требует с рунной магией, которая увеличивает точность, и «Свинцеплюй», ещё одно приобретение племени от гномов. Это органное орудие, объединённое с гаубицей... технология, которую гоблины не в силах понять, но по-настоящему ценят за разрушительную мощь. Порой у племени появляются и другие боевые машины, включая копьеметалки и колесницы, запряжённые волками, известные гоблинам Кривоносов как «Костедробилки».

Прилипалы

Победы Кривоносов привлекают банды зеленокожих, желающих нажиться на успехах племени. Они остаются поблизости до тех пор, пока дела идут хорошо.

- ☛ «Потрошители лодыжек Пятючника» — скопище снотлингов. Гоблины не изгоняют их, поскольку в период нехватки пищи снотлинг может стать едой. Число этих существ в племени постоянно варьируется: в любой момент их может быть от 5d10. Мелкий Пятючник — снотлинг элита.
- ☛ Периодически к Кривоносам примыкает «Волчий» Дацца (элита) со своими 21 волчьими всадниками. Это солдаты на волках, вооружённые копьями и щитами.
- ☛ Зловонюх — отвратительный каменный тролль, сопровождаемый бандой из шести его собратьев (стр. 88). Пока племя дерётся, от них есть хоть какая-то польза, а в остальное время — одни хлопоты.

Мундир

Несколько лет назад Кривоносы атаковали караван купца, перевозившего ткани из Тилеи, и теперь многие из них одеты в грязные жилетки, сшитые из ткани чёрных и горчичных цветов.

Боевой клич

«Оар-я? Оар-я?»

ЧЁРНЫЙ (РЫНОЧНЫЙ) ПОРОХ

«Свинцеплюй» требует значительного количества пороха, что создает трудности для Кишкожука. Обеспечить стабильные поставки непросто, так как рассчитывать нападения на путешественников для получения нужного объема нецелесообразно. Болотожор намерен заключить сделку с недобросовестным купцом из Тилеи, и Лучано Маранца из Трантио выглядит как подходящий кандидат. Теперь им осталось сделать ему предложение...

КРОВАВЫЕ РОДСТВЕННИКИ

Шаман Шныра Болотожор был изгнан из Кривоносов за свою чрезмерную кровожадность. Убежав, он основал племя Кривоносов, которое ныне обитает к востоку от перевала Чёрного Пламени. Под его руководством они стали почитать малого бога или демона по имени Хаккекк, наряду с Морком и Горком. Хаккекк требует кровавых жертв и постоянного насилия. Кривоносы испытывают ненависть к Кривоносам и были бы очень рады увидеть их уничтожение.

Уркунабула Старого Вейдге

Если бы Таал, Сигмар и все боги, сговорившись, захотели сотворить квинтэссенцию жалчайшей трусости и отвратительной ничтожности, им вряд ли удалось бы превзойти обычного гоблина. Подобно тому, как крысы кишат в сточных канавах, так и гоблины расплодился в чашобах и лесах. Эти зеленокожие твари хнычут и крадутся по окраинам Империи, досажая её жителям и разоряя её поселения. Их коварство и беспринципность рождены их трусостью. Они воруют младенцев из колыбелей и пожирают их. Они нападают из засады и убивают одиноких путников. Они объединяются в банды и сжигают целые деревни дотла, не оставляя никого в живых.

Каждый житель Империи с раннего возраста знаком с историями о гоблинах: «Гоблин и сапожник», «Гоблин, застрявший в трубе», «Гоблин и утка». Эти сказки, предназначенные для детей, формируют общее представление о гоблинах. Но действительно ли это так? Возможно. Тем не менее, реальная картина мира гораздо более сложна и увлекательна, чем те представления, которые пытаются навязать нам Иоганн Фермер и его жена. В ходе своих путешествий я не раз встречал гоблинов и порой видел в них нечто большее, чем просто безмозглых созданий, стремящиеся к разрушению и злобе, как их обычно изображают.

Мы находились в южной части Аверланда, когда профессор фон Гронигхоф занимался поисками редкого клинка из Кхемери, которому он намеревался посвятить свою следующую монографию. Однако наш путь пересёкся с храмом Сигмара, который был практически разрушен, а его сокровища — разграблены. По словам безутешного жреца, налётчики-гоблины похитили особенно ценный артефакт — молот, принадлежавший некогда самому Сигмару.

Профессора Пфаффа мгновенно охватил праведный гнев, и он настоял на том, чтобы мы немедленно бросились в погоню за гоблинами и вернули священный молот, чего бы это ни стоило. Фон Гронигхоф, разумеется, стремился продолжить поиски своего клинка. Я же, как человек науки и истории, не могу не восхищаться огромным количеством реликвий, талисманов и амулетов, которые, по утверждениям, дошли до нас сквозь двадцать пять веков со времён Сигмара. И хотя я не ставлю под сомнение подлинность какого-либо конкретного артефакта, я всё же испытываю сомнения в отношении каждого из них, хотя бы из-за закона больших чисел.

Если бы Сигмар и впрямь держал в руках каждый молот, который ему приписывают, носил все амулеты и освящал каждую реликвию, у него просто не осталось бы времени на что-то другое. Тем не менее, переубедить Пфаффа не удалось, и с выражением оскорблённой добродетели он поставил нам ультиматум: если мы не составим ему компанию, он сам пустится в погоню за этими тварями. Что нам оставалось в такой ситуации?

Жрец нашёл одного гоблина, который отбился от банды и спрятался в склепе. Совринсниз начала мучить несчастного. Кайя, осмотревшись, заявила, что это бесполезная затея. Эльфийка без труда заметила следы банды на мягкой земле и уверенно добавила, что мы и так сможем их отыскать, не прибегая к истязаниям. Совринсниз с притворным недовольством проворчала в ответ. «Счастливчик ты, гроби», — произнесла она, слегка шлепнув гоблина по затылку почти с дружеским участием.

Я поспешил защитить зеленокожего от дальнейших «дружеских» ласок Совринсниз. Этот гоблин не смотрел на меня с благодарностью, как человек на друга — скорее, его взгляд напоминал, как пёс смотрит на своего хозяина. Тем не менее, в его глазах явно читалось некое подобие признательности за то, что я избавил его от дальнейших страданий.

Мы связали гоблина и привязали его к дереву, чтобы он не смог сказать ничего лишнего, и отправились за Кайей вглубь холмов. Надеюсь, что, заранее сообщая о своём благополучии, я не ослабляю напряжение сюжета. Тем не менее, стоит отметить, что, когда мы вернулись той же дорогой, гоблина уже не было, и единственным свидетельством его присутствия осталась лишь развязанная веревка, лежащая на земле.

Несколько часов спустя, следуя за Кайей, мы оказались в лесистой долине. С нашего наблюдательного пункта открывался великолепный вид на окрестности, и мы заметили несколько жалких хижин, сгруппировавшихся вокруг более крупного строения. Это поселение было обнесено плохо сколоченным частоколом. Мы размышляли о том, с какой силой нам предстоит столкнуться, и профессор фон Гронигхоф настоятельно призывал к осторожности. Признаюсь, я разделял его тревогу. Нас было всего пятеро, а там могло скрываться целое племя гоблинов или даже собрание нескольких племён, которые могли заниматься грабежами и разбоями, не исключая подготовки к грандиозному Вааагху!

Тем не менее, профессор Пфафф оставался непреклонным, настаивая на том, что мы должны спасти молот, как будто речь шла о спасении самого Сигмара. В результате мы стали ждать наступления ночи. Признаюсь, я сомневался в разумности такого плана. В научных кругах многократно подчёркивалось, что гоблины прекрасно ориентируются в полумраке и даже в полной темноте. Таким образом, этот подход ставил людей в нашем отряде, включая меня, Пфаффа и фон Гронигхофа, в явно невыгодное положение.

Кайя пропала примерно на час, чтобы изучить обстановку в поселении, и вернулась с новостью о брешах в частоколе, через которую мы могли добраться до большой центральной хижины. Нам удалось протиснуться между двумя досками, которые образовывали довольно ненадёжную стену этого строения, и заползти в дальний угол зала. Увиденное там поразило меня до глубины души, и это смятение не покидает меня до сих пор, всякий раз, когда я вспоминаю об этом.

Поскольку, в комнате, прямо на земле, в аккуратных рядах сидели около двух десятков гоблинов. Они были тихими и неподвижными, всё их внимание было сосредоточено на единственном гоблине, который стоял перед ними и выкрикивал что-то на своём гортанном наречии. Однако в глубине зала ощущалось лёгкое беспокойство — некоторые явно испытывали трудности с тем, чтобы оставаться неподвижными и делать вид, что внимательно слушают. Этот предводитель, как мне показалось, был облачен в лохмотья, но, приглядевшись к обстановке и привыкнув к полумраку, я понял, что эти лохмотья — лишь жалкие остатки некогда великолепной религиозной рясы, в которой всё ещё можно было разглядеть следы орнаментальной вышивки и символы божественного основателя нашей Империи. Я задумался о том, какая ужасная участь постигла бедного жреца, который когда-то носил эти изорванные и осквернённые облачения.

За гоблином в рясе поднималась огромная каменная глыба, напоминающая алтари, встречающиеся в храмах по всей Империи. На этом камне покоился молот, ради которого мы пришли. Гоблин в рясе поднял молот над головой, демонстрируя его собравшимся, которые ответили приглушённым гулом одобрения. Это, конечно, было далеко от тех диких гоблинских ритуалов, о которых пишут исследователи их варварской культуры. Это, как я понял, была их жалкая пародия на сигимаритскую проповедь.

Пфафф пришел к такому же выводу и был вне себя от ярости. Эти существа устраивали нечто кошмарное, напоминающее наши священные обряды. Я заметил, как он впивался в Совринсниз взглядом, который ясно давал понять: «В атаку!». Я прошептал ему на ухо, чтобы он успокоился, умоляя дождаться подходящего момента для удара с максимальным эффектом. К счастью, ему удалось обуздать свою ярость.

Когда наступила полночь и большая часть гоблинов погрузилась в сон, мы решили попытаться вернуть священный молот. К сожалению, фон Гронигхоф наткнулся на спящего гоблина, и нам пришлось с боем отступать, оставив Кайю и Совринсниз прикрывать наше бегство.

Я полагаю, это был единственный момент, когда Совринсниз испытала хоть какое-то удовольствие с тех пор, как мы привязали гоблина к дереву. Тем не менее, я с гордостью утверждаю: благодаря нашим совместным усилиям молот снова занял своё почётное место в храме.

Руководство университета настоятельно рекомендовало мне не предавать эту историю огласке. Я включаю её сюда лишь в уверенности, что она не выйдет за рамки нашей переписки. Я полностью доверяю вашему благоразумию. Каковы же выводы из всего этого? Я нахожусь в полном замешательстве. Теорий предостаточно. Возможно, всё можно объяснить известной поговоркой: «Гоблин видит — гоблин делает».

Мне даже трудно представить, что могли бы подумать гоблинские божества, если они, конечно, существуют. Возможно, они даже одобряют такую эклектику и ассимиляцию. А может, как утверждает Пфафф, их вовсе не существует. Тем не менее, я считаю, что этот эпизод явно показывает, что гоблины способны к обучению. Они внимательны и любознательны. Остальным человеческим государствам, возможно, стоило бы взять с них пример, хотя я не буду тыкать пальцем в Бретонию, потому что сейчас не время о ней говорить.

Такое поведение может объяснить странности племени Кривоносов. Лично я с ними не сталкивался, но они представляют собой интересный предмет для научных дискуссий, особенно в контексте их известной трофейной артиллерии. Действительно ли они понимают науку, лежащую в основе работы своих машин, или хотя бы осознают практическую ценность использования артиллерии? Наблюдали ли они за гномами, управляющими своими боевыми машинами, и просто копируют их действия, или же, обладая механизмами, оборудованием, боеприпасами и чётким представлением о желаемом результате, самостоятельно постигли принципы их работы?

Мне довелось ознакомиться с диссертацией одного остландского мага, которая поймала гоблина, бродившего рядом с её башней. Она потратила много лет на терпеливое обучение гоблина по имени Чатай грамоте, чтению и письму, пока тот не научился создавать свои собственные произведения. Она опубликовала статью о своих исследованиях под названием «Наблюдения за пищевой мотивацией и болевыми стимулами в процессе обучения гоблинов», которую я прочитал, но, признаюсь, не смог осилить до конца.



Тактика

При атаке на армию или поселение Кривоносы начинают с обстрела цели огнём из боевых машин, а затем накрывают её стрелами лучников, чтобы подготовить условия для решающего штурма. После этого на противника устремляется множество пехотинцев, добывая выживших. Если в их рядах присутствуют волчьи всадники Даццы или тролли, то именно они возглавляют атаку.

Небольшие патрули Кривоносов атакуют врага, обстреливая его стрелами, пока это не начинает их утомлять или они не ощутят уверенности для перехода в наступление. Гоблины уклоняются от честных сражений, прибегая к любым ухищрениям и хитростям, чтобы добиться победы с минимальными потерями.

Когда на Кривоносов нападают, они впадают в хаос, стремясь ввести в действия свои боевые машины. Однако, как правило, им едва удаётся зарядить и выпустить снаряд из копьёметалки, прежде чем начинается ближний бой.

**Налегке**

Племя Кривоносов вынуждено переселяться каждые несколько лет, стремясь достичь двух целей: завоеваний и укрытия от более сильных орочьих племен, которые также хотят захватить их земли. Они живут в простых шатрах, разбросанных среди утёсов и пещер в холмистой и горной местности. Болотожор и его шайка всегда занимают самую высокую точку в лагере, следя за тем, чтобы боевые машины находились поблизости, что облегчает наблюдение за ними.

В дневное время гоблины Кривоносов часто предаются лени, пока их не принудят к действиям пинком под зад. Они патрулируют окрестные территории в поисках врагов и лёгкой добычи, занимаются охотой и собирательством, а также устраняют соперничающие племена зеленокожих поблизости. Благодаря своей репутации... а точнее, славе своих боевых машин, множество мелких племен относится к Кривоносам с определённой осторожностью и уважением.

Некоторые гоблины из племени Кривоносов бродят по горным тропам в поисках противников для драки — будь то тилейские патрули, гномы или другие зеленокожие. Когда племя начинает испытывать скуку, они устраивают потасовки между собой и закусывают снотлингами. Это сигнал, что пришло время двигаться дальше: Кривоносы сбрасывают свои пожитки на самодельные телеги и на более слабых из своих братьев, после чего отправляется на поиски нового места обитания.

БОЛОТОЖОР НАМ БОШКИ ОТОРВЁТ!**Простая сцена**

Вонючка Псодав стал известен благодаря своим аферам и способности убеждать. Ему удалось уговорить Кишкожука одолжить копьёметалку для охоты на горных козлов и организации пира в честь изгнания орков Шееломов. Они подняли боевую машину на холмы, подстрелили одного козла и наблюдали, как его туша падает в овраг — столько мяса пропало! И, как назло, на обратном пути сломалось колесо, и теперь копьёметалку не сдвинуть с места.

Персонажи могут наткнуться на эту сцену, продвигаясь через горы. Несколько гоблинов окружили баллисту с сломанным колесом. Они ссорятся на своем зеленокожем наречии, тыкая друг в друга пальцами — в полном разгаре конфликта. На Вонючке — громоздкий шлем и порванная кольчуга. Ситуация накалена и может перерасти в драку: одни обвиняют Вонючку в краже, а все вместе боятся, что будет, если об этом узнает Болотожор.

Когда гоблины заметят персонажей, они не оставят копьёметалку. Они окружат боевую машину, готовые сражаться с копьями, а некоторые из них схватят луки и начнут стрелять. Персонажи могут либо атаковать, либо попытаться починить колесо. Если они решат атаковать, гоблины постараются зарядить и выстрелить из копьёметалки в их сторону.

Если персонажи сумеют победить гоблинов, Вонючка сделает всё возможное, чтобы спасти свою шкуру. Он выдаёт других членов племени на ломанном рейкшпиле, рассказывая персонажам, где их можно найти, в чём их слабости и где они прячут свои самые мощные боевые машины.

- ☛ Вонючка (элита) бешено жестикулирует и размахивает копьём.
- ☛ Четверо гоблинов (солдаты) стоят позади Вонючки, пытаясь выглядеть грозно.
- ☛ Три гоблина (застрельщики) с луками, не прекращающие спорить.
- ☛ Копьёметалка с двумя застрельщиками (*стрельба (арбалет) +10*) в расчёте: сложив руки на груди, они ворчат на Вонючку.

КАРЛИК СБЕЖАЛ

Нормальная сцена

Каргун Мрачнобород наконец-то собрался с духом и решил сбежать от своих похитителей, направляясь к цивилизации. Годы унижений и позора довели его до крайности, и он решил рискнуть и попытаться выжить в горах. Когда Болотожор узнал о побеге Каргуна, он отправил Кишкожука на его поиски, в сопровождении Шныра, Гнойника и самых проворных гоблинов.

Эта сцена начинается с того, что персонажи обнаруживают Каргуна, измождённого и в панике, бредущего по холмам или горам. Он хриплым голосом умоляет их о помощи, а с его безволосого лица катятся слёзы. Спустя 1d10 раундов из-за поворота горной тропы выскакивают гоблины, и внимательный лучник замечает персонажей. Если они отреагируют быстро, им удастся скрыться в безопасном месте. К счастью, всего в миле впереди по тропе находится патруль гномов.

Гоблины намерены захватить Каргуна живьём, полагая, что их численное преимущество обеспечит им победу над персонажами, особенно с учётом магии Шныра. Они движутся медленно, чтобы позволить четырём лучникам и двум копейщикам обойти персонажей с тыла и заблокировать пути к отступлению. В случае поражения или если отряд сможет вырваться из окружения, несколько гоблинов поспешат к Болотожору с известием о неудаче Кишкожука.

До тех пор, пока Каргун не ощутит себя в безопасности, находясь на расстоянии от племени Кривоносов, он не поделится своей историей и не признается в своих делах. В случае отказа персонажей помочь ему, он предупредит их о наличии боевых машин у местных гоблинов и о том, что сам на протяжении многих лет терпел пытки. Однако он умолчит о своей роли в поддержании этих машин в исправном состоянии.

- ☛ Кишкожук (вождь), Гнойник (элита), и Шныра (шаман).
- ☛ Восемь гоблинов (солдаты), вооружённых копьями и щитами.
- ☛ Девять лучников (застрельщики) с луками.
- ☛ Каменный тролль и трое снотлингов, которые понятия не имеют, что происходит. Они просто увязались, потому что показалось, что будет весело.

Я ХОЧУ ЭТА ПУШКУ!

Сложная сцена

Племя Кривоносов сошло с гор, чтобы атаковать деревню Мичельфурт в Виссенланде, будучи уверенными, что их боевые машины и численность позволят им легко одолеть жалкий гарнизон, размещённый в Шлоссе Мичель, расположенном в самой деревне. Болотожор понимает, что племя будет удовлетворено, разоряя человеческое поселение, но у него есть и другая причина для нападения — его разведчики сообщили, что в крепости укрылся имперский инженер с залповым оружием. Это могло бы стать замечательным дополнением к артиллерии племени.

Эта сцена может произойти, если персонажи находятся в Мичельфурте или в пути, где они слышат рассказы о приближающихся к соседней деревне гоблинах. Сцену легко адаптировать для любого региона, прилегающего к горам на юге Империи, в Тилее или в Пограничных Княжествах. Болотожор отдаёт приказ начать штурм деревни в сумерках, применяя проверенные тактики, которые неоднократно оправдывали себя. Племя использует «Крушитель Черепов» для обстрела деревни, частокола и замка камнями, а затем открывает огонь по воротам с помощью всех доступных боевых машин. Как только они убедятся, что местные жители достаточно деморализованы, «Стража Гнойника» и «Псодавы Вонючки» атакуют через ворота и пробитый частокол, чтобы напасть на жителей деревни и Шлосс Мичель.

Деревня падёт, если персонажи не окажут поддержку ополченцам. Командир Шлосса, Август фон Клаузевиц, не был готов к атаке и сталкивается с трудностями в принятии решений под давлением. Имперский инженер Агата Айхальт располагает лишь достаточным количеством пороха для одного залпа из своего артиллерийского орудия, которое срочно заряжается в сторожке замка.

- ☛ Болотожор и его шайка, включая Шныра.
- ☛ Кишкожук с «Крушителем Черепов», «Свинцеплюем» и двумя копьеметалками.
- ☛ «Псодавы Вонючки» — 57 солдат.
- ☛ «Тыкалки Крысобашки» — 61 застрельщиков.
- ☛ «Стража Гнойника» — 24 солдата (остальные охраняют лагерь Кривоносов в миле отсюда).
- ☛ Мелкий Пяточник с 28 снотлингами.
- ☛ Три каменных тролля.



Болотожор Ногокус – гоблин, воевода

Болотожор — воевода племени Кривоносов. Он сохраняет свою власть благодаря тому, что превосходит остальных гоблинов под его началом умом и хитростью. Эти гоблины суеверно полагают, что он каким-то образом благословлён Морком. Болотожор отличается от своих сородичей коренастым телосложением, мускулистыми руками и особенно непривлекательной, зубастой гримасой под сломанным носом. Он носит заострённый металлический шлем, трофейные кольчужные доспехи и владеет очень острым мечом, изготовленным гномами.

Болотожор — личность беспокойная и хитроумная, поэтому он всегда стремится окружить себя приспешниками, уступающими ему в интеллектуальных способностях и амбициях. 32 года назад он возглавил Вааагх!, пронесшийся через восточные горы, и это принесло его банде известность среди зеленокожих. Болотожор прекрасно осознает, что его статус гоблинского воеводы весьма хрупок, так как орки и вероломные подданные только и ожидают удобного момента, чтобы свергнуть его. Для Болотожора захваченные боевые машины племени — это не просто средства борьбы. Это — его гарантия того, что он останется на вершине этой грязной кучи.

До возраста Болотожора доживают лишь единицы из гоблинского вида, и поэтому среди его соплеменников не прекращаются слухи о том, что перед ними, возможно, стоит не первоначальный Болотожор. Гномьи держатели знаний утверждают, что текущих Кривоносов возглавляет уже третий гоблин с этим именем. Впрочем, доподлинно это известно только самому Болотожору — но тот, разумеется, молчит как рыба.

БОЛОТОЖОР НОГОКУС ГОВЛИН, ВОЕВОДА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	60	45	55	60	50	60	30	40	55	35	22

Черты: боязнь (эльфы), броня 3 (9), враждебность (к зеленокожим), заразный, оружие +9, сумеречное зрение

Навыки: запугивание 80, знание (военное дело) 60, интуиция 75, лидерство 65, наблюдательность 70, рукопашный бой (древковое 80 основное 80), уклонение 65, хладнокровие 80

Таланты: бдительность, быстрая реакция, воодушевление, командир, свирепый натиск, стреляный боец, фортуна, целеустремлённость

Имущество: кольчужная рубаша, копьё, меч, шлем, щит



Кишкожук – гоблин, вождь

Кишкожук — правая рука Болотожора. Хотя он и не самый сообразительный представитель племени Кривоносов, его преданность вождю не вызывает сомнений. Кишкожук достаточно разумен, чтобы осознать, что ему выпал удачный шанс, ведь именно ему поручено управление боевыми машинами, которые являются залогом силы и мощи племени в сражениях. Поэтому он с гордостью разгуливает с неизменным самодовольным выражением на своей мерзкой рожице.

Кишкожука легко отличить от остальных лидеров племени. Он всегда при себе имеет маленькую шипованную дубину, с помощью которой поддерживает порядок среди расчётов боевых машин и отгоняет любопытных снотлингов от механизмов. Его потребности довольно просты: он стремится сохранить расположение Болотожора и держать конкурентов под контролем.

Кишкожук, подобно голодному волку, бродит по лагерю в поисках зачинщиков беспорядка. У него есть множество изощренных способов наказать тех, кто осмелится нарушить установленный порядок — например, скормить «Крушителю Черепов» в качестве живого снаряда или привязать к дулу «Свинцеплюя» перед тем, как расчёт произведёт тренировочный выстрел.

КИШКОЖУК ГОБЛИН, ВОЖДЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	50	45	45	45	45	55	30	35	45	30	16

Черты: боязнь (эльфы), броня 1 (5), враждебность (к зеленокожим), заразный, оружие (копье) +8, оружие (шипованная дубина) +8, сумеречное зрение

Навыки: запугивание 60, знание (военное дело) 50, интуиция 60, лидерство 45, наблюдательность 55, рукопашный бой (древковое 70, основное 70), уклонение 70, хладнокровие 60

Таланты: бдительность, быстрая реакция, воодушевление, командир, свирепый натиск, целеустремлённость

Имущество: кожаная броня, копье, шипованная дубина





Крысолиз – гоблин, солдат

Крысолиз — характерный образец грязных и хитрых гоблинов, которыми так плотно населено племя Кривоносов. Три года назад он был посвящен Болотожором, и с тех пор, как его нос полностью зажил, он стал вполне приемлемым гоблином второго эшелона в «Псодавах Вонючки».

Крысолиз отличается немного большей дисциплиной по сравнению с большинством своих сородичей, но это объясняется лишь тем, что его копье более острое, что, безусловно, льстит его самолюбию. В остальном же он ничем не выделяется из общей массы подобных ему. Его рваная, пропитанная салом кольчуга и сутуловатая походка лишь подчеркивают его обыденность. Крысолиз мечтает о том, чтобы племя Кривоносов захватило больше гномьих форпостов, так как это дало бы ему возможность заполучить щит — гораздо проще снять его с трупа коротышки, чем изготовить или выменять самостоятельно. Днём Крысолиз тратит время на бесполезные споры с другими гоблинами из своей шайки. Его любимое развлечение — пинать снотлингов в сторону троллей и с удовольствием наблюдать за тем, как их пожирают.

КРЫСОЛИЗ ГОБЛИН, СОЛДАТ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	35	35	35	30	35	30	25	25	20	11

Черты: боязнь (эльфы), броня 3 (6), враждебность (к зеленокожим), заразный, оружие +7, сумеречное зрение

Навыки: рукопашный бой (древковое) 40, уклонение 45, хладнокровие 35

Таланты: быстрая реакция, целеустремлённость

Имущество: кольчуга, копье





Каргун Мрачнобород

В тот день, когда Болотожор атаковал форпост у карака Азгал, жизнь Каргуна Мрачноборода кардинально изменилась. Ухмыляющиеся, злобные гоблины вырезали почти всех гномов в туннелях, обстреливая укрепления с помощью украденного рунического камнемёта. Каргун, будучи всего лишь безбородым юнцом, едва достигнув 25-летнего возраста, оказался вытянутым из-под груды мертвецов Болотожором, который потребовал от него показать гроби, как управляться с орудием. И, к своему большому стыду, он покорился — тем самым предопределив свою трагическую участь.

С того рокового дня прошло 32 года, как Каргун оказался в плену у племени Кривоносов, принуждённый обслуживать их боевые машины. Его жизнь превратилась в бесконечные страдания, полные невыносимой душевной боли. Он так и не смог вырваться на свободу, и именно из-за него погибли многие гномы, ведь он сам обслуживал оружие, которое использовал Болотожор. Теперь он почти боится свободы, ведь как он сможет встретиться с другими гномами, осознавая, сколько горя он принёс? И что он скажет, если кто-то спросит о его бороде?

Каргун — сломленный гном. Гоблины изуродовали его, сбив ему бороду иломав нос. Кроме того, он лишился нескольких пальцев на ногах — их съел Кишкожук, дабы стимулировать Каргуна быстрее чистить жерла «Свинцеплюя».

КАРГУН МРАЧНОБОРОД ГНОМ, АРТИЛЛЕРИСТ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	54	42	33	44	28	22	43	35	51	25	16

Черты: боязнь (Болотожор), броня 1 (5), ментальная порча (низкий боевой дух)

Навыки: вождение 27, выживание 48, знание (металлургия 48), ориентирование 33, рукопашный бой (основное) 59, стойкость 52, стрельба (катапульты 47, пороховое 50), хладнокровие 55, язык (гоблинское наречие 56, кхазалид 65)

Таланты: бугай, грамотность, сильная спина, сумеречное зрение, устойчивость к магии, чувство направления

Имущество: рваная кожаная жилетка

БОЕВЫЕ МАШИНЫ ОРКОВ И ГОБЛИНОВ

Зеленокожие применяют в сражениях широкий спектр осадных орудий и боевых машин. Однако дикие орки отвергают всё, что можно назвать «прогрессом», а лесные гоблины отдают предпочтение восьмипалым существам, которые гораздо лучше адаптированы к густым лесам, в которых они проживают.

Проблема зеленокожих заключается в том, что они не выносят работы с сложным оборудованием — это им кажется слишком трудным и невероятно скучным. Поэтому обслуживание боевых машин чаще всего доверяют гоблинам, которые обладают большей смекалкой и ловкостью по сравнению с орками. Орки предпочитают разрушения и сражения, нежели рутинную работу, такую как резка древесины для какого-нибудь безумного осадного инженера. Лень и неорганизованность гоблинов приводят к быстрой неисправности осадных орудий зеленокожих, а их расчёты часто сталкиваются со смертельными ситуациями из-за поломок.

Когда зеленокожие пускают в ход свои боевые машины, они превращаются в грозную силу, способную разбить даже хорошо бронированных противников и штурмовать укрепленные крепости. Гоблины из племени Кривоносов — яркий пример того, как успех племени во многом зависит от их уникальных боевых машин. В бою гоблинские расчёты стремглав перемещаются, загружая снаряды, заряжая машины и производя выстрелы. За их работой пристально наблюдает орк-надсмотрщик — артиллерист, который не стесняется наказывать ленивых гоблинов как кулаками, так и тяжёлой дубинкой.

Конструкции боевых машин зеленокожих отличаются впечатляющим разнообразием, однако в них всегда можно заметить определённые общие черты. Обычно они являются копиями технологий, разработанных другими народами, которые были заимствованы предприимчивыми гоблинами в давние времена и с тех пор бездумно воспроизводятся. Орочьи и гоблинские воеводы требуют массивные боевые машины, когда их орды осаждают поселения. Их воины стремительно вырубает деревья, чтобы в спешке построить кривобокие осадные башни, тараны и огромные каменёты. Эти машины часто напоминают гигантские изваяния Морка и Горка, с ухмыляющимися деревянными мордами, изрыгающими зеленокожих из своих пастей на вражеские валы.

Копьеметалки

Эти баллисты были созданы по образу гномьих метательных орудий, которые зеленокожие скопировали тысячи лет назад. Ни один уважающий себя представитель этого народа не сможет устоять перед простым удовольствием видеть, как врага пронзает огромный болт. По своей сути, копьеметалки представляют собой гигантские арбалеты, которые легко изготавливаются и ремонтируются, хотя всё же уступают в надёжности баллистам, созданным другими народами. Копьеметалки часто встречаются на полях битвы, на крепостных стенах и на борту крупнейших кораблей зеленокожих. Хобгоблины же создают более совершенные копьеметалки на колесах, которые идеально подходят для их кочевого образа жизни.

Камнебросалка

У зеленокожих любая катапульта именуется камнебросалкой, независимо от её механизма действия. Если устройство способно метнуть в противника крупный булыжник, значит, это камнебросалка. Существует множество различных конструкций: требушеты, онагры, мангонели... Хотя зеленокожие не смогут произнести эти названия, они с радостью соорудят нечто подобное, если представится такая возможность.

Зеленокожие используют для метания не только камни. В качестве снарядов великолепно подойдут тяжёлые пленники, особенно упитанный гном в латах или несколько связанных гоббо. Снотлингов можно запускать из камнебросалки, чтобы передать послание врагу. Если им повезёт выжить после приземления, они, как попугаи, бездумно повторят то, что им было сказано.

Катапульта «Крылатого рока»

Это компактная катапульта, предназначенная для того, чтобы запускать гоблинов в воздух на значительную высоту. Пикирующие гоблины — отважные безумцы, облаченные в кожаные крылья, изготовленные вручную, которые они используют для манёвров во время полета, нанося разрушительный урон всем, кто окажется в зоне их приземления. Удивительно, но многие из них выживают и с нетерпением ждут следующей возможности вновь подняться в небеса.

ИГРА НА ОБОИХ СТОРОНАХ

Орки из племени Краснобвней, проживающие в Средних горах, готовятся к новой вылазке в Мидденланд и нуждаются в орудиях. Герр Флюгбег из Фроте — беспринципный делец, занимающийся торговлей орудий. Он закупает изделия кузнецов в южной части Нордланда и оптом продаёт их всем желающим — предпочтительно обеим сторонам конфликта, чтобы извлечь максимальную прибыль. Он готов щедро вознаградить того, кто согласится сопроводить его груз из Фроте в Оберхольцбек, где его зеленокожие клиенты ждут и не упустят случая расправиться с любым, кто осведомлен о тёмных делах Флюгбега.

ГАНИ ЧИРТИЖИ

Нотлоб — орк, обладающий необычной для своего народа склонностью к изобретательству. Его прославленная батарея копьеметалок привела к гибели множества армий. Теперь он стремится усовершенствовать свои изобретения, получив секретную формулу ракет «Адского Шторма» — мощного взрывного оружия, состоящего на вооружении имперской Гильдии Инженеров. Нотлоб убеждён, что хитрость является более действенным средством, чем простая сила, и поэтому планирует заманить одного из инженеров в Чёрные горы... вероятно, используя людей-марионеток в качестве посредников.

БОЕВЫЕ МАШИНЫ ОРКОВ И ГОБЛИНОВ

Оружие	Вес	Дальнобойность	Урон	Достоинства и изъяны
АРБАЛЕТ				
Копьеметалка	20	150	+12	Меткое, опасное, перезарядка 3, расчёт 2
КАТАПУЛЬТА				
Катапульта «Крылатого Рока»	20	120	+13	Меткое, опасное, перезарядка 3, сокрушающее
Камнебросалка	40	100	+15	Неточное, опасное, перезарядка 3, расчёт 3

СНАРЯДЫ ДЛЯ БОЕВЫХ МАШИН

Оружие	Вес	Дальнобойность	Урон	Достоинства и изъяны
АРБАЛЕТ				
Болт	1	Как у оружия	-	Бронебойное, пронзающее
КАТАПУЛЬТА				
Камень	3	Как у оружия	-	Опасное, сокрушающее

НОВЫЕ ИЗЪЯНЫ ОРУЖИЯ

Расчёт (состав)

Оружие с изъяном *расчёт* обладает такими большими размерами и сложностью в использовании, что для его эффективного применения требуется расчёт, а не просто одно лицо. Каждый член расчёта должен иметь соответствующие навыки *стрельбы* для управления этим оружием. Тем не менее, они могут назначить одного из членов расчёта для проверки навыков *стрельбы*, чтобы оценить, насколько успешно оружие сработает при активации.

Большинство типов оружия требует расчёта из 2, 3 или 4 человек. Хотя возможно собрать и более крупный расчёт, дополнительные участники не увеличивают эффективность самого оружия, но могут способствовать его перемещению или компенсировать потери в расчёте.

Если оружие, для которого требуется расчёт, не полностью укомплектовано, на него накладываются штрафы, как указано в таблице ниже.

БОЕВЫЕ МАШИНЫ ОРКОВ И ГОБЛИНОВ

Членов расчёта	Расчёт оружия 2	Расчёт оружия 3	Расчёт оружия 4
4	-	-	-
3	-	-	Удвоенное время ПЕРЕЗАРЯДКИ
2	-	Удвоенное время ПЕРЕЗАРЯДКИ	Получение изъяна <i>неточное</i>
1	Удвоенное время ПЕРЕЗАРЯДКИ	Получение изъяна <i>неточное</i>	Получение изъяна <i>хлипкий</i>

Штрафы за неполный состав расчёта суммируются. В результате, если оружие, требующее *расчёт* (4), будет управляться лишь одним, его время ПЕРЕЗАРЯДКИ удваивается, а также применяются изъяны *неточное* и *хлипкое*.

Если оружие получает изъян *неточное*, который у него уже есть, наложите дополнительный модификатор **-10** на все проверки навыка *стрельбы* при использовании этого оружия.

При перезарядке оружия, имеющего изъян *расчёт*, один из членов расчёта может оказать помощь при выполнении проверок, определяющих время перезарядки.

Если оружие с изъяном *расчёт* даёт взрывную осечку, это затрагивает всех членов расчёта.

ПРИМЕЧАНИЕ О КАТАПУЛЬТЕ «КРЫЛАТОГО РОКА»

В отличие от традиционных катапульти, катапульта «Крылатого Рока» в качестве снарядов использует... гоблинов! Эти устройства не имеют изъяна *расчёт*, поскольку пикирующий гоблин самостоятельно наводится на цель и управляет своей миниатюрной катапультой. Пока находятся добровольцы, вооружённые кожаными крыльями, катапульта «Крылатого Рока» способна продолжать свой безумный обстрел.

Артиллерийский расчёт гоблинов

Профиль базового гоблина-артиллериста соответствует базовому профилю гоблина, но дополнительно включает навыки *стрельба (арбалет)* +10 или *стрельба (катапульта)* +10.

♦ ПАЦАНЫ ЧЁРНОЙ ГОРЫ ♦

**ВЫМОГАТЕЛЬСТВО И АМБИЦИИ**

Харбот Череполом — орк с амбициозными замыслами и ненасытным стремлением к реваншу. Он мечтает создать собственный Вааагх! и уже разработал стратегию для его реализации. Многолетний опыт управления племенем научил его искусно сочетать ярость и простую хитрость для достижения своих целей. Однако Харботу следует оставаться настороже — не все вожди уверены в его способности что-либо предпринять.

Много лет назад Харбот основал лагерь в перевале Чёрного Пламени, расположенном к югу от зан Мингол, и на протяжении нескольких лет племя наслаждалось спокойной жизнью. Сначала они беспощадно истребляли все торговые караваны людей и гномов, которые осмеливались пересекать их земли.

С течением времени племя значительно увеличилось, и орки начали атаковать всех, кто пытался пройти через узкий проход у их главного лагеря, что привело к блокировке основного пути через Чёрные горы. Имперский торговец, отчаянно стремящийся добраться до Пограничных Княжеств, предложил пацанам Харбота оружие в обмен на безопасный проход в Мунзиг.

Харбот приставил к торговцу группу парней, и, к немалому удивлению всех, тот действительно вернулся с оружием. Орк быстро разобрался в ситуации, и вскоре племя ввело пошлину, которая на самом деле является обычным рэкетом. Когда Харботу удавалось удерживать своих парней в дисциплине достаточно долго, они пропускали редких путников, которые распространяли слухи о том, что с орками из Чёрных гор, в общем-то, можно найти общий язык... чаще всего.

Дела обстояли неплохо, однако Харбот не задумывался о грядущем. В итоге к перевалу подошла армия из Карак Хирна и вытеснила Пацанов Чёрной Горы из их насиженного места.

В настоящее время Харбот и его племя скитаются по Чёрным горам, вымогая добычу и предаваясь своим привычным увлечениям — убийствам, увечьям и грабежам. Вследствие войн и постоянных странствий сила племени ослабела, и Харботу приходится прилагать значительные усилия, чтобы удержать свою власть.



СОСТАВ БАНДЫ

Пацаны Чёрной Горы – это лишь тень былого величия времён лагеря в перевале Чёрного Пламени, и Харбот понимает, что для возвращения былой мощи потребуются масштабные завоевания. В подчинении у Харбота находятся вожди, каждый из которых командует собственной шайкой орков, которые образуют шумную группу соратников.

Внутренний круг племени состоит из:

- ❁ Харбота Череполома оберегают 12 шишек (орки-элита) – самые суровые орки племени. Хрякбок несёт знамя Харбота.
- ❁ Чокож – особенно жестокий орк, который носит лучшие трофеи.
- ❁ Старый Балнаг – старейший орк в племени, его память хранит множество историй о великих Ваагах! минувших лет.
- ❁ Даггот — поразительно тихий для своего племени орк. Остальные вожди считают его умным, хотя на самом деле он настолько туп, что в большинстве случаев просто не понимает, что происходит вокруг.
- ❁ Угдракк ненадежен, потому что он предпочитает лук своему гномьему щекотушнику.

В племени насчитывается 95 пацанов (орков-солдат) – злобные громилы, которые остаются в строю лишь до тех пор, пока конфликты происходят регулярно, а Харбот не проявляет излишней милости к своим жертвам. Они вооружены отвратительными крючковатыми тесаками, которые Харбот с иронией называет «гномьими щекотушками». Пацаны Чёрной Горы обожают пить украденное гномье пиво и время от времени устраивают потасовки. Система обмена, на которой основана примитивная торговля Харбота, слишком запутана для их понимания, но кулаки вождя доходчиво объясняют им правила – поэтому они не всегда убивают путешественников на месте.

- ❁ «Камнетыки Балнага» – получили своё прозвище за то, что однажды перепутали поле валунов с отрядом гномов-егерей.
- ❁ «Кошмар Коротышки» - бесшабашная шайка Чокожа, которой всегда везёт находить самые ценные трофеи.
- ❁ «Зелёные Колотуны» –шайка Даггота.
- ❁ «Ржавые Кромсатели» – осколки былого племени Сержубов, которые теперь входят в состав Пацанов Чёрной Горы.

Вторая половина племени состоит из 84 стрелячих пацанов (орки-застрельщики). Эти орки немного более шуплы по сравнению с остальными пацанами, и между двумя группами наблюдается взаимная неприязнь: стрелячие пацаны считают остальных пацанов глупыми, в то время как последние считают стрелячих пацанов «слишком мелкими». В этом споре обе стороны отчасти правы.

- ❁ «Краснострелы» - Угдракк обычно предпочитает находиться в компании этой шайки.
- ❁ «Точные Парни».
- ❁ «Шрамомордые Убивцы».

Жалкая свора из 20-40 работяг занимается самой грязной работой для Пацанов Чёрной Горы. Это шуплы орки и трусливые гоблины, которые готовят, переносят грузы, прислуживают и становятся живыми мишенями для развлечения пацанов.

Мундир

Пацаны Чёрной Горы носят изношенные туники и штаны, снятые с путников, усеянные заплатками и покрытые грязью. Наиболее уважаемые выделяются ржавой кольчугой и кожаными доспехами – это несомненный знак их высокого статуса в племени.

Оформление щита

На щитах запечатлены самые известные жертвы в предсмертных муках. Эти жуткие картины создает Навозокореш, гоблин-раб с необычными художественными способностями.

Боевой клич

«Стукайте этих каратышек!»

ВЕРНИ НОТЛОБА!

Когда племя Харбота захватило перевал Чёрного Пламени, к ним присоединился изобретательный Нотлоб. Этот орк «создал» (на самом деле, просто слямзил у гоблинов) болтомёт. Поскольку Харбот не смог по достоинству оценить гениальность Нотлоба, обиженный орк-артиллерист покинул племя. Это до сих пор вызывает раздражение у Харбота. Он настолько в отчаянии, что готов нанять юдишек, чтобы вернуть Нотлоба обратно.

НЕЗАКОНЧЕННОЕ ДЕЛО

Пацаны Чёрной Горы потерпели тяжёлое поражение в Битве у фермы Бауэра от рук личного пехотного полка Барона Олафа фон Грюнфельда. С тех пор среди шишек распространились слухи о том, что Харбот, возможно, ослаб. Он стремится доказать свою мощь и вернуться, чтобы отомстить полку Барона Олафа.

Уркунабула Старого Вейдге

Хотя широко известно, что в диких землях Империи проживает множество племён гоблинов, орки, похоже, отсутствуют вовсе. Но действительно ли это так? Прежде чем дать ответ, следует прояснить нашу классификацию. Кто есть кто? Является ли гоблин лишь маленьким орком, или же орк — это просто крупный гоблин? Соотносятся ли они как виды или различие заключается только в размере? А может, они столь же различны, как человек и полурослик? Профессор фон Гронигхоф, Пфафф и я неоднократно обсуждали этот вопрос. Однако мне до сих пор не удалось прийти к окончательному выводу. В рамках данной статьи я буду рассматривать их как отдельных существ, но в целом их можно объединить под общим термином «зелёнокожие».

Существует мнение, что орки столь агрессивны и неконтролируемы, что их существование в Империи фактически невозможно. Они без колебаний атакуют все поселения, до которых могут добраться, неизбежно вызывая гнев местных властей или даже целых провинциальных армий, что всегда приводит к их гибели. В противовес этому, гоблины умеют оставаться незаметными, выживать в тени, атаковать в выгодный для себя момент и, тем самым, избегать серьёзных конфликтов, которые могли бы привлечь внимание имперских генералов. Возможно, гоблины способны добывать пищу охотой и собирательством, а также заниматься простым земледелием, в то время как орки совершенно не способны к подобному труду.

Таким образом, орки сами прокладывают себе путь к гибели. Необходимо отметить, что их гибель неминуема лишь благодаря силе имперских армий, доблести её солдат и защите, дарованной Сигмаром. Но всё же, их участь предreshена.

Орки, находящиеся за пределами Империи, выживают за счёт грабежей и завоеваний. Порой, в результате удачного стечения обстоятельств, они достигают процветания, что неизменно приводит к конфликтам между собой. Это в свою очередь приводит к взлётам и падениям множества воевод. Когда их дела начинают налаживаться, они начинают бороться друг с другом, и в итоге, в результате взаимного истребления и изнурительных войн, их численность снова сокращается. Этот процесс повторяется вновь и вновь. Это похоже на охоту лис на кроликов в поле или на штирландскую шуку, охотящуюся в пруду. Однако это не означает, что мы — всего лишь кролики, а орки — штирландская шука.

Тем не менее, время от времени этот хрупкий баланс рушится, когда появляется воевода, обладающий превосходящей силой и влиянием. В его присутствии все мелкие воеводы либо погибают, либо оказываются вынуждены покориться его власти.

В этот момент разные племена и группировки могут объединиться, подчиняясь единой цели. Это явление называется Вааагх! — сдерживаемый всплеск ярости множества зелёнокожих, временно объединённых ради смерти и разрушения.

Когда Вааагх! обрушивается на Империю, она не в силах остановить его, не понеся при этом ужасных потерь и страданий. Его приход нельзя предсказать, и было бы наивно считать, что имперские армии способны остановить Вааагх! на ранних этапах. Подобно цунами, стремительно накатывающему на побережье, Вааагх! неизбежно нанесёт значительные разрушения, прежде чем ему будет оказано достойное сопротивление. Поэтому жители Империи вынуждены жить в постоянном страхе перед внезапным нападением.

К счастью, ничто не длится вечно, и рано или поздно объединяющие силы Вааагх! распадаются, так как в рядах зелёнокожих неизбежно вспыхивают конфликты и разногласия. Их кровь полна жажды споров и ненависти к ближним, и преодолеть это можно лишь на короткий срок, чаще всего ради выгоды отдельных племён. Набрав достаточно трофеев, они стремятся вернуться домой. Зависть и соперничество между вожаками неизменно ведут к междоусобным войнам, и ни один Вааагх! не пережил смерти вдохновившего его лидера.

Такой анализ может показаться бесчувственным, но неизбежность нападения и его столь же неизбежный провал заставляют воспринимать Вааагх! орков как природное явление, подобное буре или землетрясению. Тем не менее, не позволяйте этому широкому стратегическому взгляду ввести вас в заблуждение: смерть и разрушения, вызванные Вааагх!, остаются трагедией, а его поражение — заслугой имперских войск. Даже в тот момент, когда волна обрушивается на берег, у каждой песчинки появляется своя уникальная история.

Многие утверждают, что орки так агрессивны, что с ними невозможно вести переговоры, но это утверждение далеко от истины. Я сам имел опыт общения с бандой, которая была открыта для диалога. Мы проезжали через перевал Чёрного Пламени, когда дошли слухи о надвигающемся грандиозном Вааагх! зелёнокожих. К счастью, это оказались всего лишь слухи, однако на нашем пути встал внушительный отряд. Вместо того чтобы мчаться с горы и сметать всё на своём пути, они просто устроили засаду в перевале, ожидая, когда путешественники сами попадутся им в лапы.

Мы подошли к заграждению с большой осторожностью, настороженные возможными ловушками. Однако вскоре стало ясно, что орки устроили нечто вроде системы «пошлины за проход». Их система напоминала те, что можно встретить на дорогах Империи, но, похоже, никто не потрудились построить сами дороги. Орки представились Пацанами Чёрной Горы и, судя по всему, искренне верили, что имеют полное право требовать с нас деньги за проход через перевал.

Сначала они потребовали от нас оружие, но, к сожалению, мы не смогли исполнить эту просьбу. Короткий меч Кайи оказался удивительно красивым, и я подозреваю, что у него есть интересная история, однако орки восприняли его просто как зубочистку, а Совринсниз категорически отказалась расставаться с любым из своих клинков. После этого они начали говорить о пиве. Я знаю, что профессор фон Гронигхоф где-то прячет запасы отличного бретонского бренди, но мы с ним сошлись во мнении, что орки не смогут оценить этот благородный напиток.

В конечном итоге мы договорились о цене в два мешка серебра и наших дорожных припасах. Трактирщица, у которой мы провели ночь, проявила доброту и собрала для нас еды на весь путь. Мы отдали всё это, и, к моему большому удивлению, эти грубые дикари позволили нам пройти. Это была небольшая плата, и, на мой взгляд, она свидетельствует о неожиданной гибкости орков в вопросах переговоров. У нас не было ничего, что могло бы их заинтересовать, но они сумели выжать из нас хоть что-то, продемонстрировав тем самым начальные признаки понимания базовых экономических принципов.

Если бы они увеличили цены или начали вести себя слишком агрессивно, имперская армия немедленно бы их изгнала. Как и альтдорфский галантерейщик или айльхартский торговец вином, они установили цену, приемлемую для рынка. Безусловно, в конечном итоге их вытеснила имперская армия, но это было скорее политическим решением властей Аверланда, чем следствием рыночных условий.

Мы продолжили свой путь по перевалу. Спустя несколько часов нам встретила другая группа орков. Эти парни, в отличие от предыдущих, не собирались оставаться на месте. Они направлялись прямо к нам по долине, и стало ясно, что нас ждут неприятности. Мы быстро приняли решение отступить. Совринсниз заметила скалистый обломок, который, по её мнению, идеально подошёл бы для эпической финальной битвы. Однако, когда мы проигнорировали её предложение и ринулись назад с максимальной скоростью, она всё же присоединилась к нам, хотя в течение следующих двух дней сердито на нас дулась, как мышь на крупу.

Орки проявляли упорство и не собирались нас отпускать. В итоге, мы были вынуждены отступить к лагерю Пацанов Чёрной Горы. Так мы оказались в ловушке между двумя враждующими бандами, не имея ни малейшей надежды на спасение. Так нам казалось. Но профессор фон Гронигхоф решительно направился в лагерь к Пацанам Чёрной Горы и потребовал их защиты для нас. В конце концов, мы честно оплатили проход, тогда как эти орки — настоящие захватчики!

Пацаны Чёрной Горы пришли к выводу, что слова фон Гронигхофа имеют смысл, и дали обещание разобраться с захватчиками. Хотя он и охарактеризовал это как свой «гениальный двойной ход», мне кажется, что это не оказало никакого влияния на решение Пацанов Чёрной Горы.

Мне совершенно ясно, что межплеменная рознь является одним из главных факторов, движущих поведением зеленокожих. Их прирождённая агрессивность, в сочетании с ненавистью к соперникам, делала столкновение между двумя бандами совершенно неизбежным.

Кроме того, Пацаны Чёрной Горы прекрасно обосновались в этом регионе. Они не хотели расставаться с таким прибыльным делом. Им было совершенно не нужно, чтобы какая-либо другая банда начала грабить окрестные деревни и привлекать внимание имперских войск. Пацаны Чёрной Горы просто стремились сохранить свои позиции в качестве лидеров на этом рынке.

Существует мнение, что в наиболее неблагополучных кварталах Альтдорфа лавочники и ремесленники вынуждены уплачивать местным бандитам за «крышу», чтобы уберечь свой бизнес от нападений других преступных группировок. У них нет другого выбора, и фактически «защиту» предоставляет те же самые бандитские элементы, которые вымогают деньги. Орки поступали аналогичным образом. Это заставляет задуматься, почему власти в каком-либо провинциальном баронстве на краю Империи так активно борются с подобным беззаконием, в то время как в самом центре Империи, всего в нескольких шагах от Имперского Дворца, такая ситуация воспринимается как норма.

Тем не менее, Пацаны Чёрной Горы пропустили нас через свой укрепленный лагерь, после чего собрали отряд и отправились на борьбу с нахальными орками-разбойниками. Через несколько часов битва завершилась, и остатки вторгшейся банды с позором бежали обратно в горы. Мы снова могли продолжать свой путь без помех. К тому же, пока орки были заняты разборками, Кайя воспользовалась ситуацией и незаметно пробралась в их лагерь, чтобы вернуть наши украденные кошельки и съестные припасы.



Тактика

Небольшие отряды орков (шишка или чемпион, с 5-10 пацанами) скитаются в окрестностях лагеря, выискивая жертв для нападения или убийства. Они не отличаются умом, чтобы организовывать засады — при появлении цели они просто бросаются в атаку.

Стрелячие пацаны предпочитают действовать небольшими группами по 8-10 особей, подбираясь к врагам и обстреливая их. Они остаются в укрытии и ведут огонь в течение 1d10 раундов, прежде чем перейти к открытой атаке.

В большом количестве Пацаны Чёрной Горы выстраиваются в вытянутую линию — обычно три шайки пацанов и три шайки стрелячих пацанов. Харбот громко отдаёт команды, пока пацаны дразнят врага, а затем устремляются в атаку, в то время как стрелячие пацаны поддерживают огонь над их головами, чтобы нарушить строй противника.

Наиболее хитрая стратегия Харбота — это «сделка». Если он предполагает, что противник способен предложить нечто ценное, он начинает переговоры, тем самым удерживая племя от нападения. На самом деле это обычное вымогательство, а не добросовестный обмен. Даже если сделка окажется выгодной, некоторые вожди, такие как Балнаг или Чокож, всё равно могут внезапно атаковать.



Налегке

Где бы орки Харбота ни решили обосноваться, они немедленно начинают собирать камни и брёвна для создания баррикады, закрывающей проход. Параллельно с этим они строят примитивные хижины, в то время как их рабы копают огромную яму за лагерь — для омовений и сброса жертв (как живых, так и мёртвых). Несколько шишек и не менее 10 пацанов постоянно дежурят, поддерживая огонь, в то время как остальные члены племени предаются безделью.

Стрелячие пацаны отправляются на охоту за пищей — ценная добыча, которую они приносят Харботу, защищает их от насмешек пацанов, считающих их недостаточно орками. Племя освобождает небольшую площадку от камней, где устраивает потасовки для развлечения. Обычно это кулачные бои, но, если накал страстей возрастает или Харботу хочется развлечься по-настоящему, иногда дело доходит до смертельных схваток.

ВЫВАРАЧИВАЙ СВАИ КАРМАНЫ

Простая сцена

Харбот отдал команду группе парней заблокировать дорогу или узкое ущелье неподалёку, чтобы «обчистить» каждого, кто пройдёт мимо. В ответ на это Хрякбок собрал небольшую шайку, чтобы перекрыть проход и начать сеять страх среди всех, кто осмелится подойти ближе.

Эта сцена может развернуться на любой дороге, где движутся персонажи, при условии, что обойти орков нет никакой возможности — они хоть и не слишком умны, но не лишены сообразительности. Хрякбок пообещал своим пацанам либо жаркую драку, либо щедрую добычу, поэтому они сейчас полны решимости.

Баррикада представляет собой жалкое зрелище: сломанная телега, груда бревён и зловонная куча тряпья, под которой скрывается труп гоблина. Когда персонажи подходят ближе, орки начинают издавать оглушительные крики, а Хрякбок размахивает своим «гномьим щекотуном». Он знает несколько слов на рейкшпиле (или тилейском), которые использует, чтобы «поприветствовать» персонажей и потребовать дань. Их пропустят, если они отдадут броню, оружие, много еды или что-то подобное. Золото и деньги орков не интересуют.

Персонажи могут попробовать достичь соглашения, но любые **проверки харизмы** будут **трудными (-10)**. Убедить Хрякбока в значимости чего-либо — задача непростая, особенно если это значение неочевидно. Орки ценят только то, что большое и блестящее. Если переговоры зайдут в тупик, орки не стеснятся прибегнуть к физической силе.

Даже если персонажи смогут откупиться, Хрякбоку предстоит пройти **заурядную (+20) проверку лидерства**, чтобы удержать своих пацанов от искушения погнаться за путниками и напасть на них. Эта сцена предоставляет возможность продемонстрировать, что орки способны на большее, чем просто применение физической силы. Несмотря на бандитские манеры шайки Хрякбока, существует шанс пройти мимо них без конфликта.

Шайка Хрякбока состоит из:

- Хрякбок (орк-элита) стоит на скале и кричит.
- Четверо пацанов (орки-солдаты) ждут за баррикадой, готовые к атаке.
- Один стрелячий пацан (орк-застрельщик) со стрелой наготове, в укрытии за телегой.

Постук чужими руками

Нормальная сцена

В рядах Пацанов Чёрной Горы царит разлад. Одни орки убеждены, что новые тактики боя сделают их сильнее, в то время как другие с недоверием относятся ко всему, что не соответствует их устаревшим представлениям о том, каким должен быть истинный орк. Угдрак регулярно выводит шайку «Краснострелов» за пределы лагеря, чтобы отточить навыки стрельбы и исследовать окрестности в поисках врагов. Это также предоставляет ему отличную возможность погрузиться в свои мысли, вспоминая обиды, причинённые другими вожаками и пацанами, которые не проявляют к нему должного уважения.

Орки, образовав шумную толпу, пробираются сквозь лес или взбираются на холмы в окрестностях лагеря Пацанов Чёрной Горы, в поисках мишеней для стрельбы. Они стреляют из луков по камням, деревьям и всем живым существам, осмелившимся подойти ближе. Если персонажи окажутся рядом, они непременно услышат громкий шум, создаваемый рыскающими орками. Вскоре стрельба пацанов откроет и по ним огонь.

Ситуация становится крайне напряженной, но Угдрак в этот момент снедает злоба на Старого Балнага, который издевается над «Краснострелами», демонстрируя своё превосходство. Увидев персонажей, Угдрак мгновенно вынашивает план мести. Немного «размяв» их обстрелом, он неожиданно объявляет перемирие и отвечает затрещины стрельчим пацанам, чтобы они перестали стрелять. На ломанном рейкшпиле он обращается к персонажам, утверждая, что хочет помочь им, поскольку ему нравятся их шляпы или говорит что-то столь же абсурдное. Если персонажи проявят интерес, он расскажет им, где расположился лагерь Балнага с его «Камнетыками». Он заявит, что этот старый орк является главным вождём, который замыслил захватить весь человеческий мир. В обмен на обещание устранить соперника, он обещает их отпустить.

Шайка Угдрака состоит из:

- Угдрак, вождь орков, у которого также есть черта *стрельба (лук)* +8 (50) и лук со стрелами в качестве имущества.
- 14 стрельчих пацанов (орки-застрельщики), которые стреляют во всё, что им приглянется, без сосредоточения огня.
- Трое перепуганных базовых гоблинов, от которых ожидали, что они будут искать и таскать любую дичь.

Ну вот, и окрестностям конец

Сложная сцена

В последние недели караваны перестали посещать горный посёлок Штаффельхюгель, а местные жители больше не спускаются в долину. У Герда, старосты деревни, нет никаких сомнений: в Штаффельской долине происходит что-то неладное. Когда избитый купец, едва добравшийся до ворот, поделился новостями, он сообщил, что орки требуют дань за «безопасный проход» — худшие опасения местных жителей подтвердились. Проблема заключается не только в торговле: без поставок зерна с равнин горные деревни будут обречены на голод.

Пацаны Чёрной Горы нахально разбили лагерь прямо в сердце Штаффельской долины. Харбот в восторге от того, что племя вновь занялось своим привычным занятием — вымогательством. Более того, выбранный ими участок обладает отличной обороноспособностью: обрывистые склоны и скальные выступы создают естественные защитные стены.

Если персонажи решат разобраться в происходящем, на их пути окажется наглый Харбот, который начнёт насмехаться над ними, а затем потребует дань за безопасный проход и уверенность в том, что его пацаны не нападут на Штаффельхюгель и его шахты. За спиной Харбота стоят Чокож и другие вожди, угрожающе постукивающие оружием по щитам. Пацанам Чёрной Горы необходимы броня, рогатый скот, свиньи, «топоры карланов» и корона для Харбота.

Достичь согласия с Пацанами Чёрной Горы нелегко, и с каждым днём затяжных переговоров всё больше бродячих орков собирается в лагере Харбота.

Если персонажам удастся выторговать уступки у Харбота, в лагере разразится бунт. Чокож и другие шишки начинают яростную перепалку с Харботом, угрожающе указывая на персонажей. Вскоре разгорается кровавая схватка — половина орков нападает на персонажей, одновременно атакуя остальных членов племени. В то же время другая половина (в основном стрельчие пацаны), присоединяется к Чокожу и, не теряя времени, открывает огонь по персонажам.

Эту сцену можно перенести в любое место южной Империи, северной Тилеи или Пограничных Княжествах. Состав сил в лагере соответствует численности всего племени, как указано на странице 43.



Харбот Череполом – орк, воевода

Харбот – главный вождь, властный орк, который считает себя достойным большего, чем жалкие остатки некогда могущественного племени, которым он сейчас командует. Он словно нависает над своими пацанами, выделяясь своим рогатым шлемом, экстравагантными красными штанами и хорошо сохранившейся кольчугой. Хотя Харбот обожает сражения, он также не чужд хитрости. Обдирая путешественников до нитки, он мечтает восстановить былое величие Пацанов Чёрной Горы.

К сожалению, в последнее время Горк и Морк отвернулись от него. Он утратил свой лагерь в перевале Чёрного Пламени, а некоторые пацаны смеются над ним за спиной. Многие его сторонники ушли в поисках более выгодных предложений и крупных сражений. Втайне Харбот испытывает страх, что, если удача не улыбнется ему, ему придётся заняться кражей скота в захолустных Пограничных Княжествах.

Харбот довольно уверенно излагает мысли на рейкшпиле и кхазалиде, освоенных им за годы правления лагерем. Он с удовольствием делится с «партнёрами» самыми ужасными сценариями развития событий. (*«Жалка, если тебе башку отарвут, дья?»*) Его любимое лакомство – полурослики, которых он называет «визгунами».

ХАРБОТ ЧЕРЕПОЛОМ ОРК, ВОЕВОДА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	70	40	60	75	50	50	20	40	70	35	27

Черты: броня 3 (10), воинственность, враждебность (к зеленокожим), заразный, крепкий орешек, оружие (рубило) +11, стрельба (лук) +9 (50), сумеречное зрение

Навыки: запугивание 75, знание (военное дело) 60, интуиция 75, лидерство 65, наблюдательность 70, рукопашный бой (основное) 90, стрельба (лук) 55, уклонение 65, хладнокровие 95

Таланты: бдительность, быстрая реакция, воодушевление, командир, свирепый натиск, стреляный боец, фортуна, целеустремлённость

Имущество: гномий щекотун (рубило), кольчужная рубаха, лук с 12 стрелами, шлем, щит



Чокож Форит – орк, вождь

Чокож – ближайший соратник Харбота, матёрый вождь, отличающийся особой жестокостью и нетерпимостью. У него перекошен рот, а на шее красуется ожерелье из гномьих ушей. В руках он держит особенно устрашающий гномий щекотун, который превосходит по размерам оружие любого другого орка в племени. Чокож никогда не расстанется со шлемом, сорванным с головы гномьего тана. Несмотря на то, что шлем сильно изношен в боях, величественный гребень по-прежнему выделяет его среди других вождей.

Чокож – буйный и алчный тип. Ему претит сама мысль о том, чтобы вести дела с «не-орками» без применения силы, хотя при этом он – типичный лицемер: наслаждается добычей, полученной в результате торговли, даже больше, чем остальные Пацаны Чёрной Горы. О какой-либо последовательности в своих убеждениях Чокож даже не задумывается.

В данный момент Чокож обдумывает возможность вызвать Харбота на поединок с целью захвата власти в племени и возобновления своего «постука» всего, что движется. Основная его проблема в том, что ему не хватило бы ума, чтобы плести интриги «как какая-то мелочь», и он не умеет держать свои мысли при себе.

ЧОКОЖ ФОРИТ ОРК, ВОЖДЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	60	40	50	60	45	45	20	35	60	30	23

Черты: броня 3 (9), воинственность, враждебность (к зеленокожим), заразный, крепкий орешек, оружие (двуручное рубило) +11, стрельба (лук) +8 (50), сумеречное зрение

Навыки: запугивание 65, знание (военное дело) 45, интуиция 60, лидерство 45, наблюдательность 65, рукопашный бой (двуручное 80, основное 80), стрельба (лук) 50, уклонение 60, хладнокровие 75

Таланты: бдительность, быстрая реакция, воодушевление, командир, свирепый натиск, целеустремлённость

Имущество: двуручное рубило, кольчуга, лук с 12 стрелами, ожерелье из гномьих ушей, шлем, щит



Хагблад – орк, солдат

Хагблад – типичный представитель Пацанов Чёрной Горы: он любит драться, орать изо всех сил и ненавидит размышлять. Хагблад, похоже, должен быть счастлив. Его живот всегда полон, и у него предостаточно шансов сломать кому-то кости.

Но Хагбладу всё надоело, и это ясно видно по его вечно недовольному рылу. Ему кажется, что он заслуживает большей части добычи. Служа в «Камнетыхах Старого Балнага», он испытывает постоянное ощущение, что другие парни лучше экипированы... у них более мощное оружие и более надёжные доспехи. У Хагблада нет даже приличной брони, только жалкая кожаная жилетка.

Хагблад осознает, что Харбот способен в считанные мгновения превратить его в отбивную, но не понимает, почему главный вождь постоянно пытается казаться хитрецом, вместо того чтобы просто крушить всё вокруг. Обычно Хагблад принимает все слова Старого Балнага, поскольку раздумья вызывают у него головную боль, а Балнаг не щадит тех, кто не слушается.

ХАГБЛАД ОРК, СОЛДАТ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	40	30	40	50	30	25	20	25	40	20	18

Черты: броня 1 (6), воинственность, враждебность (к зеленокожим), заразный, крепкий орешек, оружие (рубило) +9, сумеречное зрение

Навыки: рукопашный бой (основное) 50, уклонение 35, хладнокровие 50

Таланты: быстрая реакция, целеустремлённость

Имущество: кожаная броня, рубило, щит





Холг Карлотык – орк, застрельщик

Холг – стрелячий пацан, который якшается с «Точными Парнями». Он считает себя выдающимся стрелком в шайке, хотя на самом деле это не соответствует действительности. Почти каждый орк уверен, что именно он является мастером своего ремесла.

Холг с гордостью носит свою кольчужную рубаху и шлем – это справедливая награда за то, что он завалил гнома с расстояния в 50 шагов. Ему безразлично, что другие парни завидуют ему, однако он предпочитает спать на своих вещах, чтобы никто не смог стащить их.

Рост Холга оставляет желать лучшего – именно поэтому он постоянно на взводе, даже среди стрелячих пацанов. И так хватает пацанов, которые полагают, что стрельба из лука – занятие не для орков. Если удастся найти подходящий момент, он с радостью «случайно» пустит стрелу в спину какой-нибудь шишке.

В отличие от Хагблада, Холг уверен, что Харбот ведёт орочью войну ради светлого будущего. Как стрелячий пацан, он находит удовлетворение в возможности сеять боль и смерть издалека. Судя по выражениям лиц «торговых партнёров» Пацанов Чёрной Горы, они тоже не получают большого удовольствия от уплаты пошлины.

ХОЛГ КАРЛОТЫК ОРК, ЗАСТРЕЛЬЩИК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	35	35	45	30	35	20	25	40	20	15

Черты: броня 3 (7), воинственность, враждебность (к зеленокожим), заразный, крепкий орешек, оружие (рубило) +8, стрельба (лук) +7 (50), сумеречное зрение

Навыки: наблюдательность 40, скрытность (дикая природа) 45, стрельба (лук) 45, уклонение 45

Таланты: поспешное бегство, точный выстрел

Имущество: кольчужная рубаха, лук с 12 стрелами, рубило, шлем, щит



♦ КАМЕННЫЕ ЗМЕЮКИ ♦

**ВАААГХ! ПРОТИВ МАШИН**

Каменные Змеюки представляют собой группу диких орков, отвергнувших достижения орочьей цивилизации. Они отказались от обработки металла и довольствуются орудиями, изготовленными из камня, кожи животных и дерева. Эти дикие орки считают себя избранными из-за своего образа жизни, хотя их неприязнь к прогрессу, вероятно, объясняет, почему племя Каменных Змеюк было захвачено и обращено в рабство гномами хаоса в мрачных Тёмных землях. Тем не менее, с точки зрения их шамана и вождя, всё это было частью хитроумного замысла Морка.

После жестокого избиения, устроенного надсмотрщиком гномов хаоса, подмастерье шамана Каменных Змеюк, потерявший своего учителя под колёсами шипованного парового катка, пережил божественное откровение. В разгар ярой грозы Хизссс Змеекож получил видение от самого Морка, который повелел ему освободить своё племя из неволи.

Когда Хизссс пожаловался, что врагов слишком много, Морк рявкнул: «А ну, выпусти этих юдишек! Их тут как грязи! Пущай падут на нас!». В этот момент Хизссс увидел видение, в котором его поразил разряд зелёной молнии, даровавший ему невиданную силу.

Освободив своё племя от оков с помощью магии, он дал молодому орку по имени Брууг следующий приказ: «Шуруй! Раздобудь какой-нибудь молот и всучи его юдишке».

Брууг, не колеблясь, выполнил приказ, растолкав вождя унголов, который находился в плену вместе с орками, и передал ему молоток и зубило, чтобы тот смог расколоть цепи: «Мы все на волю валим! Ты гони сваих налево, а мы пойдём... – Брууг озадаченно взглянул на свои руки. – Мы карочэ шуруем... в другую сторону!». Громовые раскаты заглушили звуки молотка, ударяющего по цепям, но даже бушующий шторм не смог заглушить вопли гномов хаоса и хобгоблинов в начавшейся бойне.

Ещё до завершения битвы Хизссс отдал команду к отступлению. Ему совсем не хотелось смотреть как отреагируют освобождённые юдишки, а его племя, после жестоких побоев от гномов хаоса, было не готово тягаться с разъярёнными унголами.

С тех пор Хизссс и Каменные Змеюки взяли на себя задачу преследовать гномов хаоса, разрушать их машины и освобождать их пленников. Это тайная партизанская война, возможно, обреченная на провал, но, когда это когда-либо останавливало орка?



СОСТАВ КАМЕННЫХ ЗМЕЮК

Каменные Змеюки ведут кочевую жизнь, однако редко путешествуют большими группами. Вместо этого они отправляются в путь небольшими группками, выбирая разные обходные маршруты и встречаясь в заранее оговоренных точках. В начале своего пути каждая группа может состоять от трёх до шести орков. По мере приближения к месту встречи они начинают объединяться, формируя отряды по полдюжины, дюжине и так далее, пока племя не соберётся полностью. В полном составе племя состоит из следующих:

- ❖ ХизсссЗмеekoжиСлитЗмеeдушительвсопровождении пары диких орков-элиты (действующих в качестве телохранителей) и пары диких орков-застрельщиков (в качестве разведчиков и дозорных).
- ❖ До десяти отрядов по три-шесть диких орков, включая как минимум одного элиту, одного солдата и одного застрельщика.
- ❖ Брууг служит в качестве вспомогательного бойца, который часто выполняет роль коммивояжера (хотя и передвигается пешком) для одного из вышеупомянутых отрядов.
- ❖ До двадцати отдельных застрельщиков, подобных Гарну, действующих в отрыве от основных сил племени. Их задача заключается в сборе информации о передвижениях противника, организации диверсий и уничтожении вражеских целей. При необходимости эти бойцы способны быстро объединиться в одно боевое подразделение.

Мундир

Каменные Змеюки облачаются в одежды, изготовленные из кожи животных, преимущественно крупных змей, а также других ужасных зверей Тёмных земель. Высушенные головы и клыки змей часто используются в качестве украшений, однако в остальном у них нет единообразия.

Снаряжение

Каменные Змеюки изготавливают оружие из природных материалов: змеиные клыки, кремневые или обсидиановые кинжалы, каменные молоты, дубины и пращи.

Оформление щита

Племя обычно не использует щиты.

Боевой клич

Длинное, затяжное шипение: «Хсссссссссссссссссссссссс
ссссссссссс».

В племенах диких орков распространена практика использования звуков, подражающих голосам местных птиц и крикам животных, для передачи секретных сообщений.

МЫ БЫ САМИ РАЗОБРАЛИСЬ, НО...

Гномы егеря, скрытно следящие за коварной деятельностью гномов хаоса, узнали о возникновении некой загадочной силы, выступающей против врага: они освобождают пленников, уничтожают караваны с продовольствием и портят дьявольские машины. Пошли слухи о спасённых гномах, но разузнать подробности у выживших никак не удаётся – словно произошла какая-то постыдная история. Хотя беспокоить гномов хаоса – дело похвальное, гномы всё же выражают тревогу из-за неизвестной третьей силы и её истинных намерений. Кроме того, освобождение рабов из различных племён и народов может существенно изменить расстановку сил в Тёмных землях, особенно если среди них окажется мощный лидер. Вполне возможно, что гномы захотят привлечь персонажей для получения информации об этой угрозе, отправив их в разведывательную экспедицию в Тёмные земли.

ГРУБОЕ ПРОБУЖДЕНИЕ

Если персонажам не повезёт оказаться в плену у гномов хаоса, их может неожиданно спасти племя Каменных Змеек. Один из персонажей приходит в себя среди ночной грозы, разразившейся над Тёмными землями. Усталость от рабского труда даёт о себе знать, но его пробуждает не раскат грома, а одноглазый орк, которого он никогда не видел. Положив в его руки молоток и зубило, орк шепчет: «Мы т^я вызволим!» – и мгновенно исчезает. Если персонаж решится принять это предложение, гремющий гром заглушит стук молотка. Как только оковы спадут, раздаются первые крики. Тюрьма погружается в хаос: пленники различных мастей вырываются на свободу и с яростью нападают на хаоситских гномов и их приспешников. В этой суматохе персонажи замечают, что их освободитель отчаянно нуждается в помощи.



Уркунабула Старого Вейдге

Орки, обитающие в горах рядом с Империей, известны своей свирепой агрессией и неукротимой дикой натурой. Да постигнет кара судьбы любого учёного мужа, осмелившегося предположить, что эти существа способны на большее, чем лишь бессмысленное разрушение. Тем не менее, они обладают некоторыми навыками в работе с деревом и металлом, хотя их изделия всегда отличаются уродливостью и грубостью, созданными исключительно для убийства и разрушения. Кажется, что оркам совершенно чуждо понятие прогресса; у них не хватает ума для освоения огнестрельного оружия (что, впрочем, меня весьма радует), и их оружие, броня и тактика остались практически неизменными со времён Сигмара.

Во время одной из дискуссий с профессором Гронигхофом и мной, профессор Пфафф выдвинул гипотезу о том, что орки обладают врождённым пониманием основ плотницкого и кузнечного ремесла. Однако, по его мнению, их навыки ограничиваются лишь созданием примитивных предметов, таких как тесаки, копьё, луки, щиты и доспехи. Он утверждает, что недостаток воображения и усидчивости мешает им развить необходимые техники для генерации новых идей. Хотя это утверждение не является особенно сенсационным, профессор Пфафф пошёл дальше, заявив, что все орки, без исключения, наделены универсальным талантом создавать простое военное снаряжение, соответствующее стандартам их воинства, но абсолютно не способны на что-то большее. Согласно его версии, весь вид орков с рождения знает, как ковать оружие и броню, но их понимание ограничивается лишь инстинктивными знаниями, не позволяя им постигнуть что-либо за пределами этого.

Тем не менее, профессор Гронигхоф, чей географический опыт значительно превосходит знания Пфаффа и мои собственные, отнёсся к этому утверждению с определённой долей скепсиса. Он рассказал, что во время своей поездки по Пограничным Княжествам ему довелось услышать о группе наёмных орков, мастерски владеющих арбалетом (лично я ранее не сталкивался с информацией о том, что орки используют такое оружие). Более того, он отметил, что эти орки добились значительных успехов в дрессировке боевых существ, таких как гигантские кабаны и виверны (общепризнано, что эти свирепые существа практически не поддаются приручению). В завершение профессор рассказал старинную байку об орочьем инженерере, который якобы создал свой уникальный вариант мангонеля.

Пфафф пренебрёг замечаниями Гронигхофа, считая их несущественными. Он уверенно утверждал, что орки никогда не стали бы использовать арбалеты, если бы их предварительно не научили этому (и возложил ответственность за распространение этого оружия на безрассудных тилейских наёмников). По его мнению, умение дрессировать кабанов и виверн присуще всем оркам без исключения, и единственной причиной отсутствия этих существ в армии какого-либо племени является их простая нехватка в данной местности. Он также

решительно отверг идею о существовании орочьих инженеров. Гронигхоф, в свою очередь, возразил, что сам видел орочью крепость, но Пфафф с презрением отметил, что такие сооружения не являются более сложными, чем грубые деревянные жилища зеленокожих, лишь увеличенные до внушительных размеров.

Убеждённость Пфаффа в том, что орки обладают лишь врождённым пониманием ограниченного набора примитивных технологий, неизменного на протяжении всей их истории, стала для него непреложной истиной. Гронигхоф, похоже, испытывал сильное раздражение из-за невозможности поколебать уверенность своего оппонента. Я искренне сочувствовал Гронигхофу, ведь сбросить коллегу с его надменного пьедестала — это высшее удовольствие для любого серьёзного учёного.

Однако, как только атмосфера, насыщенная самоуверенностью Пфаффа, достигла критической точки, способной вызвать неминуемую мигрень, Гронигхоф внезапно активизировался и указал на существование орочьих племён, которые проявляют явную неприязнь к работе с металлом, предпочитая использовать оружие и снаряжение, сделанные исключительно из дерева, кости и кремня.

Честно говоря, я тоже сталкивался с подобными историями. Однажды я провел целый вечер, допрашивая моряка из Бросовых Земель, которому «посчастливилось» встретить племя орков, презирающих металл. Это произошло после того, как кораблекрушение оставило его и нескольких его несчастных спутников на затерянном острове у восточного побережья Люстрии.

По его словам, это место напоминало настоящий рай: живописный пляж, освежающая тень тропических деревьев, журчащий ручей, впадающий в спокойную лагуну, где плавали рыбы, а непроходимые джунгли, безусловно, могли обеспечить всем необходимым для выживания. Вынужденные поселенцы построили простое укрытие из обломков корабля, выброшенных на берег, и пришли к выводу, что их жизнь на этом небольшом участке земли, возможно, окажется не такой уж и невыносимой.

Их беда заключалась в том, что никто не предвидел, что благословенная передышка завершится с приходом муссона, чья ярость продлится несколько недель. К концу третьего дня все запасы еды иссякли. Небольшая группа стрелков попыталась добыть пропитание, но почти все пернатые обитатели острова покинули свои гнёзда. Когда одному из охотников удалось прицелиться в дичь, предательский порох лишь беспомощно зашипел, не желая воспламениться. Тогда они решили построить плот из обломков корабля, разбросанных вдоль берега, но их усилия оказались напрасными: едва сооружение было готово, как разъярённая стихия подхватила его и унесла в бескрайние морские просторы.

Когда же чаша страданий переполнилась до краев, на незадачливых моряков напали. Как оказалось, на другой стороне острова обитало племя орков, которые с интересом наблюдали за экспедициями чужаков. Внезапно, два десятка зеленокожих созданий вырвались из джунглей, оглашая окрестности воинственными криками и размахивая копьями. На них не было никакой защиты — только грубые кожаные набедренные повязки и редкие меховые накидки. Зато они были щедро украшены разноцветными перьями и сложными узорами из ярких красок. Вместо привычных тяжёлых тесаков и устрашающих металлических клинков, эти орки сражались примитивными костяными дубинами и копьями, оснащёнными грубыми кремневыми наконечниками.

Орки продвигались вперёд, издавая странные гортанные звуки, напоминающие рычание. Казалось, что морская команда обречена на неминуемую гибель, но вдруг, словно по невидимому сигналу, строй распался, и вперёд вышел гигантский орк. Мне было известно, что в орочьих племенах вождём становятся самые крупные существа. Однако остаётся неясным, что является первопричиной: достигают ли эти гиганты высокого статуса благодаря своим размерам или вырастают до таких габаритов, получив власть? Этот вопрос, безусловно, весьма увлекателен и вызывает активные споры среди учёных. Моряк из Бросовых Земель заявил, что этот внушительный вождь окинул их настороженным взглядом, как будто задаваясь вопросом, кто из них осмелится бросить ему вызов?

Моряк, охваченный отчаянием, стремительно выхватил свою саблю, прокричал боевой клич и... с грохотом упал лицом в песок, споткнувшись о собственные ноги. Вождь орков на мгновение замер, подняв руки к небу и размахивая своей огромной костяной дубиной, после чего разразился оглушительным смехом, от которого дрожала земля. И, словно по команде, всё племя поддержало его единодушным взрывом истерического веселья. Вероятно, измождённые и жалкие потерпевшие кораблекрушение моряки произвели на орков такое удручающее впечатление, что именно их жалкий вид в конечном итоге спас им жизнь. Не увидев в них никакой угрозы и проявив неожиданную склонность к комедии, орки решили пощадить моряков. Они угрожающе обнюхали их и принялись обыскивать их скромные пожитки. Один из орков наткнулся на телескоп и, чтобы проверить его прочность, с силой ударил им по голове своего соплеменника. Разочарованный результатом этого эксперимента, воин швырнул бесполезный предмет в песок. Однако вождь поднял телескоп и с неподдельным любопытством начал его изучать.

Спустя несколько минут растерянности моряк решился выйти вперёд и продемонстрировать орочьему вождю, как пользоваться необычным прибором. Существо испытало настоящий восторг от увиденного, издавая громкие радостные вопли. Затем его жадный взгляд упал на сундук моряка, который был спасён. Без лишнего церемоний он высыпал всё содержимое на песок и вскоре обнаружил солнечный камень — изящный артефакт, позволяющий видеть солнце даже в облачные дни. Мерцающие искорки света, играющие внутри камня, буквально заворовили этого грубого дикаря. К концу дня орочий вождь забрал у потерпевших кораблекрушение почти все ценные вещи, которые они смогли спасти, и довольные своей богатой добычей орки удалились восвояси.

После долгих и мучительных дней скитаний по острову, потерпевшие кораблекрушение заметили галеон, движущийся в сторону Скегги. Разведка костёр из оставшихся кусков своего имущества, они всё же смогли привлечь внимание. К тому времени пятеро храбрых моряков уже пропали без вести, вероятно, трагически заблудившись в непроходимых джунглях или став жертвами несчастных случаев в поисках еды. Моряк из Бросовых Земель благоразумно предпочёл не упоминать о встрече с орками, однако мне кажется, что зеленокожие, возможно, рассматривали незваных гостей как удобный источник питания в трудные времена. Таким образом, можно смело утверждать, что жажда свежей человеческой плоти, а вовсе не внезапный приступ великодушия, спасла жизнь тем, кому посчастливилось выжить.

Пфафф, не проявив ни капли сомнения, отверг мой рассказ как ничтожное свидетельство, противоречащее его теории. Он уверенно заявил, что все странности в поведении орков объясняются простым недостатком ресурсов на злополучном острове. Однако с тех пор я начал тщательно исследовать описания орочьих племён, ведущих примитивный образ жизни. И хотя очевидно, что такие орки обычно обитают в Люстрии и Южных землях, некоторые из них также нашли укрытие в умеренных климатических зонах, где запасы железа достаточно доступны. Более того, существует мнение, что даже горы вокруг Империи являются домом для подобных дикарей. Следовательно, универсальное понимание технологий, согласно его теории, не является общим для всех орков.

Пфафф с презрением скривил губы и заявил, что его тезис заключается в том, что орки не способны к каким-либо инновациям за пределами определённых рамок. Он также отметил, что существование диких племён, которые не достигли даже минимального уровня технологической грамотности, присущего большинству орков, не опровергает его теорию. Однако это была лишь жалкая попытка сохранить лицо, так как и Гронигхоф, и я прекрасно помнили, что ранее Пфафф утверждал, будто все орки имеют определённый базовый уровень знаний о технологических процессах. Таким образом, наличие примитивных племён стало неопровержимым доводом в пользу несостоятельности его бездоказательных заявлений.

Пфафф был так подавлен случившимся, что решил уединиться в своих покоях, дабы предаться мрачным размышлениям. Мы с Гронигхофом же направились на улицу Ста Таверн, чтобы отпраздновать нашу убедительную победу. К сожалению, чрезмерная любовь Гронигхофа к шнапсу обернулась для него неприятностями: после второй рюмки его желудок перестал слушаться, и содержимое вырвалось на начищенные сапоги одного из местных докеров, за что профессор и был удостоен весьма болезненного урока хороших манер.

Тактика

Орки Каменных Змеек ведут истощающую партизанскую войну против гномов хаоса и их союзников. Будучи относительно небольшим племенем, они стараются избегать ненужных рисков. Несмотря на врождённое стремление орков к всеобъемлющему Вааагх!, Хизссс Змеекж контролирует своих соплеменников с железной решимостью. Однако Хизссс прекрасно понимает натуру своего народа и искусно направляет их энергию в нужное русло: солдатам и элите предоставляются возможности для мощных атак, застрельщикам — для проведения хитроумных диверсий, а самым миролюбивым членам племени — для разведения змей и культивирования грибов. Племя постоянно находится в движении, что подробно изложено в разделе «Состав Каменных Змеек».

Застрельщики, по большей части, исполняют функции разведчиков и шпионов, действуя поодиночке или в небольших группах, не превышающих трёх орков. Их основная задача заключается в отслеживании и картографировании маршрутов перемещения и стратегически важных объектов гномов хаоса. В особенности удачные ночи они способны проникать в хорошо охраняемые лагеря противника, чтобы вести наблюдение, подслушивать врагов и собирать ценнейшую информацию для Хизссса. Во время перемещений племени эти застрельщики выступают в роли авангарда, предупреждая о потенциальных угрозах и обеспечивая связь между разрозненными группами.

Внезапные нападения на путешествующих гномов хаоса и их караваны обычно осуществляются группами от шести до двадцати застрельщиков, поддерживаемыми аналогичным числом элиты и солдат. Основная цель орков — существенно превзойти противника по численности, воспользоваться эффектом неожиданности при нападении из засады или, что является наиболее желаемым вариантом, организовать тщательно подготовленные ловушки. К примеру, узнав о маршруте, по которому союзники хобгоблинов регулярно транспортируют уголь на телегах, орки выбирают участок местности, где враг окажется в явно невыгодном положении (например, в овраге или узком каньоне). Затем они начинают копать хитроумные ловушки, искусно маскируя выбоины и траншеи, чтобы те могли захватывать колеса вражеских телег или ломать ноги тягловым животным.

Сбрасывая огромные валуны с крутых утёсов или натравливая на врага гигантских змей, Каменные Змееки стремятся держать безопасное расстояние, ожидая подходящего момента для внезапного нападения. В отношении гномов хаоса и их союзников они действуют по строгому принципу: «Никто не должен остаться в живых!», чтобы сохранить своё существование в строгом секрете. Однако парадокс в том, что с каждым освобождением пленников гномов хаоса, слухи о Каменных Змееках только усиливаются и распространяются по округе.

КАМЕННЫЙ ДОЖДЬ

Простая сцена

Не стоит считать, что жизнь Каменных Змеек заключается лишь в бесконечном Вааагх! Иногда им приходится отвлекаться на более приземлённые дела, такие как добыча пищи. В этой сцене присутствует от шести до восьми диких орков, за которыми, возможно, наблюдает один солдат или застрельщик. Если группа персонажей достаточно велика и сильна, можно смело увеличить количество орков-солдат и орков-застрельщиков. На данный момент орки мирно заняты своим делом, тщательно прочёсывая выжженные останки плодородного откоса, собирая съедобные поганки и другие сочные растения.

Чтобы определить, какая из сторон первой заметит противника, следует провести встречную проверку наблюдательности персонажа и самого внимательного орка из группы. Если орки обнаружат персонажей, они, оценив их силы, предпочтут не рисковать. Зеленокожие быстро разбредутся по местности, чтобы не стать лёгкой мишенью, укрываясь за заслонами и трещинами в скалах. Подобно змеям, они не нападут первыми, если их не спровоцировать. В случае, если они решатся на применение силы, то будут использовать пращи и бросать камни. Их тактика проста: движение — атака — движение. Главная цель орков — не убить персонажей, а заставить их уйти. Если орки смогут обратить противника в бегство, они с радостью позволят им уйти. Обстрел будет продолжаться лишь тогда, когда у них есть возможность атаковать из укрытия. Персонажам, выходящим на открытое пространство, они позволят уйти.

Если персонажи первыми обнаруживают орков, дальнейшие события зависят от их действий. В случае открытого нападения или угрозы со стороны персонажей, орки мгновенно разбегаются, что приводит к развитию событий по вышеописанному сценарию, однако при этом орки становятся значительно более агрессивными. Они переходят к ближнему бою только в том случае, если оказываются в безвыходном положении или если персонажи атакуют первыми, и разбежавшиеся орки совершают первое убийство.

Тем не менее, если персонажи смогут быстро и убедительно продемонстрировать свои мирные намерения, проявив осторожность и дипломатичность, двигаясь медленно, сложив оружие и предлагая дары, Каменные Змееки проявят к ним сдержанный интерес. Орки охотно обмениваются пищей, информацией о общих врагах, сведениями о местных опасностях и особенностях здешних земель, однако грубо отвергают любые металлические предметы.

Группа собирателей состоит из:

- Шести базовых диких орков
- Одного стрелячего пацана (застрельщик) со стрелой наготове, в укрытии.



ПОГОВОРИМ У ОГНЯ?

Нормальная сцена

Тёмные земли – это место, где скучать не приходится: здесь постоянно происходят странные и опасные события, включая разрушительные грозы, одна из которых настигла наших персонажей. Под гремящие раскаты грома и ослепительные вспышки молний, разрывающих небо, персонажи в панике ищут укрытие и находят его под скальным навесом, который, к сожалению, мгновенно разрушается под мощным ударом стихии. К счастью, персонажи остались невредимыми, но им срочно необходимо найти более безопасное убежище, и на горизонте открывается зловеще зияющий вход в пещеру.

Если персонажи решат спрятаться в зловещей пещере, их немедленно охватит непроглядная темнота. Позвольте им немного прийти в себя после пережитого. Пусть они попытаются как-то осветить пространство вокруг. И вот тогда, в полном недоумении, они обнаружат, что в этом узком укрытии их соседями является целая группа диких орков, расположившихся в самом дальнем углу и с искренним любопытством наблюдающих за непрошеными гостями.

Хотя персонажи численно уступают, это не обязательно приведет к катастрофическим последствиям. Количество солдат и элиты делает открытый бой крайне рискованным. Если персонажи владеют магическими навыками или обладают значительным опытом, стоит учесть возможность присутствия в пещере Хизсса или Слита. Все участники сцены находятся в ограниченном пространстве узкой пещеры: дистанционное оружие теряет свою эффективность, а размах меча становится практически невозможным. Если дело дойдет до драки, она, вероятнее всего, перерастёт в беспорядочную схватку или бой на ножах. В противном случае единственным вариантом останется бегство в тьму, охваченную грозой.

Для тех, кому интересно: орки не испытывают страха перед огнем. В данный момент они просто не видят необходимости его разжигать, так как тьма их не пугает, а холод для них незаметен. Если персонажи вытаскают оружие, но не нападут, орки повторят их действия. В этот момент у обеих сторон ещё существует возможность избежать насилия. Однако если персонажи первыми атакуют, орки ответят тем же. Если в процессе драки огонь будет потушен, персонажи окажутся в крайне невыгодной ситуации.

Ситуацию ещё можно исправить: уберите оружие, покажите пустые руки или просто спокойно сядьте, демонстрируя, что ничего страшного не происходит. Орки будут реагировать на поведение персонажей, подражая их действиям. В зависимости от целей персонажей в Тёмных землях, эта сцена может оказаться весьма ценной.

Группа этой сцены состоит из:

- ❁ Хизсса Змеекожа или Слита Змеедушителя.
- ❁ Двух телохранителей (орки-элиты).
- ❁ Шести диких орков-солдат.

НЕ В ТОМ МЕСТЕ, НЕ В ТО ВРЕМЯ

Сложная сцена

Раздел «Расположение Каменных Змеек» описывает порядок передвижения кочевого племени. Эта сцена ярко иллюстрирует, как неосмотрительные персонажи или группа, проявляющая агрессию, могут серьёзно пострадать из-за отсутствия знаний о данных обстоятельствах.

Персонажи сталкиваются с небольшой группой Каменных Змеек, которых они явно превосходят по силе. Орки занимаются сбором припасов, разбирают лагерь или жарят большую крысу над огнём. Если персонажи решат напасть, победа будет практически обеспечена. Если они бездумно ринутся в бой, это будет их выбор. Как только останется последний орк или он будет повержен, персонажи столкнутся с неожиданной атакой с тыла от другой группы орков. В этой новой группе всего на одного орка больше, чем в предыдущей. Если персонажи одержали удачу в первой схватке, новая угроза также не должна стать серьёзной проблемой. Тем не менее, теперь персонажам следует задуматься.

Если персонажи выберут бежать, не мешайте им, но будьте готовы к тому, что на них может обрушиться град камней, как описано в «Лёгкой сцене: Каменный дождь». Орки в конечном итоге прекратят преследование, однако персонажи могут заметить, что в течение нескольких дней за ними ведётся наблюдение. Если же они решат продолжать борьбу, с каждым новым раундом будут появляться все более многочисленные и лучше вооружённые группы орков. Чем дольше персонажи будут сражаться, тем сложнее им будет избежать преследования, и тем быстрее они окажутся в окружении.

В текущей ситуации гибель всех персонажей кажется вполне возможной. Тем не менее, если они решат сдаться, орки прекратят нападение. В противном случае, Хизсс отдаёт приказ захватить их живыми. Трудно определить, что именно движет орками: восхищение храбростью персонажей, стремление их наказать или, возможно, сочетание этих факторов. Основная цель орков – выманить из пещерного лабиринта чудовищного размера змею. И теперь персонажам может быть оказана честь взять на себя эту задачу.

ЗАЦЕПКА КАМПАНИИ

Хотя Хизсс смог наделить Каменных Змеек определённой целью и необычным для орков мировоззрением, они по-прежнему остаются орками: жестокими, агрессивными и требующими строгого контроля. Их племенные земли находятся в тени Краесветных гор, в тех районах, где орды орков на протяжении веков грабили и разоряли гномьи твердыни. Гномы, как известно, не забывают нанесённых обид и не прощают злодеяний, даже если их враги заняты противостоянием с другими. Поэтому, если хотя бы один гном узнает о присутствии Каменных Змеек на своих исконных землях, конфликт неизбежен, даже если Каменные Змеюки стремятся к благородной цели – мести своим заклятым врагам, гномам хаоса.



Хизссс Змеекож – дикий орк, верховный шаман

Хизссс был всего лишь подмастерьем, который так и не успел найти себе наставника, когда на него обрушилась молния от Морка. Этот божественный удар наделил его невероятной мощью, но в то же время существенно состарил. Несмотря на свою удивительную живучесть и энергию, он выглядит как настоящий старый шаман, кем, собственно, он и стал. И он готов заплатить любую цену за эту приобретённую силу.

Смена на лидерском посту более безумного Слита Змеедушителя прошла без особых трудностей, особенно после того, как Хизссс возглавил бегство племени от гномов хаоса. Однако убедить орков вести скрытую войну против этих гномов оказалось значительно сложнее: одни стремились к полномасштабному Вааагху!, в то время как другие мечтали укрыться в пещерах и заняться разведением грибов. Только благодаря компромиссному подходу Хизссса (и его угрожающим намёкам) удалось склонить племя к нужному решению.

Морк тихо нашептывает ему на ухо, что он отлично выполняет свою задачу, следя за гномами хаоса и срывая их планы при каждом удобном случае. Голос Горка звучит тише, но его указания понятны: Каменные Змеюки должны вступить в схватку и «бодать всё вокруг!».

ХИЗССС ЗМЕЕКОЖ ДИКИЙ ОРК, ВЕРХОВНЫЙ ШАМАН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	30	40	60	40	40	40	60	65	30	22

Черты: броня 1 (7), воинственность, враждебность (к зеленокожим), заразный, крепкий орешек, оберег (10), оружие (посох) +8, сумеречное зрение, ярость

Навыки: артистизм (сказительство) 55, знание (магия 80, теология 70) 80, интуиция 70, концентрация 85, лидерство 45, наблюдательность 70, рукопашный бой (древковое) 55, уклонение 60, хладнокровие 90, язык (магический) 85

Таланты: безупречная дикция 2, второе зрение, грозный вид, магическое чутьё, простейшая магия, фортуна, шестое чувство, школа магии, эфирный унисон

Имущество: боевая раскраска, посох, ритуальная одежда в ткань которой вплетены различные ингредиенты и амулеты

Заклинания:

Простейшие: вспышки, друг животных, испивание, магическая отмычка, тычок

Большого Вааагх!: бодание, Вааагх!, взгляд Морка, жёсткий как гвоздь, Морк, выручай нас!, мочи их, парни!



Слит Змеедушитель – дикий орк, воевода

По праву, Слит Змеедушитель должен быть лидером не только Каменных Змеюк, но и многих соседних племен. К сожалению, он слишком часто подвергался укусам змей, и их яд оставил глубокий след на его разуме.

Этот мощный, мускулистый орк, хотя и сохранил свои выдающиеся боевые навыки, но потерял стремление к лидерству. Он не является прямым подчинённым Хизссса Змеекожа, но, похоже, ему вполне нравится роль советчика, и он охотно делится ценными советами с любыми желающими, включая чужаков. Причём его советы, как правило, весьма полезны.

Тело Слита сплошь покрыто шрамами от змеиных укусов – старыми и свежими, хорошо заметными из-за его скромного одеяния, состоящего лишь из кожаного килта. Он проводит свои дни, охотясь на мелких змей ради их яда и на крупных ради их кожи и мяса. При этом он предпочитает душить гигантских змей голыми руками, считая это знаком уважения. В мешке, который Слит с удовольствием показывает каждому встречному, у него есть целая коллекция ручных змей.

СЛИТ ЗМЕЕДУШИТЕЛЬ ДИКИЙ ОРК, ВОЕВОДА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зл
4	70	40	60	75	50	50	20	40	70	35	27

Черты: броня 1 (8), воинственность, враждебность (к зеленокожим), заразный, крепкий орешек, оберег (10), оружие (двуручный каменный топор) +12, сумеречное зрение, ярость

Навыки: запугивание 85, знание (военное дело) 60, интуиция 75, лидерство 65, наблюдательность 70, рукопашный бой (двуручное 70 основное 70), уклонение 65, хладнокровие 95

Таланты: бдительность, быстрая реакция, воодушевление, командир, свирепый натиск, стреляный боец, фортуна, целеустремлённость

Имущество: боевая раскраска, двуручный каменный топор, каменный топор, щит



Брууг – дикий орк, застрельщик

Хотя Брууг и не так высок для орка, его сила и выносливость просто впечатляют. На нём надета запывившаяся и грязная жилетка из змеиной кожи, сильно обветшавшая по краям. Один глаз Брууга закрыт повязкой из той же кожи, и он вовсе не слеп, а просто считает, что так выглядит более устрашающе. Брууг с удовольствием отвлекает врагов на себя, ловко взбираясь по каменистой местности и легко перепрыгивая через камни. Не имеет значения, нужно ли заманить противника в ловушку или отвести его подальше от соплеменников – Брууг наслаждается каждым мгновением, полным адреналина и опасности.

Брууг значительную часть своего времени уделяет сбору информации о гномах хаоса. Он внимательно следит за их передвижениями, маршрутами поставок, а также наблюдает за работой шахт и мастерских. Кроме того, он изучает их взаимодействия с другими орками, гоблинами и существами Тёмных земель. Под его руководством действует небольшая группа хитрых орков, которые наносят собранные данные на карты, используя мел на тёмных сланцевых досках.

Брууг особенно ценит прозвище, которое ему присвоил Хизсс за проявленную смелость во время встречи с унголами в ночь побега племени. «Тот, кто всучил молот» — это необычное имя для орка, и именно оно придаёт Бруугу уверенность и осознание своей важности.

БРУУГ ДИКИЙ ОРК, ЗАСТРЕЛЬЩИК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	35	35	45	30	35	20	25	40	20	15

Черты: броня 1 (5), воинственность, враждебность (к зеленокожим), заразный, крепкий орешек, оберег (10), оружие (каменный топор) +7, стрельба +7 (50), сумеречное зрение, ярость

Навыки: наблюдательность 40, скрытность (дикая природа) 45, стрельба (лук) 45, уклонение 45

Таланты: поспешное бегство, точный выстрел

Имущество: боевая раскраска, каменный топор, лук с 12 стрелами



Гарн – дикий орк, застрельщик

Искусство шпионажа и убийства – это необычные навыки для орков, но Гарн освоил их в совершенстве. Он предпочитает атаковать на расстоянии, используя пращу и метательные ножи, оставляя рукопашный бой для обычных драчунов (солдаты) и больших драчунов (элиты). Если столкновения избежать нельзя, он всегда найдёт способ нанести удар из-за угла, сверху или снизу. Гарн получает особое удовлетворение от того, что остаётся незамеченным, обстреливая врагов из пращи, вызывая у них паранойю и недоумение от того, что их атакует. В свободное время он собирает змеиный яд и гордится тем, что ни разу не был укушен.

Гарн — один из немногих Каменных Змеюк, которые возражают против того, чтобы их возглавлял Шаман, а не большой, крутой головорез вроде Слита Змеедушителя. Тем не менее, Гарн подчиняется Хизсссу, «Таму шта он такой страшный!»

Гарн тайно восхищается Бруугом, испытывая при этом зависть, ведь Хизссс выделил его, присвоив особое прозвище. Однако Гарн вряд ли смог бы чётко сформулировать свои эмоции. Тем не менее, несмотря на все эти противоречия, он по-прежнему верен Хизсссу... пока что.

ГАРН ДИКИЙ ОРК, ЗАСТРЕЛЬЩИК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	35	35	45	30	35	20	25	40	20	15

Черты: броня 1 (5), воинственность, враждебность (к зеленокожим), заразный, крепкий орешек, оберег (10), оружие (каменный топор) +7, стрельба (метательные ножи) +6 (6), стрельба (праща) +7 (60), сумеречное зрение, ярость

Навыки: наблюдательность 40, скрытность (дикая природа) 45, стрельба (метательное 45, праща 45), уклонение 45

Таланты: поспешное бегство, точный выстрел

Имущество: боевая раскраска, каменный топор, праща и двенадцать пуль, шесть кремневых метательных ножей

♦ ВОЛКЦАНЫ ОГЛАХ ХАНА ♦



ИСТОРИЯ ВЕРОЛОМСТВА

Оглах Хан когда-то был одним из самых любимых воевод Великого Хобгоблы Хана, богатым ханом, владеющим сотнями волков и всадников, вооруженных копьями, скимитарами и луками. Он вызывал страх и уважение на поле боя, а его предательство вызывало одновременно презрение и восхищение среди его соплеменников хобгоблинов. Однако даже у хобгоблинов есть предел терпимости к измене. Во время Битвы при Ксен-Ту Оглах Хан быстро перешёл на другую сторону, когда Хабло Хан пал от руки чемпиона Императора Дракона. Атака на своих товарищей, когда они пытались спастись, оказалась роковой ошибкой, так как оставшаяся часть орды Хобгоблы Хана появилась из-за горизонта, значительно превосходя катайцев численностью. Объявленный вне закона, Оглах Хан воспользовался шансом покинуть не только поле сражения, но и бескрайние восточные степи.

После утомительного путешествия по Тёмным землям, где Оглах Хан возненавидел гномов хаоса, его Волкцаны присоединились к кармиям чёрных орков под командованием Гордуга Крушилы и начали грабежи в Тилее.

Предательская сущность Оглах Хана вновь проявила себя. В Битве Длинных Ножей орки Гордуга потерпели сокрушительное поражение, когда Оглах Хан в очередной раз изменил сторону, перейдя на службу к тилейскому генералу Джованни Джуллиани. Генерала не смутило это явное предательство: он щедро вознаграждал Оглах Хана и его Волкцанов, приняв их в качестве мобильных разведчиков и застрельщиков. С тех пор Волкцаны Оглах Хана служат наёмниками, путешествуя на волках по землям Тилеи и предлагая свои услуги различным князьям и генералам.

Слава Оглах Хана и его Волкцанов распространилась по всем Тилее и Пограничным Княжествам. Удивительно, что Оглах, всегда известный своей склонностью к предательству, с момента начала службы генералу Джуллиани не дал ни одного повода к нарушению условий контракта. Куда же исчезла его знаменитая вероломность? Возможно, он извлёк уроки из прошлого? Или же работа на тилейцев приносит ему больше выгоды, чем служба прежним хозяевам? А может быть, он просто выжидает подходящий момент для своего самого грандиозного предательства?



СОСТАВ ВОЛКЦАНОВ

Когда Оглах Хан покинул свои родные степи, его армия насчитывала свыше шести сотен всадников. В настоящее время же в его распоряжении осталось всего восемь десятков. Они движутся, как разрозненная толпа, а небольшие группы постоянно отстают и блуждают.

Для непосвященного наблюдателя они могут выглядеть как беспорядочная толпа. Однако за этой видимой неразберихой существует чёткая организация. Отделяющиеся группы представляют собой мобильные дозорные отряды, которые поддерживают визуальный контакт с основными силами и оперативно обмениваются информацией. В то же время, более мелкие разведывательные группы продвигаются далеко вперёд, избегая внимания и тщательно обследуя местность в поисках засад и потенциальных угроз.

- ❖ Два разведывательных отряда, состоящих из двух или трёх застрельщиков на волках.
- ❖ От двух до четырёх передовых дозорных отрядов, состоящих из 6-12 застрельщиков на волках. Среди них можно найти Храга Волкошептуна.
- ❖ Суровая гвардия, охраняющая обоз, состоит из 10 элит и 10 солдат.
- ❖ Основная сила, состоящая из Оглах (вождя на волке), «Жчокке» Глах (солдата на волке), Гаглаха Гхрана (элиты на волке), 10 элит на волках и до 30 застрельщиков на волках.

Мундир

У Волкцанов мундир представляет собой комбинацию одежды и брони, отражающую их степной образ жизни и трофеи, добытые на полях сражений. Многие из них облачены в бронзовые ламеллярные доспехи и шлемы, декорированные чёрными волчьими хвостами.

Снаряжение

Каждый Волкан вооружён копьём, скимитаром и коротким луком. Хотя они не брезгают подбирать части латного доспеха, наибольшим спросом пользуются чешуйчатые доспехи и лёгкая кольчуга.

Оформление щита

Три красных следа от когтей на белом фоне.

Боевой клич

«Хиййааргх!» Смысл боевого клича Волцанов окутан тайной, однако, судя по всему, он содержит оскорбления и призывы к насилию.

ТЫ НИКОМУ НЕ МОЖЕШЬ ДОВЕРЯТЬ

Дуче из Тилеи предложил Оглаху работу по охране города от разбойников, однако Оглах не доверяет ему и не спешит подписывать договор. Он хочет удостовериться, что дуче не пытается его обмануть, и ему нужны надёжные лица, чтобы выяснить всю правду в городе. На самом деле, дуче искренен и действительно заботится о своих жителях. Проблема в том, что разбойниками управляет один из чёрных орков Гордуга Крушилы, тот, кто выжил после предательства Оглаха во время Битвы Длинных Ножей. Этот орк, Гавкорвун, похитил семью дуче и теперь намеревается заманить Оглаха в ловушку.

ЗАМАНЧИВОЕ ПРЕДАТЕЛЬСТВО

После инцидента с Гордугом Крушилой, Оглах, вопреки всем прогнозам, всегда выполнял свои обещания. Дуче Альфонсо намерен изменить эту ситуацию и склонить Оглаха к предательству Княжны Джойгии, его нынешней покровительницы, в преддверии ожидаемого конфликта среди знати за владения. Альфонсо нужны люди, которых можно будет представить в качестве случайных свидетелей — такие, как персонажи, чтобы немного подкупить Оглаха. Если это не сработает, смогут ли они придумать другой способ вывести из строя Волкчанов Оглаха?

ШКУРА ВОЛКОКЛЫКА

Волкоклык – так назывался грозный скакун Кенгай Хана, основателя Империи Хобгоблинов. После его смерти шкура животного была преобразована в наплечный плащ и наделена магией Ваааг! Этот плащ, получил название «шкура», когда тот еще был в фаворе у Хобгола Хана. Магия шкуры даёт носителю +1 к ТАЛАНТУ *высздка*, а его скакуну +1 к СКОРОСТИ.

Шкура Волкоклыка является величайшей святыней Мургулов, и они в гневе из-за того, что Оглах присвоил её себе. Хобгобла Хан объявил щедрое вознаграждение — золото и волков — за возвращение шкуры и поимку Оглах Хана, которого он считает вором и предателем. Хан стремится захватить Оглаха живым, чтобы лично отомстить ему за измену, однако тому, кто вернёт хотя бы шкуру или голову Оглаха, будет оказана высочайшая милость Великого Хана.

Уркунабула Старого Вейдге

Мы направлялись из Миральяно в Трантио, когда неожиданно оказались в самом центре очередной тилейской междоусобицы. Нам пришлось проявить дипломатические навыки, чтобы избежать конфликтов со всеми сторонами одновременно. К счастью, исследования профессора фон Гронингофа не касались политических вопросов, что дало нам возможность получить доступ к необходимым историческим архивам. Он утверждал, что в каменных пирамидах у подножия гор Апучини могут скрываться следы легендарного скелетного двора Лумбруско, хотя это пока всего лишь теория, требующая подтверждения.

Вскоре после того, как мы пересекли реку Тарано, из леса, словно из ниоткуда, с невероятной скоростью и ловкостью вырвались всадники и начали атаковать нас. Вначале я предположил, что это разведчики тилейских селян на пони. Однако вскоре осознал, что это вовсе не пони, а волки. А затем мне стало ясно, что это зеленокожие, а не люди.

Они были частично облачены в тилейские одежды, что и сбilo меня с толку, но также на них были и более странные наряды. Сомнений не оставалось — это были зеленокожие, но таких я ещё не видел. Судя по реакции моих спутников, они были так же поражены, как и я. Они выглядели слишком жилистыми для орков, но слишком высокими для гоблинов. Теперь я, конечно, понимаю, что их называют хобгоблинами. Однако до сих пор не уверен, является ли это подвидом гоблинов или же просто ошибочным названием.

В любом случае, они мастерски управляли своими волками, полностью контролируя их, одновременно используя длинные копыта, мечи и луки. Их было около дюжины, и они агрессивно кружили вокруг нас, превосходя числом. Это могло стать фатальным для нашей экспедиции, если бы они решили воспользоваться своим численным перевесом. Однако меня удивило, что они не проявляли открытой враждебности. Они, похоже, оценивали нашу группу, держались на расстоянии, но в пределах досягаемости своих стрел. И, несмотря на репутацию зеленокожих, которые всегда нападают на слабых, у меня возникло подозрение, что они не собираются атаковать.

Однако Совринсиз, похоже, совсем не разделяла моих ожиданий и, вероятно, вовсе не задумывалась о происходящем. Она резко вытащила свои пистолеты и выстрелила в одного из волчьего наездника — по пуле в волка и в его всадника. Попала точно. Пфафф радостно закричал, когда волк и всадник упали на землю. Я же испытывал совершенно иные чувства и заметил, как Кайя отрицательно покачивает головой. Она прекрасно понимала, что этой выходкой Совринсиз подписала нам всем смертный приговор.

Всадники продолжили кружить, но теперь были разъярены потерей товарища и готовы были разорвать нас на куски. Я ожидал команды к атаке, когда они выпустят стрелы и ринутся в бой, но вместо этого на передовую выехал один из них. Было очевидно, что он здесь главный. Он резко произнёс несколько приказов на их гортанном языке, и его подчинённые сразу же осадили своих волков, отступив на несколько шагов. Я был поражён тем, как быстро этот вожак зеленокожих добился подчинения, и как ловко они усмирили своих слюнявых зверей.

Этот малый (или как его можно назвать, хотя внешне он представлял собой обычного зеленокожего разбойника), обратился к нам на ломанном тилейском языке, однако удивительно вежливо. Я никак не ожидал подобного от гоблинов. Конечно, его этикет оставлял желать лучшего, но в целом он был лучше, чем у многих выскочек из придворной среды Альтдорфа. Говорил он хоть и грубо, но грамотно, и даже использовал впечатляющий словарный запас. Он извинился за доставленные неудобства и сообщил, что его господин приглашает нас на званый ужин. Это было поистине великодушно с его стороны, особенно учитывая, что у его ног сейчас умирал один из его воинов, получивший пулю от Совринсиз.

Нас отправили в лагерь местного дожа. Сразу стало очевидно, что он вовлечён в конфликт как минимум с одним из соседей. Вместе с разношёрстными местными солдатами там находились наёмники самых разных сортов и мастей. Богатые тилейские государства известны своими наёмными армиями, и в их рядах можно встретить кого угодно. Как мы уже заметили, среди них даже встречаются зеленокожие.

Несмотря на то, что формально мы оставались в плену, дож проявил необычайную доброту и угостил нас великолепным обедом. Он просто хотел удостовериться, что мы не шпионы или представители какой-либо угрозы, после чего пообещал отпустить нас с миром. И на следующее утро он сдержал своё слово, обеспечив нас свежими запасами и чистым бельём.

Воспользовавшись его живым интересом к нашей экспедиции в Трантио, я не упустил возможность задать ему вопросы о волчьих наездниках, с которыми нам пришлось столкнуться. Общие сведения о войне в Тилее вы можете найти в моих других трудах, а здесь я кратко изложу его рассказ о хобгоблинах.

Он отметил, что из них получаются удивительно хорошие разведчики, даже несмотря на то, что это не их родные территории. Также он подчеркнул, что они гораздо надёжнее и дешевле местных проводников. По его словам, у местного проводника всегда могут быть свои интересы, или он просто может неожиданно отказаться от работы и уйти домой.

Поскольку хобгоблины находятся далеко от своих родных земель и не имеют в этом регионе союзников, им даже не придёт в голову совершать какие-либо проделки.

Кроме того, как отметил дож, хобгоблины являются непревзойденными мастерами тактики обмана в сражении. Дюжина наездников может поднять такое облако пыли, что создаётся впечатление, будто их двести, а целая рота может двигаться так незаметно, что кажется, будто их всего лишь десяток. Они способны притвориться, что в панике покидают поле боя, но стоит противнику нарушить их строй для преследования, как они мгновенно разворачиваются и используют замешательство врага в своих интересах. Кроме того, они умеют стрелять из лука назад не хуже, чем вперёд, или в любую другую сторону, даже на полном скаку.

Помимо этого, они усовершенствовали тактику, при которой передний ряд, наступая на врага, выпускает стрелы и отступает назад. Пока до них снова доходит очередь занимать передовые позиции, они успевают перезарядить луки, обеспечивая непрерывный поток стрел. На первый взгляд это кажется простым, но на практике повторить такой маневр с крупным отрядом почти невозможно. Дож знал это на собственном опыте, ведь он сам пробовал обучить своих пистольеров этой ловкости.

Однако, самый громкий инцидент обмана с участием хобгоблинов имел место во время Битвы при Длинных Ножах, когда отряд под командованием некоего Оглах Хана неожиданно перешёл на сторону противника. Это дало возможность Джованни Гуиллиани, знаменитому тилейскому наёмному генералу, одержать решительную победу над мощной армией орков. Хобгоблины, похоже, презируют своих зеленокожих сородичей, и те отвечают им тем же. По словам дожа, это не просто обычные стычки и борьба за власть, которой у них сплошь и рядом (да и у многих тилейцев, чего греха таить), а истинная, непримиримая вражда между различными племенами зеленокожих.

«Но как же, — прямо спросил Пфафф, уверенный, что все мы думаем об одном и том же. — Как вы можете быть уверены в их преданности?» «Слушайте, — многозначительно наклонился вперёд дож. — Предательство Оглы известно на всей территории Тилеи и даже за её пределами». Пфафф кивнул. «Теперь его имя стало синонимом предательства. Каждый, кто его нанимает, ожидает подлости». Пфафф снова кивнул, явно не понимая, к чему ведёт разговор. «А мы уже знаем, что наездники на волках — мастера неожиданных ходов». Утвердительные кивки. «Если хобгоблины осознают, что я готов к предательству, то это будет последним, о чём они подумают». Дож самодовольно улыбнулся и постучал пальцем по своему орлиному носу.

Я хотел бы добавить некоторые мысли к словам дожа. Дисциплина, проявленная наездниками на волках во время нашей встречи, была действительно впечатляющей. Несмотря на наши явные провокации, они стойко следовали приказам; даже после того, как мы убили одного из них, они не попытались атаковать. Учитывая, что зеленокожие редко демонстрируют братскую сплочённость, такое высокое мастерство и дисциплина встречаются лишь у лучших воинов.

Позвольте предложить следующую гипотезу. Хобгоблины находятся за сотни, а может, даже за тысячи миль от своего дома, в незнакомой и враждебной Тилее. Здесь им необходимо проявлять гораздо больше хитрости и осторожности, чем на родной земле. Они осознают, что всего одна неудача в контракте или ошибка может привести к полному краху. Возможно, именно это и выделяет их среди других видов гоблинов.

Орк предаст своего союзника при любом удобном случае, будь то реальная угроза или вымышленная. Эта черта неоднократно выручала Империю, и я убежден, что нападения орков происходили бы гораздо чаще, если бы они умели лучше координировать свои действия. Гоблины же, по всей видимости, злобны от природы, даже когда это идёт им во вред. Однако хобгоблины, возможно, обладают способностью взглянуть на ситуацию под другим углом, анализировать её с разных позиций и разрабатывать более сложные стратегии, чем их зеленокожие собратья.

Хобгоблины, вероятно, обладают большей умственностью и дисциплиной по сравнению с другими представителями зеленокожих, что делает их отличными наёмниками. В отличие от орков, которые сосредоточены лишь на следующей битве и трапезе, хобгоблины умеют строить планы на несколько шагов вперёд. Кроме того, в отличие от гоблинов, стремящихся к быстрой и беспощадной мести, они предпочитают дожидаться подходящего момента для удара, когда это принесёт максимальную выгоду.

Я поделился своими мыслями с коллегами, однако они остались безразличными. Профессор Пфафф яростно отверг идею о том, что зеленокожие могут представлять собой нечто большее, чем неорганизованные дикари. Даже когда я напомнил ему о том, как хобгоблины проявляли хитрость, выполняли сложные задачи и сохраняли спокойствие под огнём, он лишь отмахнулся, утверждая, что помнит всё совершенно иначе.

Профессор Гронихоф мудро решил не участвовать в разговоре, хотя впоследствии выяснилось, что он испытывал первые признаки жёлтой чумы, подхваченной после употребления заражённой воды в Миральньо. Поэтому его внимание было сосредоточено скорее на состоянии своего кишечника, чем на ходе дискуссии.

Тактика

Волканы постоянно проводят разведку: готовятся ли они к битве или просто перемещаются, они наблюдают за противником и изучают окружающую местность. Разведчики могут действовать в одиночку, парами или небольшими группами по три лица, при необходимости спешиваясь, чтобы не попасть в поле зрения. Более крупные отряды, состоящие от шести до двенадцати наездников, обычно остаются в пределах видимости племени, за исключением случаев выполнения особых заданий.

Когда Волканы имеют численное превосходство, их стратегия становится простой и беспощадной: сокрушить врага мощным и стремительным нападением. Копья опускаются для мощного центрального удара (в котором участвуют солдаты и элиты), в то время как фланговые отряды (застрельщики) изматывают и сдерживают противника градом стрел.

Когда силы находятся на равном уровне, Волканы применяют хитрость, организуя массовые засады или заманивая противника в ловушки. Для этого они используют небольшие отряды, которые провоцируют врага на безрассудное преследование.

Волканы склонны уклоняться от заключения контрактов, когда численно уступают сопернику или находятся в невыгодном положении, за исключением случаев, когда у них имеется заранее разработанный план. Они с готовностью принимают вызов, даже если противник их превосходит, и затем притворно отступают, чтобы заманить врага в хитроумно расставленную ловушку – к лесу, где их союзники уже нацелили свои пушки.

Когда племя разбивает лагерь, начинается активная работа: ставятся палатки, затачиваются клинки, изготавливаются стрелы, ремонтируются сёдла и, что может показаться удивительным, уделяется внимание шерсти волков. В то же время Волканы способны выполнять множество дел прямо в седле, включая сон.

СТАРЫЕ СЧЁТЫ

Во время бегства через Тёмные земли сотни пехотинцев с копьями Оглы стали жертвами гномов хаоса: одни были убиты, другие оказались в рабстве. Эта утрата до сих пор не даёт Оглах Хану покоя. Недавно до него дошли слухи о том, что дикие орки применяют тактику стремительных рейдов для атак на караваны и удалённые поселения гномов хаоса.

Хотя Оглах не испытывает симпатии к оркам, его любопытство подталкивает его проверить слухи: возможно, ему и его Волканам удастся заполучить часть трофеев. Если это поможет насолить гномам хаоса и, возможно, освободить некоторых своих парней из рабства, он готов стиснуть зубы и наладить сотрудничество с орками. Если персонажи заинтересуются экспедицией в Тёмные земли, Оглах готов её профинансировать и предоставить одного из своих лучших застрельщиков в качестве проводника.

В ГЛУБИ ЛЕСА**Простая сцена**

Персонажи, прогуливаясь по лесной поляне или вдоль края леса, неожиданно улавливают шум, как будто что-то огромное пробирается через кусты и деревья. Звук становится всё громче, и ощущение опасности усиливается. У них есть ровно один раунд, чтобы предпринять какие-либо действия.

На поляне появляется огромный волк с диким взглядом, покрытый листьями и ветками, с потрёпанным седлом, готовым вот-вот упасть. Увидев персонажей, волк останавливается в замешательстве. Даже если они успели укрыться, например, на дереве, он все равно замрёт, охваченный внезапной неуверенностью, находясь на открытом пространстве поляны или на краю леса.

Если персонажи начнут атаку, волк вступит в бой. Запугивание может вынудить его либо сбежать, либо перейти к обороне; провал приведёт к схватке. Если же персонажи в течение одного раунда не предпримут никаких действий, зверь просто покинет место. Тем не менее, есть вероятность, что персонажи смогут удержать волка на расстоянии и не дать ему принять решение, особенно если применят навыки, такие как усмирение животных или обращение с животными.

Через три раунда после появления волка (или ранее, если его удастся остановить) из леса выезжают два всадника-хобгоблина, стремящиеся поймать сбежавшего волка.

Если персонажи удерживают волка, не атакуя его, хобгоблины занимают позиции для помощи в сдерживании зверя, стараясь не спровоцировать его. Они начинают отдавать указания персонажам, призывая их к сотрудничеству. Один из хобгоблинов спешивается, чтобы успокоить волка и поправить седло. Хобгоблины не проявляют агрессии по отношению к персонажам, пока те не предпримут нападение первыми.

Вскоре из леса, прихрамывая, появляется раненый хобгоблин, который, страдая от боли, пытается оседлать своего волка. Если между персонажами, хобгоблинами и волком всё же начнется битва, этот хобгоблин появится через два раунда после её начала, оставаясь в тени и стреляя в противников из лука.

Если сцена заканчивается мирно, один из хобгоблинов ворчит и швыряет персонажам кинжал с рукоятью в виде волчьей лапы.

Эта сцена состоит из:

- Гигантского волка, вырвавшегося на свободу.
- Двух хобгоблинов-застрельщиков на гигантских волках.
- Одного пешего хобгоблина-застрельщика.

ОГРАНИЧЕНИЕ УЩЕРБА

Нормальная сцена

Эта сцена представляет собой группу элитных всадников основного племени. Здесь могут быть хобгоблины-элиты, среди которых, возможно, будет сам Оглах Хан с личной охраной. Число наездников варьируется от шести до двенадцати в зависимости от желаемой сложности битвы для персонажей. Стоит помнить, что, если персонажи окажутся в пешем строю, сцена станет крайне опасной (дополнительные сведения о сражении можно найти в «WFRP: Книга Правил», страница 163, и «Во Всеоружии», страница 105).

Если вы стремитесь не пользоваться сражениями верхом, замените его сценой с пешими копейщиками Волкцанов, которые охраняют обоз племени. Копейщиков, состоящих в основном из элиты, будет больше, чем самих персонажей, что делает вступление в бой чрезвычайно рискованным.

Причина конфликта кроется в том, что хобгоблинам отказывают в жизненно необходимом ресурсе: доступ к воде на чужой территории; урожай, необходимый для пропитания себя и своих соплеменников; укрытие для ночёвки; право проезда через небольшой городок, принадлежащий нынешнему работодателю Волкцанов.

Эту историю можно начать двумя способами. Первый вариант: словесная перепалка уже переросла в драку к моменту, когда персонажи появились на месте, и первые удары уже были нанесены. Сумеют ли персонажи быстро утихомирить обстановку, или же сразу окажутся втянутыми в запутанную схватку, даже не успев оценить ситуацию? Им не стоит рассчитывать на помощь в бою: единственными, кто может быть вовлечён, могут быть только бедный фермер с женой и детьми.

В качестве альтернативы, персонажи могут оказаться в ситуации с самого начала и получить шанс договориться с хобгоблинами, когда те только появятся. Хобгоблины не обязательно должны проявлять агрессию, и с ними можно попытаться достигнуть взаимовыгодного соглашения. Не стоит забывать, что Волкцаны — это опытные наёмники, обладающие золотом и другими ценными ресурсами. Однако из-за их устрашающего облика, немногие готовы вступать с ними в контакт.

Эта сцена состоит из:

- Шести хобгоблинов-элиты на гигантских волках.
- Либо Оглах Хана, либо Гаглаха Гхранна на гигантском волке.

СКРЕПЛЕНО КРОВЬЮ

Сложная сцена

Персонажи получают задание от влиятельной личности, которая стремится сделать так, чтобы Волкцаны Оглах Хана показали себя хуже, чем могли бы, в предстоящей битве. Это лицо желает, чтобы персонажи незаметно проникли в лагерь Волкцанов и предприняли все возможные шаги для достижения этой цели: подсыпали слабительное в мясо волков (и хобгоблинов), перерезали и ослабили подпруги седел, посеяли панику. Либо же устанавливали «ежей» и другие ловушки на пути отряда, перехватывали и нейтрализовали разведчиков, чтобы те не смогли сообщить об угрозе.

Каждое из этих действий неизбежно приведёт к открытому конфликту с полным отрядом противника. Число врагов не имеет решающего значения, поскольку даже при тихом устранении разведчиков, в конечном итоге, за ними будут следовать другие отряды, а затем и весь воинский контингент. Если только персонажи не являются живыми легендами, им не избежать печальной судьбы. В лучшем случае их захватят после долгой и изнурительной погони.

Оглах Хан намерен встретиться с ними лицом к лицу. Он задаст лишь один вопрос: заключали ли они договор? В случае положительного ответа он потребует строгого соблюдения его условий и не будет впечатлён предательством по отношению к своему нанимателю. В любом случае, их ждёт яма с голодными волками. Если они проявят стойкость в бою и выживут, их просто вышвырнут, наградив пинком и суровым предупреждением не возвращаться.

Тем не менее, если они не подписали никакого соглашения, Оглах сочтёт предательство вполне оправданным. Более того, он предложит перейти на его сторону и служить ему. Разумеется, им придётся подписать контракт... кровью. И да помогут им небеса, если они решат предать его.

ЕЩЁ БОЛЬШЕЕ ПРЕДАТЕЛЬСТВО

Почему Волкцаны неожиданно отказались от своей привычной тактики коварства и стали профессионально сотрудничать с тилейскими наёмниками? Возможно, Оглах осознал, что люди не будут мириться с бесчинствами хобгоблинов. Однако может быть, это всего лишь часть более масштабного замысла, и Волкцаны выполняют функции передовых разведчиков для своего истинного хозяина, Хобгобла Хана. В таком случае они лишь предвестники грядущей армии хобгоблинов, готовящейся захватить Старый Свет.



Оглах Хан – хобгоблин, вождь

Оглах — внушающая трепет личность, от которой веет скрытой психопатией. Он демонстрирует жутковатую и грубую вежливость к людям и полуросликам (которых считает не более чем человеческими детьми). Он ведёт себя гордо, встречая взгляды князей без малейшего почтения, осознавая свою ценность как на поле боя, так и за его пределами. Если дипломатические переговоры неизбежны, он старается обходить гномов, которые часто не могут сдерживать свою агрессию. Однако, если гномы проявляют сдержанность, он смиряется с их пассивной агрессией. Оглах испытывает восхищение к эльфийским лучникам и их искусству, хотя присутствие самих эльфов вызывает у него дискомфорт, и он становится удивительно молчаливым в их компании.

В бою и в мирное время Оглах постоянно ищет возможности перехитрить противника. Обычно своё коварство он направляет против тех, для кого выполняет контрактные обязательства. Некоторые люди пока не понимают, что, став наёмником, Оглах обязан подписывать контракты, что он и исполняет, ставя крестик своей кровью. Он воспринимает это с почти суеверной серьёзностью.

ОГЛАХ ХАН ХОБГОБЛИН, ВОЖДЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	60	45	45	50	45	55	30	40	50	30	19

Черты: броня 3 (8), враждебность (к зеленокожим), заразный, оружие (копье) +8, оружие (скимитар) +8, стрельба (лук) +7 (50), сумеречное зрение

Навыки: верховая езда (волки) 70, запугивание 60, знание (военное дело) 50, интуиция 60, лидерство 45, наблюдательность 55, рукопашный бой (древковое 80, основное 80), стрельба (лук) 55, уклонение 70, хладнокровие 65

Таланты: бдительность, быстрая реакция, воодушевление, выездка, командир, целеустремлённость

Имущество: ездовой волк, кольчужная броня, копье, короткий лук с 12 стрелами, мешочек, полный монет, ручное оружие (скимитар), шкура Волкоклыка, щит



«Жчокке» Глах – хобгоблин, солдат

Глах, известный как «Жчокке», стал настоящим фанатом всего, что связано с Тилеей. Он усвоил манеры и стиль, которые, по его мнению, свойственны храброму тилейскому генералу, и даже принял тилейское имя, которое считает подходящим для хобгоблина. Теперь он гордо носит фетровую шляпу с большим пером и яркий, хотя и запачканный пояс, который гармонирует с плохо подогнанными доспехами и самодельными медалями. Несмотря на отсутствие выдающейся силы, его эксцентричность вызывает недоверие у соплеменников Волкцанов. Кроме того, он умудряется раздражать многих тилейцев, хотя сам этого совершенно не осознает.

«Жчокке» всегда отличался храбростью как воин, но тилейская бравада привнесла в его поступки нотки импульсивности и безрассудства, а также... проблески рыцарской чести! Если среди Волкцанов найдётся хобгоблин, который ввяжется в дуэль или бросится на помощь прекрасной принцессе (которая вряд ли оценит, что её спасает хобгоблин, даже если ей действительно грозит опасность), то это будет именно «Жчокке».

«ЖЧОККЕ» ГЛАХ ХОБГОБЛИН, СОЛДАТ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	40	35	35	40	30	35	30	25	30	20	14

Черты: броня 3 (6), враждебность (к зеленокожим), заразный, оружие (копье) +7, оружие (скимитар) +7, сумеречное зрение

Навыки: верховая езда (волки) 50, рукопашный бой (древковое 50, основное 50), уклонение 45, хладнокровие 40

Таланты: быстрая реакция, целеустремлённость
Имущество: ездовой волк, кольчужная броня, копье, ручное оружие (скимитар), щит



Гаглах Гхран – хобгоблин, элита

Гаглах Гхран — мощный, угрюмый и внушительный хобгоблин, который предпочитает тяжёлое копье скимитару. Он один из немногих Волкцанов, недовольных переездом с бескрайних степей и плохо адаптировавшийся к новой жизни. Тем не менее, Гаглах обычно сдерживает свои мысли, хотя некоторые догадываются о его недовольстве. Среди них — Оглах, который размышляет о возможности назначить Гаглаха в свою личную охрану (чтобы не только следить за ним, но и воспользоваться преимуществами его защиты).

Гаглах упорно отказывается менять свою старую броню и оружие, которые, несмотря на изрядные повреждения и износ, всё ещё обладают смертоносностью. Его серый волчий меховой плащ выглядит крайне грязным и изношенным. Все это — драгоценные воспоминания о потерянной жизни; их утрата или кража непременно вызовут у него неистовую ярость. Если среди Волкцанов есть кто-то, способный предать Оглах Хана или ударить «Жчокке» Глаха по голове, то это именно Гаглах. Он представляет собой своего рода тикающую бомбу замедленного действия, но, возможно, Оглах сможет удержать его под контролем, если будет достаточно внимателен.

ГАГЛАХ ГХРАН ХОБГОБЛИН, ЭЛИТА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	35	40	45	40	35	30	25	40	20	16

Черты: броня 3 (7), враждебность (к зеленокожим), заразный, оружие +7, сумеречное зрение

Навыки: верховая езда (волки) 50, запугивание 50, лидерство 25, основное 65), рукопашный бой (древковое 65, уклонение 40, хладнокровие 55

Таланты: бдительность, быстрая реакция, целеустремлённость

Имущество: ездовой волк, кольчужная броня, копье, ручное оружие (скимитар), щит



Храг Волкошептун – хобгоблин, застрельщик

Храг отлично находит общий язык с волками. Он способен заставить даже самых беспокойных зверей лечь и просить о подавании. Многие считают, что причина кроется в его тяжёлом волчьем меховом плаще, украшенном хвостами, лапами и ожерельями из клыков этих зверей. Однако истина заключается в том, что волки просто его обожают, и он никогда не проявляет к ним жестокости, несмотря на свою ярко выраженную привычку собирать части их тел.

Поскольку Храг проводит много времени в компании волков и часто спит рядом с ними, у него появился довольно специфический... запах. Он настолько сильный, что его ощущают даже другие Волкцаны, из-за чего Храга редко задействуют в разведывательных операциях, требующих скрытности. Однако Оглах находит его весьма полезным в ситуациях, когда необходима агрессивная дипломатия, поскольку Храг имеет способность внушать ужас и отвлекать вражеских генералов. Одна лишь мысль о том, что их могут растоптать хобгоблины с запахом, подобным запаху Храга, может заставить врагов быстро сдаться.

ХРАГ ВОЛОШЕПТУН ХОБГОБЛИН, ЗАСТРЕЛЬЩИК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	40	30	35	30	45	30	25	30	20	12

Черты: броня 3 (6), враждебность (к зеленокожим), заразный, оружие +7, стрельба (лук) +7 (50), сумеречное зрение

Навыки: верховая езда (волки) 60, наблюдательность 40, скрытность (дикая природа) 55, стрельба (лук) 50, уклонение 55

Таланты: поспешное бегство, точный выстрел

Имущество: ездовой волк, кольчужная броня, копье, лук с 12 стрелами, ручное оружие (скимитар), щит

•НАЁМНЫЕ МЕЧИ МЭТХОГГА•



ОТ СКЛОНА ГОРЫ ДО ОПУШКИ ЛЕСА

«Наёмные Мечи Мэтхогга» представляют собой банду огров-наёмников, которые путешествуют по всему Старому Свету, сражаясь за тех, кто способен обеспечить их хорошей оплатой или пищей. Этот отряд вёл бои с орками, гоблинами, зверолодами, гномами и многими народами людей. Недавно Мэтхогг совершил роковую ошибку, заведя свой отряд в Краесветные горы.

Банда «Наёмных Мечей» оказалась втянутой в бесконечную цепь битв, разгорающихся между многочисленными племенами орков и гоблинов, кишасшими в горах. В этих конфликтах огры успели поработать на многих из участвующих сторон.

«Наёмные Мечи» продемонстрировали свои способности, пусть и не всегда с честью, но, безусловно, с талантом к эффектному насилию и кровопролитию. В настоящее время банда «Наёмных Мечей Мэтхогга» существенно уменьшилась в численности. Мэтхогг расположил свой лагерь в Остермарке, в тени леса Грифонов, неподалёку от города Нагенхоф. В лесу больше не осталось лёгкой добычи, и несколько оголодавших огров начали поедать молодые, сочные деревца.

Тем не менее, сколько бы клетчатки они ни потребляли, для огра нет ничего более питательного, чем мясо. Мэтхогг понимает, что ему срочно необходимы новые источники еды, иначе он рискует столкнуться с бегством оставшихся наёмников или даже с открытым восстанием.

Хотя разбой может казаться заманчивым вариантом, Мэтхогг твёрдо намерен установить для себя и своих воинов репутацию наёмников высшего уровня. В конце концов, поедать потенциальных клиентов — это не самый мудрый подход в долгосрочной перспективе, особенно когда они готовы заплатить за то, чтобы ты съел кого-нибудь другого.

Однако Мэтхогг не учёл наличие могущественных сил, обитающих в лесах вокруг его лагеря. Пакостники и дриады, возможно, не станут сражаться с ограми напрямую (в конце концов, эти существа не съедобны), но обитатели леса Грифонов всё чаще проявляют враждебность к своим соседям-ограм, которые вырубая деревья для костров и позволяют своим чудовищным питомцам бродить по лесу в поисках добычи.



СОСТАВ «НАЁМНЫХ МЕЧЕЙ»

Данный список демонстрирует количество наёмников, оставшихся в их лесном лагере. Их положение оставляет желать лучшего. В любой момент несколько огров заняты охотой или поиском хоть какой-нибудь работы. Однако лес был полностью вырублен, и поэтому застрельщикам пришлось прибегнуть к набегам на ближайшие фермы в поисках пищи. Об этом Мэтхогг пока ничего не подозревает, а его застрельщики уверяют, что добытое ими мясо — это «местное, тощее подобие носорожцев», чтобы скрыть правду.

- ☛ Йрг Зверобойша, лучшая охотница (застрельщик) в банде, обычно находится в стороне от лагеря, где её можно увидеть за изготовлением свежих метательных копий из молодых берёз.
- ☛ Охрану лагеря несут четыре огра (солдаты) под командованием Крага Желудобоя (элита), неусыпно следя за опушкой леса со стороны дороги. Их задача — вовремя заметить путника, который осмелится свистнуть достаточно громко, чтобы его сочли потенциальной угрозой.
- ☛ Мясник банды, Рулг Смертообманщик (шаман), чаще всего находится в центре лагеря. Его можно застать либо за разделыванием туш, принесённых охотниками отряда, либо глубоко в лесу, совершающим ритуал в честь Великой Пасты, поглощая огромный котёл требухи.
- ☛ «Большой шатёр», как огры называют палатку Мэтхогга, стоит в центре лагеря и обычно служит местом пребывания самого Мэтхогга (вождя) и Скелы Дальноходши (элита), которые как раз в очередной раз обсуждают, как Скел пытается убедить своего командира в необходимости более агрессивного подхода к увеличению доходов «Наёмных Мечей».



Мундир

У «Наёмных Мечей» нет мундиров, однако, благодаря привычке адаптироваться к местным традициям, большинство членов банды облачены в наряды, отдаленно напоминающие рейкландский стиль: дублеты с разрезанными рукавами, роскошные перья и кожаные штаны. Единственным, кто не придерживается этого стиля, является Рулг Смертообманщик, который предпочитает носить кожаный фартук, сшитый из кожи дюжины «доноров», которых он когда-то убил.

Оформление щита

Огры презирают щиты. «Щит — это всего лишь бесполезная плоская дубинка, зачем он нам?» — утверждают они. Вместо этого многие отдают предпочтение массивным, укрепленным набрюшникам. Мэтхогг носит ржавую железную пластину с изображением Великой Пасты. Большинство его воинов украсили свои набрюшники аналогичными рисунками, подчёркивая свою верность.

Боевой клич

«МЯСО!»

ОГРЫ И ШАБЛОНЫ

«Племена и Бедствия» повествует о племенах орков и гоблинов, а также о их сородичах. Огры упоминаются среди них, так как их племенное устройство напоминает структуры орков и гоблинов. Они также разделяют их воинственный настрой и полное отсутствие понимания таких понятий, как технологии, культурные нюансы, мирные соглашения и воздержание от посядания пленных. Тем не менее, огры заметно отличаются от орков и гоблинов по многим аспектам. Более детальная информация о персонажах, профессиях и вооружении огров представлена в «Архивах Империи, том 2».

Огры не используют щиты, но в качестве замены могут использовать железные кулаки. Правила применения железных кулаков можно найти в «Архивах Империи, том 2». В игровом плане железные кулаки приравниваются к щитам (баклер).

Огры-охотники живут бок о бок с другими ограми. Для их создания используется шаблон застрельщика. Однако вместо лука или пращи они обладают навыком стрельба (метательное) и тремя метательными копьями.

Желозобрухи — это тяжеловооруженные воины-ветераны, которых можно встретить практически в любом большом племени огров. Для их создания применяется шаблон элиты.

Огров-мясников можно создать на основе шаблона шамана. Некоторые из них удостоиваются почётного титула Забойщика, для чего применяется шаблон верховного шамана. Эти огры владеют магией брюха, которая представляет собой уникальную разновидность ритуальной магии. Второй тип магов-огров — огнебрухи, которые используют школу магии (огонь).

Огры-маги опираются на выносливость, а не на интеллект, для определения своего навыка языка (магический). Поэтому, при создании огра-мясника или огнебруха, поменяйте модификатор интеллекта на модификатор выносливости.

Лидеров огров часто называют громилами или тиранами, и для создания каждого из них используются шаблоны вождя и воеводы, соответственно, отражая их положение в племени.

Укунабула Старого Вейдге

В древней усыпальнице вождя гномов Жарра, окружённой дикими пещерными гоблинами, когда профессор фон Гронигхоф оказался в лапах этих созданий, а Совринсиз и Кайя с отчаянием отступали, я, наблюдая за мастерством огров в бою, испытывал одновременно благодарность, благоговение и страх.

Мы присоединились к каравану, который двигался через Краесветные горы, а затем пересекал равнину Жарра в направлении гор Скорби. Путешествовать в безопасности, в большой компании, приносило нам удовольствие, и, вероятно, мы спокойно добрались бы до Катая, если бы профессор фон Гронигхоф не увлёкся слухами об усыпальнице древнего вождя гномов Жарра, находящейся у близлежащего горного перевала. Мы уже привыкли к его привычке исследовать могилы при каждой возможности, и, откровенно говоря, это стало довольно утомительным. Однако через несколько дней караван бесследно исчез, и о нём больше не поступало никаких известий. Поэтому я вынужден признать, что стремление фон Гронигхофа посетить эту единственную усыпальницу, возможно, спасло нас от гибели.

Мы с опаской покинули караван, чтобы отправиться в одиночку по этой суровой и незнакомой местности. Однако вскоре нам повстречался отряд из шести огров, которые сопровождали караван и согласились сопроводить нас до усыпальницы. За время моих путешествий я не раз встречал огров, даже пару раз в самом Альтдорфе, но никогда не сталкивался с ними в дикой природе. Более того, у меня не было опыта общения с ними напрямую. Узнав, кто из них является лидером — огромная огрша по имени Тагонни Чреволонмша — я сразу же начал переговоры о стоимости их услуг.

Первое, что привлекло мое внимание — это их потрясающие размеры. Безусловно, я знал, что огры — это крупные создания, но только столкнувшись с одним из них и попытавшись завести разговор, я по-настоящему осознал, насколько они велики, неуклюжи и внушают страх своим присутствием. Более того, здесь, на своей родной земле, они не были облачены в имперскую одежду и доспехи, как это бывает зачастую в Империи, а носили традиционные огрские наряды. За исключением ярких штанов, на них практически не было ткани.

Некоторые ключевые участки их тел были защищены латами, прикреплёнными кожаными ремнями, однако большая часть кожи оставалась уязвимой для ударов. Эта броня иногда идеально соответствовала своим задачам, а в других случаях выглядела как небрежно собранное импровизированное изделие.

Не испытывая особого желания обсуждать мастерство огров в кузнечном деле, я предположил, что иногда у них есть возможность заказать броню у местных гномов, а в другие времена они просто снимают её с тел павших воинов на поле боя.

Тем не менее, каждый огр, казалось, испытывал особую гордость за один элемент своей экипировки — массивный круглый щит, защищающий живот. Они называют его, с присущей им простотой, набрюшником. В ходе переговоров у меня сложилось впечатление, что Тагонни демонстрирует мне свой живот так же, как гордый фермер выставляет на показ своего лучшего быка, будто подтверждая свою силу и авторитет.

Огры безумно любят еду и с гордостью демонстрируют свои животы, поэтому неудивительно, что в их представлении защита живота важнее, чем защита головы. Они предпочитают набрюшники шлемам, что хорошо иллюстрирует их приоритеты: еда значимее мыслей. На многих набрюшниках можно увидеть выгравированный круглый символ, состоящий из множества острых зубов. Огры называют его Великой Пастью. Я не стал отвлекать их вопросами, но предполагаю, что это может означать что-то вроде «Прародительницы», что указывает на культ предков, схожий с гномьим. Интересно, могли ли огры перенять эту традицию у гномов Жарра?

Меня также сильно удивила неопрятность и грубость этих существ, а особенно их полное пренебрежение к манерам. Они были готовы в любой момент прервать переговоры ради перекуса, который, по большому счёту, трудно было назвать просто закуской — это был настоящий пир! Казалось, они находились в состоянии постоянного поедания и общались со мной лишь между укусами мяса и большими глотками эля, постоянно чавкая. Сначала я подумал, что это моя вина — мол, я отвлекаю их от еды — но вскоре осознал, что для этих огров любое время подходит для трапезы.

Я с большим энтузиазмом старался рассказать им о наших планах и кратко ознакомить с историей древних цивилизаций этого региона. Однако мои усилия оказались безрезультатными — это никоим образом не привлекло их внимание. Все их мысли были сосредоточены на другом: насколько опасной будет предстоящая миссия и есть ли шанс на хорошую драку (в чём я их уверил), а также, конечно, сколько мы готовы заплатить за это.

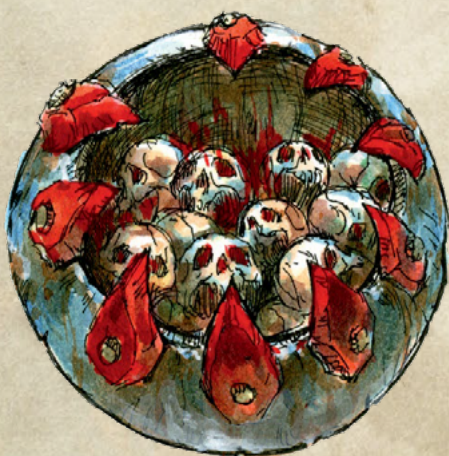
Я предложил им мешок, полный золотых монет, уверенный, что этого будет достаточно, ведь это стандартная плата для огров. Однако возникла некоторая неразбериха. Вряд ли проблема в том, что они не способны оценить абстрактную ценность денег; скорее, эти дикари просто никогда не покидали своих гор и не имели представления о имперских монетах.

С лёгким самодовольством Кайя спросила, нужна ли помощь, и, позвав Тагонни, отвела её к ближайшему погонщику мулов. Развернув настоящую комедию, она приобрела у него мула с преувеличенными жестами, после чего передала животное Тагонни. Та мгновенно поняла, в чём заключается ценность, а именно, что такое имперские деньги, и, радуясь удачной сделке, оторвала заднюю ногу мула и засунула её себе в пасть. Переговоры вновь прервались, пока вся толпа с восторгом набрасывалась на бедное животное.

Через несколько дней мы достигли зловещей усыпальницы, прилегающей к горному склону. Фон Гронигхоф наткнулся на некоторые письмена, которые, по его мнению, могли раскрыть тайны древней цивилизации. Совринсиз неожиданно предложила ему помощь в переводе, несмотря на свой явно неакадемический склад ума. В конечном итоге они пришли к выводу, что язык сильно напоминает хказалид и, возможно, принадлежит к эпохе, предшествовавшей падению гномов Жарра.

Тем временем, пока фон Гронигхоф с увлечением исследовал сложные фризы, украшающие главный зал усыпальницы, он случайно выбил один из замковых камней древней конструкции. В результате часть стены с оглушительным треском обрушилась. Этот звук привлёк внимание огромной стаи пещерных гоблинов, для которых усыпальница стала частью их подземного логова. Они вырвались из темноты, словно крысы, вырвавшиеся из рваного мешка, и напали на нас с разных сторон. Если бы не огры, дело могло бы закончиться плохо. Эти мощные воины с радостным рёвом вступили в бой, поражая не только своей невероятной силой и размерами, но и удивительной дисциплиной, выработанным мастерством и знанием тактики. Во всяком случае, так мне позже объяснила Кайя.

А когда битва закончилась, они принялись поедать тела павших гоблинов. Вкус их, похоже, не впечатлил, но они все равно съели каждого, заставляя себя, словно послушные дети, доедающие овощи.



Профессор Пфафф, стремясь сэкономить, попытался добиться скидки, утверждая, что огры уже неплохо поели за счёт гоблинов. Однако огры не хотели слушать эти доводы, и мне пришлось вмешаться, пока ситуация не вышла из-под контроля.

После той злополучной экспедиции в горы Скорби мне довольно часто приходилось сталкиваться с ограми. На самом деле, чтобы отыскать этих ненасытных наемников, вовсе не нужно путешествовать так далеко. Я встречал целые группы прямо в Империи, и даже наблюдал одного огра, который прогуливался по улице Ста Таверн, как настоящий альтдорфский щеголь, с пером в шляпе. Огры, которых я встречал неподалеку от дома, по-видимому, гораздо легче поддаются цивилизирующему влиянию нашей великой Империи.

Несмотря на свою первозданность и неприязнательность, эти существа удивительным образом легко адаптируются к имперскому обществу (и, вероятно, к другим культурам по всему миру), с готовностью примеряя на себя одежду, напоминающую нашу военную форму, и усваивая наши военные порядки.

Вне армии, где они традиционно формируют собственные огрские полки, эти существа, похоже, прекрасно чувствуют себя и в одиночестве. Одинокого огра, которого, безусловно, легче прокормить, можно встретить на различных работах по всей Империи: от физического труда и охраны до участия в гладиаторских боях и даже в роли мясника. Не сомневаюсь, что для более мрачных занятий тоже найдется заказчик, нуждающийся в сильной руке и остром клинке. Их умение находить общий язык как с благородными дворянами, так и с наёмниками говорит о их поразительной адаптивности.

То же самое можно сказать и о их гастрономических предпочтениях. Наблюдая, как эти обжоры без всякого стеснения поглощают пещерных гоблинов, только что вытасненных с поля боя, трудно поверить, что огры, живущие в цивилизованном обществе, способны оценить изысканную кухню. Я даже слышал историю о отряде наёмников, которые отказывались выступать в поход без своего любимого повара-полурослика. Тем не менее, я уверен, что даже самый изысканный вкус огра всё же отдаст предпочтение количеству, а не качеству.

Таким образом, несмотря на их дикий характер и комичную воинственность, то, как эти существа исследуют все уголки известного мира, находят своё место и адаптируются к различным ландшафтам, климатам и культурам, вызывает у меня ассоциации с величайшими путешественниками и мудрейшими учёными. Их стремление к приключениям и неутомимость, а также способность усваивать обычаи других народов свидетельствуют о том, что эти существа более проницательны, более адаптивны и более умны, чем мы когда-либо им приписываем.

Тактика

Мало кто осмелится столкнуться с целым лагерем огров, однако голод и скука в сердцах этих воинов настолько сильна, что они с готовностью примут любую возможность для сражения и трапезы. Хотя Мэтхогг и осознает, что связываться с местными жителями не стоит, он никогда не упустит шанс принять участие в драке, как только почувствует запах крови, прекрасно понимая, что попытки удержать «Наёмных Мечей» — это лишь глупая и бесперспективная затея.

Несмотря на распространенное мнение о безрассудной жестокости огров, «Наёмные Мечи» представляют собой опытных воинов. В то время как основные силы, состоящие из солдат, идут в лобовую атаку, застрельщики стремятся обойти противника с фланга, чтобы нанести неожиданные удары и заблокировать пути к отступлению.

Сам Мэтхогг стремится найти наиболее грозного противника, чтобы вступить с ним в схватку и, в идеале, сожрать его в одиночку. Мясник Рулг Смертобманщик мгновенно вызывает благословение Великой Пасти, произнося заклинания, которые препятствуют действиям врагов, использующих дистанционное оружие, а также давая отпор враждебным магам.

Налегке

В лагере Мэтхогга витает напряжённая атмосфера, ведь многие из воинов начинают сомневаться в том, соответствует ли лидерство их интересам. В короткие моменты, когда огры удовлетворены после обильной трапезы, обитатели лагеря делятся историями о своих былых подвигах, устраивают соревнования по поеданию (когда запасы позволяют) или делают ставки на организованные борцовские поединки.

Если персонажам суждено встретиться с «Наёмными Мечами Мэтхогга», эти наёмники будут сражаться до последнего овра, твердо убеждённые в том, что их природная сила и выносливость обеспечат им победу — как это обычно и происходит. Однако, если персонажам не повезёт, и они окажутся в плену, им предоставят краткий шанс вымолить свою жизнь, после чего прозвучит угрожающее: «Только к ужину не опоздай, лады?» и их передадут в руки мясника.

СВЕСТИ СЧЁТЫ Простая сцена

Скел Дальноходша активно распространяет слухи о себе в местных трактирах и среди путешественников. Она открыто хвастается своим участием в незаконных поборках, организованных племенем Хребтоломов. В ответ на это несколько купцов объединились и пообещали щедрое вознаграждение тому, кто сможет убедить банду Мэтхогга сменить место своего пребывания. Купцы всерьёз опасаются, что огры начнут вымогать деньги, как это уже происходило под Альтдорфом; если Скел останется безнаказанной, их страхи могут стать реальностью.

Тем не менее, до сих пор никто не решился претендовать на награду и даже не пытался убедить огров покинуть окрестности. В лагере к востоку от Нагенхофа находится почти дюжина наёмников, однако немногие отважатся встретиться даже с одним овром, не говоря уже о том, чтобы требовать что-либо от целой группы. В результате сумма награды лишь увеличивается и уже достигла 100 золотых крон. Естественно, если огры поймут, что за простой переезд можно неплохо заработать, они могут попытаться получить награду самостоятельно. Что произойдёт, если эта идея приживётся и станет для них привычным способом заработка, остаётся только догадываться.



РУНИЧЕСКАЯ ДИСПЕПСИЯ

Нормальная сцена

Гномы руны, проглоченные Рулгом Смертобманщиком, по-прежнему находятся в его желудке, благодаря магическим свойствам, которые сохраняют их, они функционируют как магические безоары в обширном животе огра. Это дало Рулгу возможность извлекать значительно больше магии из поглощаемых артефактов, и его силы значительно увеличились с тех пор, как он впервые проглотил эти древние резные камни. Эти рунные камни изначально служили для обучения подмастерьев рунных кователей и являются выдающимся примером гномьего мастерства. У рунных кователей Жужфара они считаются священными, и их потеря воспринимается как ужасная трагедия.

Три бывших хранителя знаний, продолжающих преследовать Рулга, — Бардун Дубосерд, Брунна Нокинсдоттир и Дорек Полурукий. Они преследуют мясника годами, всегда дыша ему в спину, но так и не могут его схватить. Они считают Рулга необычайно хитрым для огра, хотя его способность избегать захвата может быть обусловлена руной судьбы, которую он поглотил, и которая время от времени дарует ему пророческие сны. Это трио натолкнулось на множество лагерей Рулга и испытало унижение, обыскивая мусорные кучи огра в поисках рунного камня, от которого мог избавиться мясник. Утверждать, что они в ярости — даже для убийц чудовищ — значит сильно преуменьшать их чувства.

Убийцы чудовищ, наконец, обнаружили лагерь Рулга. Хотя они жаждут вломиться туда и начать разрушения, даже эта тройка осознает, что против целой банды наёмников-огров им не справиться — это подтверждается значительно поредевшими рядами их сообщников. Трое отправили гонца в карак Кадрин, а пока продолжают искать по окрестным тавернам и перекрёсткам подходящих хабрецов, готовых прийти им на помощь.

Пока что никто не поддался искушению их награды: «Слава и благодарность всех гномов Серых гор» — это слишком неопределённое понятие для наёмников. Тем не менее, эти слова не лишены смысла. Несмотря на то, что сами убийцы чудовищ не обладают богатством, любой, кто окажет помощь в возвращении рунных камней, будет по праву считаться другом гномов и сможет рассчитывать на руническое оружие или доспехи.

РЫГ И БУЛЬК

Сложная сцена

Уход за оставшимися скорбногорскими клыкчами «Наёмных Мечей» стал слишком обременительным, и банда приняла решение отправить их на охоту в удалённые уголки леса. Хотя огры считают этих существ одомашненными и, в целом, безобидными, на самом деле они устроили настоящий кровавый хаос в окрестностях. Местные жители называют их «Ужасной Парой», и слухи о их жестокостях распространяются в каждом близлежащем постоялом дворе и каретном доме. На самом деле, даже Мэтхогг слышал о вознаграждениях, предлагаемых за головы этих зверей, и направил группы огров на их поиски. Он не догадывается о том, что речь идёт о его собственных потерянных скорбногорских клыкчах.

Йрг Зверобойша глубоко привязалась к этой парочке и быстро поняла, за каких существ назначена награда. Эти скорбногорские клыкчи напоминают ей о родном доме, и она испытывает страх, что их рано или поздно выследят и убьют. Если им суждено погибнуть, она желает сделать это сама. Поэтому она начала следить за охотниками, которые ищут этих существ. Тех, кто слишком близко подходит к охотничьим уголкам скорбногорских клыкчей, она отгоняет, утверждая, что сама охотится на них, а тех, кто не желает убираться, устраняет без колебаний.

К несчастью для Йрг, Грегору Хорнштадту, охотнику из Нагенхофа, удалось избежать её последней ловушки, и теперь он зализывает раны в постоялом дворе неподалёку от Беафена. Он полон жажды мести и готов провести кого угодно к охотничьим уголкам «Ужасной пары». Хотя он настаивает на том, что делает это лишь ради вознаграждения, на самом деле его мечта — вновь столкнуться с Йрг и захватить её врасплох с помощью любой банды головорезов, которую ему удастся собрать. Он не слишком требователен в выборе компаньонов — всегда можно сбежать и собрать новую команду, если что-то пойдёт не по плану.

ПОЛНОЕ БРЮХО ХЛОПОТ

«Наёмным Мечам» приходится балансировать на грани конфликта с множеством сил. Присутствие огров в Империи обычно терпится, хотя и с большими трудностями. Даже самые цивилизованные из них порой не могут устоять перед искушением полакомиться свежим трупом или зазевавшимся фермером. Правители Остермарка готовы закрывать глаза на выходы огров лишь до определённого момента, после чего постараются их изгнать за пределы своих земель. Однако больше всего Мэтхоггу стоит остерегаться растущего недовольства лесных духов, обитающих неподалёку. Эти маленькие, но весьма могущественные существа, обладающие обширным арсеналом магических приёмов, могут оказаться неожиданно серьёзной угрозой для этих неуклюжих громил на краю леса.



Мэтхогг – огр, громила

Мэтхогг — ветеран множества сражений, закалённый в битвах и опалённый огнём войны. Его путь в боевом искусстве начался много лет назад, когда он покинул Королевства Огров в поисках славы и богатства в других землях. Однако вкус крови ему был знаком задолго до этого: еще до спуска с гор Мэтхогг прослыл своей неимоверной жестокостью и кровожадностью, а также поистине ненасытным аппетитом, который удивлял даже самых закоренелых огрских гурманов.

На протяжении многих лет, находясь среди «тощих» (так огры с пренебрежением называют всех остальных), он научился понимать такие человеческие концепции, как законы, стабильная оплата труда и та ужасная суета, которая поднимается, если ты съешь что-то (или кого-то), что тебе не принадлежит. Поэтому он старается избегать ненужного насилия, повторяя про себя как молитву: «Если ты умеешь что-то делать, не жуй это за спасибо». Благодаря этому Мэтхогг выделяется среди других огров своей терпимостью и самообладанием.

Очевидно, что, если Мэтхогг обнаружит в насилии выгоду, он без колебаний примет в нём участие. Блеск золота и обещания значительных доходов манят его, словно магнит. Тем, кто намерен обратиться к его услугам, стоит быть готовыми к довольно высоким расценкам, которые наёмники-огры обычно привыкли получать.

МЭТХОГГ ОГР, ГРОМИЛА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	55	30	60	60	45	45	20	30	55	30	46

Черты: броня 5 (11), голод, оружие (двуручный клевец) +12, предубеждение (к тощим людям), размер (большой), сумеречное зрение

Навыки: запугивание 75, знание (военное дело) 40, интуиция 60, лидерство 45, наблюдательность 55, рукопашный бой (двуручное 70, основное 70), уклонение 60, хладнокровие 70

Таланты: бдительность, быстрая реакция, воодушевление, командир, свирепый натиск, целеустремлённость

Имущество: двуручный клевец, железный кулак, кольчужная броня, меч, набрюшник



Рулг Смертообманщик – огр, мясник

Рулг оказался вовлечен в поклонение Великой Пасти подобно многим мясникам до него — его обучили искусству бесконечного голода и пиршества, а также извлечению магии из плоти. Однако, в отличие от большинства огров, стремящихся к мясному наслаждению, Рулг искал вкус самой магии. На протяжении десятилетий он путешествовал по дальним краям, поглощая шаманов, магов и магических существ, где бы он ни находил их.

Даже обычно несъедобные вещи, наполненные магией, способны на мгновение утолить голод Рулга. Он поглощал гримуары, магические орудия и доспехи, а также целую коллекцию гномьих рунных камней, которые были высечены до того, как Сигмар Молотодержец ступил на землю Старого Света. Прозвище «Смертообманщик» он получил спустя несколько лет после этого последнего подвига. Целый отряд гномьих убийц чудовищ, состоявший из хранителей знаний библиотеки, принявших Клятву Убийцы Чудовищ после утраты рунных камней, неустанно преследовал его по всем Пограничным Княжествам. По меньшей мере трое из них всё ещё продолжают искать Рулга.

РУЛГ СМЕРТООБМАНЩИК ОГР, МЯСНИК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	30	20	45	50	35	25	30	35	45	20	36

Черты: броня 1 (6), голод, оружие +8, предубеждение (к тощим людям), размер (большой), сумеречное зрение

Навыки: артистизм (сказительство) 30, знание (магия) 45, интуиция 50, концентрация 50, наблюдательность 55, рукопашный бой (основное) 40, уклонение 45, хладнокровие 60, язык (магический) 60

Таланты: второе зрение, простейшая магия, школа магии (Великая Пасть)

Имущество: две бутылки селезёнки и желчи (для сотворения желчевара), посох, ритуальная одежда в ткань которой вплетены различные ингредиенты и амулеты, ручное оружие, три куска скальной породы с вершины горы (для сотворения зуболома), шесть лишённых тела конечностей (для сотворения кровянки).

Заклинания: желчевар, зуболом, кровянка



Йрг Зверобойша – огр, охотник

Йрг безусловно является самой опытной охотницей в банде «Наёмные Мечи». Её метательные копья, изготовленные из крепчайшего дерева, по толщине ничуть не уступают руке коренастого гнома. Эти копья служат ей одновременно и мощным орудием для охоты, и надёжным шампуром для приготовления пищи – порой одного мгновения достаточно, чтобы сменить одно на другое. Йрг пришла в «Наёмные Мечи» в поисках величественных и свирепых зверей, которых она могла бы одолеть. Хотя судьба многократно сталкивала её с самыми необычными существами этих земель, ни одно из них так и не смогло сравниться с ужасами, обитающими в её родных краях. Тоска по дому не покидает её.

Попав в безвыходное положение — без новых охотничьих угодий и испытывая раздражение от упрямства Мэтхогга, который не желает покидать это место, Йрг начала совершать набеги на соседние фермы в поисках пищи. Она маскировала следы своих действий кратковременными топтаниями. Свои поступки она оправдывала словами: *«Мясо нужно размягчить. Оно слишком жёсткое на этих костях, вождь!»* Это утверждение привело в ярость мясника Рулга, который считал эту задачу своей исключительной ответственностью.

Её набеги на фермы безусловно привлекут внимание местных властей — это дело времени, однако Йрг рассматривает эту ситуацию как выгодную. Либо никто не вмешается в её «охотничьи вылазки», и «Наёмные Мечи» смогут наслаждаться изобилием, либо краткая, но увлекательная битва с местными дорожными стражами убедит Мэтхогга перейти к более активным и решительным действиям.

ЙРГ ЗВЕРОБОЙШКА ОГР, ОХОТНИК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	30	25	45	45	30	35	20	20	35	20	30

Черты: броня 1 (5), голод, оружие +8, предубеждение (к тощим людям), размер (большой), стрельба (метательные копья) +8 (12), сумеречное зрение
Навыки: наблюдательность 40, скрытность (дикая природа) 45, стрельба (метательное) 35, уклонение 45
Таланты: поспешное бегство, точный выстрел
Имущество: доспехи из кожи и шкур, дубина, три метательных копья



Скел Дальноходша – огр, железобрюх

Скел – новое лицо в банде Мэтхогга. Прежде чем присоединиться к нему, она странствовала с племенем Хребтоломов, которое в прошлом году осмелилось установить лагерь всего в нескольких милях к северу от Бехафена. Тиран этого племени, отличавшийся крайней недалёковидностью, решил обложить данью дорогу на Вольфенбург, и изначально эта идея принесла неплохие плоды. Поражённые внезапным наплывом золота, еды и выпивки, огры из племени Хребтоломов с восторгом восхваляли свою смекалку и предвкушали беззаботное будущее, пока на их лагерь внезапно не напала эскадра рыцарей Остернахта, которая беспощадно прогнала их обратно в горы, жестоко развеяв все их иллюзии.

Всё было бы замечательно, если бы Скел обладала хоть каплей благоразумия и умела держать язык за зубами. Но вместо этого она на каждом углу хвастается своими былыми «подвигами», не стесняясь во всех красках расписывать детали, и уже не раз случалось, что она приветствовала купца, которого узнавала по прежним «операциям», словно старого друга, не подозревая, что может навлечь беду на всю банду.

Скел уверена в том, что схема сработает снова, и не прекращает попытки убедить в этом Мэтхогга. Наёмники теряют надежду, и Скел осознаёт, что вскоре согласие Мэтхогга может оказаться несущественным...

СКЕЛ ДАЛЬНОХОДША ОГР, ЖЕЛЕЗОБРЮХ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	40	20	55	55	40	35	20	20	45	20	38

Черты: броня 5 (10), голод, оружие (двуручный меч) +12, предубеждение (к тощим людям), размер (большой), сумеречное зрение

Навыки: запугивание 65, лидерство 25, рукопашный бой (двуручное 60 основное 60), уклонение 50, хладнокровие 60

Таланты: бдительность, быстрая реакция, целеустремлённость

Имущество: двуручный скимитар (считается двуручным мечом), дубина, набрюшник, смесь кольчуги с латами

МАГИЯ БРЮХА

Магия брюха, также известная как шаманские яства, гастромантия, пожирание чудес или плотемантия, представляет собой комплекс шаманских ритуалов, основанных на употреблении определённых ингредиентов для концентрации силы Великой Пасты. Подробности о школе Великой Пасты можно найти в «**Архивах Империи, том 2**». Здесь представлены дополнительные заклинания доступные Рулгу Смертообманщику, а также те, которые могут быть изучены персонажами-ограми, практикующими *школу Великой Пасты*.

Когда огр-мясник успешно сотворит заклинание из *школы Великой Пасты*, поглощённый ингредиент может восстановить его здоровье. Бросьте 1d10. Если выпадет 10 или число, равное или превышающее порог сотворения заклинания, мясник восстанавливает пункты здоровья, равное этому порогу.

Когда мясники проваливают **проверку сотворения заклинания**, они не бросают кости по таблице **слабой магической отдачи**. Вместо этого, бросьте 1d100 по таблице **магической отдачи магии брюха** на следующей странице. При **сильной магической отдаче**, прибавьте 20 к результату броска.

Желчевар

Порог сотворения: 6

Дальность: персонаж

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Мясник залпом выпивает тошнотворную смесь селезёнки и желчи, заставляя ближайших огров с леденящей яростью и ожесточенным упорством наброситься на врагов. В случае успеха, мясник и все дружественные огры в области воздействия получают черту *ненависть* против цели (или группы целей) по выбору мясника.

Кровянка

Порог сотворения: 5

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: мгновенная

Мясник заталкивает в рот отрубленную конечность и с жадностью высасывает из неё кровь и костный мозг. Живот мясника издает булькающие звуки, наполняясь магической энергией – либо исцеляющей его, либо, если Великая Пасть разгневана, разрушающей его изнутри. Чтобы успешно применить заклинание, мясник должен пройти **лёгкую (+40) проверку стойкости**. В случае успеха, мясник исцеляет 1 пункт здоровья, +1 здоровья за каждое УУ, полученное при проверке. В случае провала, мясник заболевает *кровавым поносом*.

Соберись!

Порог сотворения: 6

Дальность: персонаж

Цель: огры в области воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Мясник поглощает толстую кишку самца скорбногорского клыкача. На время действия заклинания все цели могут игнорировать состояние *в панике*.

Зуболом

Порог сотворения: 8

Дальность: персонаж

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Мясник с хрустом и скрипом перемалывает в своей пасти кусок грязной горной породы, отколотый от самой вершины неприступной горы, наделяя себя и своих подопечных невероятной, почти сверхъестественной устойчивостью. Дабы не лишиться зубов, мяснику необходимо пройти **серьёзную (+0) проверку стойкости**. В случае провала, за каждый -1 УУ мясник теряет один, а то и несколько зубов. Если же заклинание применено успешно, мясник и все союзные огры, находящиеся в области воздействия получают +20 к любым **проверкам стойкости** и **хладнокровия**, которые им потребуется совершить, и +1 КБ ко всем зонам попадания на время действия заклинания.

ИНГРЕДИЕНТЫ И МАГИЯ БРЮХА

В отличие от большинства других видов магии, магия брюха требует ингредиенты. Эти ингредиенты упоминаются в описании заклинания. Ингредиенты не дают никаких дополнительных преимуществ при применении заклинания, таких как смягчение магической отдачи, они просто необходимы для работы заклинания, и мясник без ингредиентов не сможет использовать магию брюха.

В «**Архивах Империи, том 2**» можно найти описания множества других, не менее ужасных заклинаний, относящихся к магии брюха: *костедробитель, быкоед, мозгоглот, пожирание падших, пасть, вкус смерти и тролльи потроха*.



ТАБЛИЦА МАГИЧЕСКОЙ ОТДАЧИ МАГИИ БРЮХА

1d100	Эффект
01-15	Опозорен. Мясник теряет контроль над своим кишечником, с предсказуемо грязными последствиями. Огры, народ грубый, не придают большого значения чистоте, но это всё равно унижительно. Мясник получает -2 УУ ко всем проверкам харизмы , пока не приведёт себя в порядок.
16-20	Затычка. Мясник прикусывает язык. Он должен пройти сложную (-20) проверку стойкости . Если проверка провалена, он не может говорить (и, следовательно, не может применять магию брюха), так как он борется с болью. Это длится 1d10 РАУНДОВ.
21-30	Ярость Пасти. Часть Великой Пасти овладевает мясником, когда он открывает прямой канал к силе своего бога. Мясник впадает в <i>ярость</i> .
31-35	Дурнота. Мясник испытывает СИМПТОМ <i>тошноты</i> в течение следующих 1d10 часов.
36-40	Зубная оказия. Мясник теряет один зуб.
41-45	Диарея. Мясник немедленно заболевает <i>кровавым поносом</i> .
46-50	Изнуряющий голод. Мясника мучают невыносимые приступы голода. В течение следующих 2d10 РАУНДОВ он должен съесть фунт мяса, иначе он испытает эффекты голода, как если бы он не ел 2 дня.
51-55	Всепоглощающая ненасытная ярость. Все существа и персонажи в радиусе 3d10 ярдов получают ЧЕРТУ <i>голод</i> . Если у существа или персонажа в радиусе воздействия уже есть ЧЕРТА <i>голод</i> , он должен пройти серьёзную ($+0$) проверку хладнокровия , иначе он немедленно попытается съесть ближайший съедобный предмет или существо.
56-60	Бурлящий рефлюкс. Мясник изрыгает едкие комья желудочного сока. В течение следующих 1d10 РАУНДОВ он должен проходить серьёзную ($+0$) проверку стойкости каждый ХОД и терять 1 ПУНКТ ЗДОРОВЬЯ каждый раз, когда он проваливает проверку. В течение этого времени он получает ЧЕРТУ <i>отрыжка</i> .
61-65	Взрывной метеоризм. Кишки мясника бурлят и извиваются, исторгая огромное облако магических побочных продуктов. Любой персонаж в радиусе 20 ярдов от мясника должен пройти серьёзную ($+0$) проверку стойкости . Те, кто провалит проверку, испытывают СИМПТОМ <i>тошноты</i> в течение следующих 1d10 часов.
66-70	Крошашиеся зубы. Мясник лишается 1d10 зубов.
71-75	Запор. Болезненное скопление газов вызывает парализующую боль. Мясник получает три СОСТОЯНИЯ <i>отравления</i> . Они снимаются обычным способом. Когда последнее СОСТОЯНИЕ <i>отравления</i> снимается, газ выходит наружу, с тем же эффектом, что и результат «Взрывной метеоризм», описанный выше.
76-80	Гнев Пасти. Радужное сияние исходит изо рта и глаз мясника, и он вопит от боли, поскольку его бог проявляет свое недовольство. Мясник получает 1d10 УРОНА в ЗОНУ <i>торса</i> .
81-85	Плотемантический водоворот. Мясник шатается и его рвёт. В течение следующих 1d10 ХОДОВ мясник должен проходить трудную (-10) проверку стойкости . Если проверка провалена, его обильно рвет. Любые персонажи (друг или враг) в пределах 5 ярдов от мясника должны успешно пройти сложную (-20) проверку уклонения , чтобы избежать рвоты. Те, кто провалит проверку, получают УРОН в размере <i>рейтинга выносливости</i> мясника $+4$ и должны получить СОСТОЯНИЕ <i>ошеломления</i> .
86-90	Покалеченный язык. Мясник откусывает кусок своего языка. Он теряет один ПУНКТ ЗДОРОВЬЯ и не может говорить (и, следовательно, не может использовать магию брюха) в течение 1d10 дней после провала. По истечении этого времени рана заживает, но мясник получает -2 УУ к проверкам языка или любым другим проверкам , связанным с речью.
91-95	Гастромантическое опустошение. Мясник становится бледным, издавая тихий вопль, поскольку его внутренности разрываются на части. Мясник получает 2d10 УРОНА в ЗОНУ <i>торса</i> .
96-100	Челюстедробилка. Мясник получает травму сломанная челюсть: он получает 3 СОСТОЯНИЯ <i>ошеломления</i> , должен пройти серьёзную ($+0$) проверку стойкости или получить СОСТОЯНИЕ <i>без сознания</i> . Также мясник получает серьёзный перелом кости .
101-115	Разъедающие языы. Мясник падает на колени, кровь льётся из его рта, поскольку Великая Пасть пожирает его изнутри. Мясник получает 3d10 УРОНА в ЗОНУ <i>торса</i> .
116-120	Катастрофа пожирания чудес. Мясник бьётся в конвульсиях и визжит, поскольку его магия выходит из-под контроля, прежде чем взорваться в облаке вонючих отходов. Мясник погибает. Любые персонажи (друг или враг) в пределах 10 ярдов от мясника должны успешно пройти сложную (-20) проверку уклонения , чтобы избежать взрыва. Те, кто провалит проверку, получают УРОН в размере <i>рейтинга выносливости</i> мясника $+6$ и должны получить СОСТОЯНИЕ <i>ошеломления</i> .



ТРОЛЛИ ВО ВСЕХ СВОИХ ИПОСТАСЯХ



МОНСТРЫ В ДИКОЙ ПРИРОДЕ

Тролли, отличающиеся недоброжелательным нравом и неприятным запахом, являются одними из самых опасных существ, которых следует остерегаться. Существует множество подвидов, прекрасно адаптированных к окружающим их условиям обитания. В бесплодных горных перевалах гномы егеря неустанно патрулируют склоны, выскивая признаки активности каменных троллей. Моряки же внимательно исследуют каждый участок речного ила, где могут скрываться коварные речные тролли. В отдаленных уголках Империи каждый крестьянин должен помнить о необходимости проявлять особую осторожность при осмотре заброшенных домов и лачуг, поскольку внутри может оказаться тролль, некогда изгнавший прежних жильцов.

Необычные тролли населяют северные земли — они представляют собой мутировавших монстров, гораздо более ужасных, чем их привычные собратья. Лишь те, кто жаждет смерти, рискнут отправиться на охоту за таким троллем.

Тролли разбросаны по всему миру и представляют собой разнообразные виды, однако их объединяют общие черты. Каждое из этих существ наделено колоссальной силой и удивительной способностью к регенерации, позволяющей исцелять любые ранения, за исключением тех, что причинены огнём. В моменты крайнего волнения тролли могут извергать содержимое своего желудка, обрушивая на противников поток ядовитой желчи, способной пробить даже самый прочный доспех и разжесть плоть до костей. Ими движет лишь неутолимый голод, заставляющий поглощать всё подряд, включая камни. Кроме того, они отличаются поразительной тупостью.

Орки и гоблины постоянно стараются обманом или силой заманить троллей в свои военные кампании. Однако только такие же безрассудные и пренебрегающие последствиями существа, как орки и гоблины, смогут рискнуть заключить союз с такими разрушительными созданиями.



ВИДЫ ТРОЛЛЕЙ

Тролли обладают впечатляющей способностью приспосабливаться к самым различным условиям, что объясняет их удивительное разнообразие. Даже в пределах одного вида тролли могут значительно различаться по телосложению, цвету и поведению. Тем не менее, учёные Старого Света выделяют несколько наиболее распространённых видов троллей.

Обычные тролли

Не существует единого мнения относительно того, что представляет собой обычный тролль. Некоторые учёные полагают, что это вид существа, который обитает в различных местах и обладает характерными чертами: тёмно-зелёной или серой кожей, толстой чешуёй на голове и спине, свисающими рваными ушами и широким приплюснутым носом.

Другие учёные не согласны и утверждают, что многие виды троллей ошибочно относят к обычным, просто потому что у них нет выраженных особенностей, характерных для других видов.

Каменные тролли

Каменные тролли предпочитают обитать в пещерах и горных районах. Их кожа прочна и шершава, напоминающая обработанный камень, а тело имеет естественную устойчивость к магии. Многие каменные тролли бродят по склонам и перевалам Краесветных гор, часто объединяясь с племенами орков и ночных гоблинов, населяющих эти земли. В общем, каменные тролли выше и худощавее своих сородичей, с длинными руками, свисающими почти до земли.

Их чешуя становится ещё более выраженной и грубой, напоминающей скалистые роговые наросты. Оттенок кожи колеблется от серого до серо-голубого, а черты рыла обычно увеличены: непропорционально длинные, мясистые носы, толстые, висячие губы и маленькие, пронизывающие жёлтые глаза.

Речные тролли

Речные тролли выбрали в качестве места своего обитания болота и незаселенные берега рек. Они предпочитают прятаться в тине и илистых водоёмах, терпеливо поджидая жертву, которая потеряет бдительность. Эти омерзительные, скользкие существа источают запах гнилой рыбы. В сравнении с другими троллями, они выглядят более приземистыми, коренастыми и обрюзгшими. Порой в их облике можно заметить черты водных обитателей, на которых они охотятся, словно их тела изменились под влиянием рациона: мелкая, налегающая друг на друга чешуя, зеленоватая кожа, перепончатые пальцы на руках и ногах, а также слипшиеся пряди волос, напоминающие мокрые речные водоросли.

Тролли хаоса

Тролли хаоса, или тёмные тролли, представляют собой существ, на которых отразилось воздействие Губительных Сил, что явно проявляется в их мутировавшей внешности. Обычно они крупнее обычных троллей, а их кожа имеет зловещие оттенки чёрного, серого или тёмно-синего.

Тролли хаоса обладают разнообразными устрашающими мутациями, включая рога и шипы, которые появляются на голове, спине и плечах, а иногда они даже приобретают дополнительные головы. Их способности к регенерации искажают процесс заживления: вместо того чтобы образовывать обычные шрамы, раны трансформируются в новые пасти или устрашающие щупальца. Эти создания отличаются ещё большей яростью и агрессивностью по сравнению с обычными троллями и, находясь под управлением опытного командира, могут стать непобедимой ударной силой в армиях Хаоса.

Желчные тролли

Согласно преданиям, что слагают витки Кулов, когда-то группа троллей, движимая безудержной храбростью, отправилась в ледяные северные пустоши, чтобы сразиться с прислужниками Тёмных Богов. Во главе этой отважной компании стоял Раак Камнекрушитель — тролль, одержимый огромными амбициями, который, поддавшись гордыне, стремился завоевать расположение Губительных Сил, одержав победу над их избранными чемпионами.

На равнине, покрытой обожженными костями, они отмечали одну победу за другой, однако их удача прекратилась, когда они встретились с ордой Гульваса Нагноёныша, верного последователя Нургла. После многих дней яростных сражений тролли, проявив невероятную стойкость, смогли одержать верх над противником и, в своём безумии, сожрали трупы павших нурглигов. Но этот пир принёс им лишь болезни и страдания. Даже могучая регенерация троллей не смогла справиться с гноящимися ранами, покрывшими их тела, и разъедающими язвами, поразившими внутренности. Они превратились в мерзких, изуродованных тварей, раздутых от гноя и охваченных адской болью, чьи искореженные тела стали рассадником всех мыслимых болезней.

Сегодня потомки троллей, некогда следовавшие за Рааком в его безумном путешествии, влекут жалкое существование в холодных болотах Норски и Страны Троллей. Желчные тролли — настолько мерзкие и проклятые существа, что даже их сородичи сторонятся их, опасаясь заразной болезнью, поразившей их тела.

Уркунабула Старого Вейдге

На протяжении своих исследований я опубликовал множество работ, посвящённых троллям. С гордостью могу утверждать, что обладаю глубокими знаниями об этих существах и поддерживаю связь с ведущими специалистами в данной области. Тем не менее, мне неоднократно приходилось сталкиваться с критикой, основанной на том, что я никогда не имел возможности встретиться с троллями лицом к лицу. Из-за этого мои исследования воспринимаются как исключительно теоретические и далёкие от практики. Признаю, в этом есть определённая правда, однако это объясняется значительными рисками, связанными с изучением таких опасных существ. Позвольте привести вам один яркий пример. С тех пор я не решался на изучение троллей, подходящих для серьёзного анализа, и вы поймёте, почему. Горькая реальность заключается в том, что ни один тролль не подходит для основательного исследования, если он не был сожжён до такой степени, что от него практически ничего не осталось.

После насыщенного путешествия из Парравона через перевал Серой Леди мы оказались в долине Тойфель. Несколько недель, проведённых в компании герцога Парравона, заставили нас пересекать перевал в разгар знаменитой зимы Серых гор. Это заметно замедлило наш путь, и нам пришлось ускориться, чтобы не отстать от графика. В результате ночь настигла нас в долине, всего в нескольких милях от долгожданного придорожного постоялого двора.

Несколько минут мы слышали странный, пронзительный вой, который неумолимо следовал за нами, словно искал жертву. Внезапно из снежного леса появилось гибкое, но огромное чудовище. Оно замахнулось бревном в сторону Гронигхофа, но Кайя успела оттолкнуть его, тем самым спасая ему жизнь. Совринсниз, не теряя самообладания, выстрелила две пули в живот твари. Я был рад, что ей удалось сохранить пистолеты заряженными, несмотря на эти суровые условия.

Затем Кайя, с грацией эльфийской воительницы, стремительно бросилась в бой, нанося троллю быстрые и меткие удары своим изящным клинком. Совринсниз не медлила и выхватила свой топор. После яростной битвы, получив не менее дюжины ран, чудовище рухнуло на землю. Позже вечером профессор Пфафф заявил, что также сыграл роль в победе, нанеся решающий удар троллю своим молотом и я, пожалуй, не стану это опровергать...

Перед нами раскинулась внушительная туша поверженного тролля, и, к счастью, до ближайшего постоялого двора оставалось совсем недалеко. Мы с трудом погрузили нашу добычу на телегу. Как истинные учёные, мы не могли упустить такой уникальный шанс изучить это существо, и наш научный долг явно перевешивал заботы о комфорте и безопасности. Спустя несколько часов, мы, изрядно уставшие, уже выгружали наш трофей в конюшню постоялого двора «Голова Монаха».

Главной задачей стало выяснение точного вида тролля, которого мы убили. По классификации известного учёного Игнатиуса из Нульна, с которым мне впоследствии посчастливилось вступить в активную переписку, существует не менее двадцати трёх различных видов троллей. Однако на тот момент мои знания ограничивались только тремя наиболее распространёнными: обычным, речным (или болотным) и каменным (или горным).

Название «Обычный Тролль» не совсем точное, хотя таких существ действительно можно встретить в Империи довольно часто, всё же такое событие далеко от повседневного явления, слава Сигмару! Фон Гронигхоф однажды рассказал историю из своего детства, как он издали наблюдал за обычным троллем, который с удовольствием разрывал на части оленя. Эти массивные, грубоватые существа не способны уразуметь ничего более сложного, чем дубина. Однако им присуща своеобразная хитрость в засадах: они умеют прекрасно маскироваться вдоль дорог, чтобы внезапно напасть на неосторожных путников.

Речные тролли редко покидают свои родные болота. Они обустраивают свои жилища только в самых зловонных и грязных водоёмах, где их зеленоватая кожа и волосы, напоминающие ряску, позволяют им мастерски маскироваться под плавающий мусор. Существует мнение, что их зловоние превосходит ароматы остальных видов троллей по своей мерзости. Честно говоря, после изучения данного экземпляра, у меня нет ни малейшего желания проводить такие сравнения. Заявления о том, что огромные и отвратительные матриархи этого вида обладают магическими способностями, не должны восприниматься всерьёз ни одним уважающим себя учёным.

Третий тип – каменный тролль. Совринсниз считает себя настоящим экспертом в этом вопросе и, выпив пару кружек пива Бугмана, была готова долго делиться своими знаниями. Эти существа обитают в горах и скалистых местностях, и когда мясо становится дефицитом, они, не колеблясь, поедают камни, чтобы утолить голод. Со временем их кожа приобретает каменистую текстуру, что делает её исключительно прочной и позволяет им сливаться с окружающей природой. Неудивительно, что Совринсниз и другие гномы, также обожающие эти места, испытывают к ним особую неприязнь.

Мы побывали как в горах, так и у реки, что, вместе с редкостью встреч с такими существами, значительно усложняло их классификацию. Пфафф, разумеется, утверждал, что благодаря грубой, бронеподобной коже и нашему путешествию по горам, это, безусловно, каменный тролль, спустившийся с высокогорного перевала. В ответ Фон Гронигхоф настаивал, что, поскольку тролль устроил нам засаду у самой реки, перед нами, без сомнений, речной тролль. Я же позволил себе предположить, что, учитывая сам факт нашей встречи с этим существом, и опираясь на простую теорию вероятности, это, скорее всего, обычный тролль.

Мы пришли к выводу, что только вивисекция сможет прояснить этот вопрос. Согнав лошадей в один угол конюшни и заняв у трактирщицы несколько фонарей, мы превратили конюшню в нечто похожее на анатомический театр, готовый к исследованию.

Фон Гронигхоф решил заняться исследованием содержимого желудка, и когда мы перевернули тролля на спину, то обнаружили на его брюхе множество глаз. Один из них вдруг приоткрылся и, казалось, холодно и безучастно уставился на нас. Пфафф сразу же произнёс короткую, но искреннюю молитву Сигмару о защите, так как мы все поняли, что этот тролль не избежал пагубного влияния Тёмных Сил.

Размышляя о данном происшествии, я прихожу к выводу, что один вопрос остался без ответа, и никакое копание ножом фон Гронигхофа не помогли бы нам его разрешить. Что это было: существо, изначально созданное Тёмными Богами, как зверолоуды, населяющие леса, или же это был обычный тролль, который лишь подвергся воздействию Губительных Сил и был превращен в нечто вроде проклятого человека?

И вот фон Гронигхоф вонзил нож в тело тролля и распорол ему брюхо. Боюсь, у меня не хватит слов, чтобы описать ту мерзость, которая хлынула из вспоротого живота на пол. С полной уверенностью утверждаю, что это была самая отвратительная субстанция, которую я когда-либо встречал. Она имела чёрные и зелёные оттенки, была вязкой, пузырящейся и обладала крайне едким характером. Несмотря на обширное пространство конюшни и свежую солому, резкий, гнилостный запах этой гадости моментально вызвал у меня тошноту, и мой желудок не смог сдержаться, извергнув содержимое прямо на пол.

Мне понадобилось несколько минут, чтобы прийти в себя, и лишь долг исследователя, преодолевая отвращение, побудил меня взглянуть на это зрелище. Среди этой ужасной желчной массы я смог различить останки всевозможных предметов: оплавленные куски двуручного меча, раздробленный череп горного козла, половину тележного колеса, фрагмент каменной статуи Сигмара (что вызвало явное негодование Пфаффа), большую часть четырёхместной палатки, обрывки чучела медведя и даже миску для расплавленного сыра!

Все эти предметы были в состоянии практически полного распада, разъедены и истончены едким желудочным соком тролля до неузнаваемости. Я когда-то слышал, что загнанный в угол тролль может использовать этот сок в качестве оружия, и теперь я собственными глазами увидел, что не существует более устрашающего оружия. Камни конюшни, на которые попала эта рвотная масса, начали дымиться и растворяться прямо на глазах.

Ядовитые пары раздражали глаза, вызывая сильное слезотечение, а из носа не прекращался обильный поток. Я не смог дольше выносить этот кошмар и вынужден был ретироваться в постоянный двор. Вскоре ко мне присоединились Кайя и профессор Пфафф. После того как я полностью оправился от пережитого, я с большим удовольствием вознаграждал себя сытным ужином, восполнив тем самым потери, оставленные на полу конюшни.

Тем не менее, фон Гронигхоф выглядел откровенно нездоровым, когда я покинул его. Уверен, только профессиональная настойчивость и чувство ответственности удерживали его от бегства перед лицом столь отвратительных внутренних. Совринсниз же, я уверён, просто не могла позволить себе признать, что перспектива изучения содержимого желудка тролля её пугает, поэтому оставалась рядом с профессором, чтобы доказать, что ей всё нипочем.

Присутствие Совринсниз оказалось весьма кстати, поскольку тролль, раздражённый тем, что фон Гронигхоф копается в его брюхе, вдруг пришёл в себя. Он схватил профессора и с яростью бросил его через всю конюшню. Профессор, пролетев несколько метров, сильно ударился головой о острый угол кормушки и потерял сознание.

Совринсниз, проявив удивительную находчивость и быструю реакцию, схватила свой молот и в считанные секунды разрушила всё, что висело вокруг лампы, щедро окропив пропитанную сыростью солому конюшни огненным маслом. Вскоре конюшня превратилась в бушующее пламя, и тролль тоже оказался в огне. В хаосе, который последовал, мы все бросились на помощь, успев спасти лошадей, а Совринсниз, проявив невероятное мужество, вытащила фон Гронигхофа в безопасное место. В итоге, никто не понёс серьёзных повреждений, если не считать, что теперь нам предстояло потратиться на новую конюшню.

Таким образом, мы пришли к выводу, что безопасное практическое исследование троллей на самом деле невозможно. Чтобы они не смогли восстановиться от повреждений и вернуться к жизни, их необходимо сжигать или, как мне известно, консервировать в уксусе, заливать бренди, мёдом или кислотой. Естественно, это создаёт значительные трудности для изучения анатомии этих существ, ведь что можно узнать из почерневшей и обугленной плоти?

Однако, пожалуй, самым важным уроком для нас стало осознание реальных возможностей этих существ и понимание смертельной угрозы, связанной с любым изучением свежего трупа тролля. Шрамы фон Гронигхофа до сих пор напоминают ему о этой истине.

ШАБЛОНЫ ДЛЯ ТРОЛЛЕЙ

Тролли отличаются отсутствием ярко выраженной индивидуальности и не способны к сложному обучению. Поэтому тролли обычно не используют шаблоны, как это делают орки, гоблины и огры. Тем не менее, тролли способны адаптироваться в зависимости от ситуации. Условия их обитания, рацион и жизненный опыт могут способствовать формированию у них различных черт и характеристик.

Для создания уникального тролля ведущий в первую очередь должен определить его вид. Существуют шаблоны для четырёх различных видов троллей, и можно использовать только один из этих шаблонов.

- ☛ Каменный тролль
- ☛ Речной тролль
- ☛ Троль хаоса
- ☛ Желчный тролль

Существует четыре типа шаблонов персонажей, которые можно использовать для тролля. Их можно применять как отдельно, так и в сочетании. Таким образом, к троллю может быть применено до пяти шаблонов, если он удовлетворяет необходимым критериям.

- ☛ Старый тролль
- ☛ Голодный тролль
- ☛ Громадный тролль
- ☛ Троль-карга (может быть применён только в том случае, если сначала был применён шаблон речного тролля)

Шаблон каменного тролля

Каменные тролли обитают в горных регионах. В периоды голода они вынуждены питаться камнями, поглощая их свойства. Их кожа обладает жёсткой, каменной текстурой, и они проявляют определенную устойчивость к магическому воздействию.

КАМЕННЫЙ ТРОЛЛЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
				+5							

Черты: броня 3, сумеречное зрение, устойчивость к магии 2

Навыки: лазание +10

Таланты: скиталец, ходок (скалистая местность)

Шаблон речного тролля

Речные тролли прячутся в затхлых болотах и заросших берегах рек. К их неприятному телесному запаху примешивается зловоние речного дна. Этот ужасный смрад может сломить даже самых стойких.

РЕЧНОЙ ТРОЛЛЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
					+5						

Черты: амфибия, болотный житель, дезориентация, незаметность, сумеречное зрение

Шаблон тролля хаоса

Тролли хаоса значительно крупнее и гораздо более свирепы, чем их обычные сородичи. Они всегда отмечены знаками Хаоса в виде явных мутаций.

ТРОЛЛЬ ХАОСА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
	+10		+5		+5				+10		

Черты: источник скверны (слабый)

Благословения Тёмных Богов: чтобы узнать, как именно Тёмные Боги повлияли на тролля, бросьте дважды по таблице **физических мутаций** («WFRP: Книга Правил», стр. 184, или воспользуйтесь колонкой Кхорна, представленной на стр. 66 в «Враг в Тенях: дополнительные материалы»).

Оскверняющая отрыжка: рвота тролля хаоса разьедает не только плоть, но и душу. Пострадавшие подвергаются *сильному оскверняющему воздействию*.

Шаблон желчного тролля

Желчные тролли являются потомками орды троллей, осмелившейся противостоять самому чемпиону Нургла. За свою дерзость и осквернение павших они были прокляты Владыкой Разложения и обречены на вечные страдания: поражены гнилостной болезнью, отравляющей их жизнь.

ЖЕЛЧНЫЙ ТРОЛЛЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
	-10			+10	+5				+10		

Черты: дезориентация, едкий ихор, источник скверны (сильный), разносчик (кровавый понос)

Гнилостная регенерация: в отличие от других троллей, желчный тролль восстанавливает лишь часть потерянного здоровья. За каждый раунд он регенерирует 1d10 пунктов здоровья, делённых на 2, с округлением в меньшую сторону.

Желчная отрыжка: атака рвотой желчного тролля следует правилам заклинания *потока скверны* из *школы Нургла* (WFRP: Книга Правил, стр. 257).

Шаблон старого тролля

С возрастом тролли становятся больше, но их умственные процессы замедляются. Земля постепенно обрастает вокруг них, и их присутствие становится почти незаметным.

СТАРЫЙ ТРОЛЛЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
-1	+10		+10	+10	-5				+5		

Черты: невосприимчивость к боли, размер (огромный), сумеречное зрение

Таланты: ходок (домашняя местность)

Это вовсе не холм: порой невозможно понять, где кончается земля и начинается чудовище. Пока старый тролль остаётся неподвижным и не совершает никаких действий, он обладает чертой *незаметность*.

Шаблон голодного тролля

Охваченный голодом, тролль впадает в мучительное, неконтролируемое безумие, превращаясь в яростного берсерка. Эти существа начинают двигаться с невероятной скоростью, а малейший запах крови отвергает их в чудовищную, неутолимую жажду крови и плоти.

ГОЛОДНЫЙ ТРОЛЛЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
+1	+10				+10	+5		-5	-10		

Черты: голод, ярость

Насыщенный: если троллю предоставить еду в виде существа *размера (средний)* или больше, и позволить ему съесть её в спокойствии, этот шаблон становится неактивным.

Голодающий: голодный тролль близок к голодной смерти, и, если он не поест в течение 24 часов, он начнёт страдать от голодания (WFRP: Книга Правил, стр. 181).

Шаблон громадного тролля

Из-за большого количества пищи и благоприятных условий окружающей среды некоторые тролли вырастают до невероятных размеров. Однако такие исполины, как правило, становятся чрезмерно самоуверенными и утрачивают свою прежнюю активность.

ГРОМАДНЫЙ ТРОЛЛЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
-1			+5	+5	-3	-5					

Черты: невосприимчивость к боли, размер (огромный)

Шаблон речного тролля-карги

Гигантские речные тролли-карги представляют собой устрашающих и опасных существ, значительно превосходящих в размерах и угрозе своих обычных сородичей. Они способны управлять Ветрами Магии. Эти тролли охотятся на всех глупцов, осмелившихся войти в их грязные воды, и служат жуткой страшилкой для детей, чтобы те не приближались к болотам и рекам. Тролли-карги предпочитают поедать человеческих детей, не обращая внимания на другую добычу.

Внешний вид гигантского речного тролля-карги, выбирающейся из воды в погоне за добычей, действительно вызывает страх. Её массивное тело сверкает от зловонной болотной слизи, пока она поднимает огромную, грубо сшитую сеть, переполненную пойманной пищей. Как и другие тролли, тролли-карги обладают ненасытным аппетитом и готовы употреблять всё подряд. В их сетях можно встретить самые разные находки: извивающихся болотных осьминогов, недавно захваченных солдат, сверкающие сокровища, поднятые с дна, а также прочие деликатесы, прошедшие ферментацию.

Орки иногда используют живых гоблинов, подвешенных на леске, чтобы выманить троллей-карг из их болотных укрытий. Побаловав тролля-каргу обильной пищей, орки могут убедить её присоединиться к своей армии, тем самым наращивая военную мощь. Свирепый характер, колоссальная сила и магические способности тролля-карги превращают её в смертельно опасного врага.

РЕЧНОЙ ТРОЛЛЬ-КАРГА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
			+10	+10	+5			+30	+20		

Черты: размер (огромный), смертоносное дыхание +10 (яд)

Навыки: концентрация (шаиш) +20, язык (магический) +20.

Таланты: безупречная дикция, боевой маг, второе зрение, магическое чутьё, простейшая магия, трёп, школа магии (смерть), эфирный унисон

Водяная мудрость: находясь в водоёме, речная тролль-карга не страдает от черты *безмозглый*.

Заклинания:

Простейшие: испивание, лёгкая поступь, магические светляки, магический компас

Общие: оберег, ужасающий облик

Школы Смерти: вихрь душ, ласка Ланиф, похищение жизни

Тактика

Тролли полностью лишены стратегического мышления и больше напоминают диких животных в своём восприятии окружающего мира. Они могут использовать только самые примитивные методы охоты, а их тактические приемы крайне ограничены и просты.

Использование преимуществ местности. Тролли организуют засады вблизи опасных и труднопроходимых участков, таких как узкие горные перевалы, зыбучие трясины, узкие туннели и ледяные расщелины. Они терпеливо выжидают, пока жертва не окажется в затруднительном положении, и в тот момент нападают, оборачивая ситуацию в свою пользу. Если в этом районе уже находится другой монстр, например, болотный осьминог или мантикора, тролли воспринимают это как удачу. Они либо добивают оставшихся в живых, либо наслаждаются остатками тех, кто пал в сражении.

Охота стаей. Тролли часто действуют небольшими группами, состоящими из трех особей. Причины такого формата охоты до конца не выяснены, но известно, что в более крупных группах нередко возникают конфликты из-за добычи, когда более сильные тролли отбирают еду у слабых, оставляя их голодными. Во время охоты группа обычно делится на две подгруппы. Один тролль намеренно привлекает внимание жертвы, отвлекая её или заставляя бежать в поисках укрытия. Обычно этот тролль оказывается рядом с укрытием, таким как скала или полуразрушенное здание. Жертва, надеясь найти там безопасность, попадает в ловушку, где поджидают остальные два тролля.

Примитивные ловушки. Тролли не обладают достаточными знаниями для сооружения сложных инженерных конструкций, поэтому они ограничиваются созданием простых, но эффективных ловушек. Например, каменные тролли размещают на крутых горных тропах неустойчивые валуны, что приводит к камнепадам при неосторожном передвижении. Речные тролли, в свою очередь, используют брёвна, комья тины и запутанный тростник, чтобы создать иллюзию сухой переправы через болото, которая быстро становится смертельно опасной ловушкой для невнимательных путников.

Приманка. В отличие от жадных авантюристов, тролли не проявляют никакого интереса к золоту, драгоценностям, доспехам и другим богатствам. В редких случаях они могут попытаться съесть эти предметы, однако они плохо усваиваются и не насыщают. Тем не менее, тролли умело используют разбросанные монеты и драгоценные камни, чтобы привлечь наивных жертв прямо в свои ловушки.

Подарки!

Простая сцена

Гоблины племени Кривой Пасти славятся своей способностью доставлять неудобства путешественникам, пересекающим перевалы Серых гор. Они разработали хитроумный способ привлекать троллей к совместным сражениям, при этом оставаясь вне опасности стать их закуской. Один из их приёмов заключается в том, чтобы обманом завести путешественников в логово тролля, где гоблины могут представить их как аппетитное угощение. Сытый тролль гораздо охотнее идёт на контакт, чем голодный.

Эта сцена станет серьезным испытанием для начинающих авантюристов, так как им придётся встретиться не только с хитроумными гоблинами, но и с могучим троллем. Заманив путешественников в ловушку, гоблины сосредоточатся на собственном выживании, прячась в тених, пока тролль расправится с жертвой, которую они ему подсунули.

Троль, в свою очередь, атакует без разбора всех, кто окажется рядом, включая неосмотрительных гоблинов. Он чаще всего выбирает наиболее шумные или ярко одетые цели. Таким образом, рыцарь в броне или маг в экстравагантном одеянии, безусловно, привлекут его внимание.

Эта сцена включает:

- ♣ Старого каменного тролля, который появляется во втором раунде.
- ♣ Трёх гоблинов-солдат с копьями и двух гоблинов-застрельщиков с луками и стрелами.
- ♣ Говоруна в лице гоблина-солдата, вооруженного мечом и щитом. Это не вожак, а лишь тот, кого выставили вперёд, чтобы заговорить с троллем.



СКАЛИСТЫЙ ПУТЬ

Нормальная сцена

Стая каменных троллей, состоящая из трёх особей, нашла себе пристанище в окрестностях узких и глубоких раселин, представляющих серьёзную угрозу для путешественников. Выбравшись из своих укрытий, они обрушивают на головы жертв дождь из камней и обломков скал, а затем стремятся в атаку, чтобы заполучить самые ценные трофеи. Остаётся лишь догадываться, действуют ли тролли сообща или же соперничают друг с другом за добычу, но пока живые враги находятся в пределах досягаемости, они объединяют усилия для их уничтожения.

Основное преимущество защитников заключается в том, что тролли предсказуемы и не умеют импровизировать. Если кому-то удастся выжить после атаки и поделиться своим опытом, другие путешественники смогут заранее подготовиться к возможным угрозам. Однако, даже обладая этой информацией, выявить каменного тролля, скрывающегося среди скал, представляет собой почти непосильную задачу.

Перед началом сцены персонажам следует пройти встречную проверку наблюдательности против скрытности троллей, так как тролли замирают и мастерски скрываются, подготавливаясь к атаке. Каждый из трёх троллей наносит удар с разных направлений: спереди, слева и справа.

Атака начинается с обстрела задних рядов противника, чтобы перекрыть пути для отступления. Эта стратегия нацелена не столько на истребление врага, сколько на его окружение. Тем не менее, если валун всё же попадет в цель, его воздействие будет сопоставимо с ударом камнебросалки (стр. 40-41).

Тролли не прекратят атаковать, пока не собьют с ног или не лишат сознания хотя бы одного из персонажей. После этого они попытаются утащить жертву в укромное место, чтобы сожрать её. Каменные тролли любят мулов не меньше, чем гномов и людей, поэтому, пожертвовав выючным животным, можно избежать печальной участи быть съеденным прожорливыми чудовищами.

Сцена скалистый путь включает:

- ☛ Трёх голодных каменных троллей, атакующих поодиночке спереди и с боков.



ПРЕДВЕСТИКИ ОРДЫ

Сложная сцена

Когда армии Хаоса движутся вперед, они пересекают Страну Троллей, где обитают крупнейшие их популяции. Эти существа, зачастую искажённые самим Хаосом, часто становятся частью беспорядочной орды. Другие изгоняются из своих родных мест, вытесняются армиями по мере истощения ресурсов земли. Подобные миграции троллей служат одним из первых знаков надвигающегося вторжения Хаоса.

Сцена с предвестниками орды может быть весьма сложной. Однако эту надвигающуюся угрозу трудно игнорировать, поэтому убедить людей в её реальности не составит труда. Тролли также откажутся от своей привычки к засадам и предпочтут стремительные атаки, яростно нападая и поглощая всё, что встретится на их пути. Они едва ли остановятся, пока не уничтожат своих жертв или не будут сами повержены.

- ☛ Громадный тролль хаоса и ещё один тролль хаоса, образующие авангард.
- ☛ Желчный тролль, позади двух первых. Остальные тролли избегают желчного тролля и отступают от него, если он подходит слишком близко.
- ☛ Старый тролль хаоса (бросок для дополнительной мутации), отстающий от остальных на полмили.



Скалоклык – старый каменный тролль

Скалоклык — это древний тролль, обитающий в горах вокруг Жуфбара. Его преступления перечислены на целой странице Книги Обид твердыни. Поговаривают, что этот злобный каменный тролль даже сражался вместе с гоблинами во время падения карак Варн - преступление, которое никогда не будет прощено гномами и навеки останется чёрным пятном в их истории.

Пробудившись под слабым светом горного солнца, Скалоклык уловил странный жужжащий звук. Приоткрыв глаз, он заметил нечто, что напоминало птицу, но с пропеллером вместо головы. Заинтригованный, тролль решил следовать за ней. «Птица» приземлилась на аккуратно вырубленном участке скалы, и, к его удивлению, оттуда выскочил гном, который начал закидывать углём бок своего механического летательного аппарата. Не раздумывая, Скалоклык сожрал как гнома, так и его гирокоптер.

С тех пор мысль о летающих машинах не покидает Скалоклыка. Он постоянно устремляет взгляд в небо, ожидая появления этих удивительных устройств. Это не случайно, ведь в глубинах под Жуфбаром, в запутанных туннелях и пещерах, кишат целые орды скавенов.

Гирокоптеры играют ключевую роль в коммуникации среди гномов. В горах можно встретить заправочные станции, которые егеря Жуфбара периодически наполняют топливом. Скалоклык испытывает искреннее удовольствие, обнаруживая и уничтожая эти критически важные объекты для гномов.

Впервые за долгие годы разгневанные гномы Жуфбара вновь открыли свою священную Книгу Обид, чтобы записывать в неё все новые злодеяния Скалоклыка. Местные гоблины, ликуя от пробуждения древнего тролля, активно разрабатывают хитроумные планы, как использовать его обновлённую страсть к уничтожению гномьих диких в своих гнусных целях.

СКАЛОКЛЫК СТАРЫЙ КАМЕННЫЙ ТРОЛЛЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	40	15	65	60	5	15	15	15	25	5	80

Черты: безмозглый, броня 2 (8), заразный, крепкий орешек, оружие +10, отрывка, размер (огромный), регенерация, сумеречное зрение, укус +9, устойчивость к магии (2)

Навыки: лазание 75

Таланты: скиталец, ходок (скалистая местность)



Груа Грибблспин – речной тролль-карга

На вершинах Серых гор, укрытый от остального Рейкланда, находится забытый Богенсии. Он располагается рядом со зловещими руинами замка Драхенфельс и населённым призраками перевалом Серой Дамы. В этом удалённом от цивилизации месте скорбь и смерть становятся постоянными спутниками местных жителей.

Совсем недавно вдоль берегов реки обосновалась могущественная речная тролль-карга по имени Груа Грибблспин, которая продолжила череду бедствий, обрушившихся на несчастный Богенсии. Она не только похищает неосторожных охотников и торговцев, но и проводит таинственный колдовской ритуал, истинные цели которого известны только ей.

День за днём она создает жуткую конструкцию, напоминающую кошачью колыбель, из кусков тел, прудовой тины и речных водорослей, растягивая её по дну реки Боген, неподалеку от истока, у озера Богенсии. Истинная цель этого отвратительного ритуала остаётся тайной, однако магия в округе явно ослабевает, застываясь и превращаясь в зловонный Дхар. Последствия пока не столь очевидны: наблюдается немного больше несчастных случаев, чуть больше смертей, а также незначительное увеличение случаев мутаций и болезней. Но сеть Груа продолжает расширяться, наполняясь всё более гнетущей тёмной магией.

ГРУА ГРИББЛСПИН РЕЧНОЙ ТРОЛЛЬ-КАРГА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	30	15	65	55	20	15	15	40	40	5	80

Черты: амфибия, безмозглый, болотный житель, броня 2, дезориентация, заразный, крепкий орешек, незаметность, оружие +9, отрывка, размер (огромный), регенерация, смертоносное дыхание +10 (яд), сумеречное зрение, укусы +8

Навыки: концентрация (шаиш) 60, язык (магический) 60

Таланты: безупречная дикция, боевой маг, второе зрение, магическое чутьё, простейшая магия, трёп, школа магии (смерть), эфирный унисон

Водяная мудрость: находясь в водоёме, Груа Грибблспин не страдает от черты *безмозглый*.

Заклинания:

Простейшие: испивание, лёгкая поступь, магические светляки, магический компас

Общие: оберег, ужасающий облик

Школы Смерти: вихрь душ, ласка Ланиф, похищение жизни

♦ МАГИЯ ВАААГХ! ♦



Орки и гоблины не видят разницы между магией и религией. Они верят, что шаманы получают свою странную силу от их богов: хитрого, но жестокого Морка, и жестокого, но хитрого Горка. Эти существа не склонны к философским размышлениям — им не интересно, откуда берётся магия; они просто принимают мир таким, какой он есть... и любят, когда льётся кровь.

Согласно утверждениям магов из Колледжей Магии Альтдорфа, магия орков и гоблинов черпает свою силу не только из Ветров Магии. Основным источником шаманских заклинаний, по всей видимости, заключается в общей дикой энергии, возникающей в толпе орков и гоблинов, что и дало название этой силе — «Магия Вааагх!». Чем более яростными, многочисленными и агрессивными становятся орки, тем сильнее высвобождается эта энергия. Во время битвы её мощь ощущается в громких криках орущих орков и гоблинов, находя своего проводника в шаманах, которые с трудом контролируют её для произнесения заклинаний. Эти магические проявления столь же грубые и свирепые, как и сами орки — почти ни один шаман не использует утончённую магию, как это практикуют другие народы.

Шаманы — это странная каста в племенах орков и гоблинов. Они ведут себя эксцентрично и странно, и чем больше Вааагх! энергия сводит их с ума, тем более безумными они становятся. Вожди понимают, что шаман в племени — это ценный кадр. Они полезны в бою и умеют задабривать богов, но при этом в них есть что-то ненормальное.

Другие орки и гоблины испытывают тревогу лишь при виде шамана — достаточно взглянуть на разноцветные огни, которые кружатся вокруг его головы, пока он бормочет, воеет и исполняет странные танцы. Как не бояться такого зрелища, ведь шаманы способны взрываться, если теряют контроль над дикими энергиями, бурлящими внутри них.

ЗАКЛИНАНИЯ ОРКОВ И ГОБЛИНОВ

Шаманы зеленокожих столь же дики и эксцентричны, как и их племена и народы — каждый из них является уникальной и эксцентричной личностью. У каждого шамана имеется свой собственный набор странных ритуалов и танцев, которые он либо сам придумал, либо заимствовал у других шаманов. Их заклинания, словно сшиты из инстинктов, подражания и божественного бреда.

Для заклинаний используются правила WFRP: Книга правил, с дополнениями:

- ☛ Шаманы орков и гоблинов черпают силу из Вааагх! — психической энергии, исходящей от многочисленных толп зеленокожих.
- ☛ Пока в округе присутствуют орки и гоблины, шаман может совершать проверки концентрации и сотворения заклинаний в обычном режиме, а также пользоваться преимуществами от посохов и других магических артефактов.
- ☛ Если шаман изолирован от других орков и гоблинов (то есть их нет в его поле зрения или их немного поблизости), он получает штраф -2 УУ при **проверках концентрации и сотворения заклинаний**.
- ☛ При концентрации шаман получает +1 УУ за каждого орка, хобгоблина и за каждого двух гоблинов, находящихся в радиусе, равной его [сила воли] ярдов.
- ☛ При магической отдаче заклинания обратитесь к таблице **магической отдачи Вааагх!** (стр. 96) вместо обычных таблиц из **WFRP: Книга правил** (стр. 234). Также прибавляйте 2 к результату за каждого орка, хобгоблина и за каждого двух гоблинов, находящихся в пределах дальности [рейтинга силы воли].

Орки

Большинство вождей не выносят орочьих шаманов, предпочитая, чтобы те держались подальше. Их заклинания грубы и примитивны, а все орочьи шаманы обладают талантом *школа магии (большой Вааагх!)*.

Дикие орки

Дикие орки с большим почтением относятся к шаманам, воспринимая их как хранителей первозданной орочьей сущности, не затронутой современными изменениями. Эти шаманы поглощены ритуальными песнями, ударом барабанов и энергичными жестами. Шаманы диких орков обладают талантом *школа магии (большой Вааагх!)*.

Гоблины

Шаманы гоблинов применяют магию, чтобы внушать страх своим соплеменникам и поддерживать своё влиятельное положение в племени. Они утверждают, что способны общаться с Морком и Горком, а также с другими духами и мелкими божествами, связанными с их племенем.

Одежда шаманов значительно варьируется в зависимости от региона: шаманы, обитающие в холмистой и равнинной местности, предпочитают меха и черепа, тогда как болотные гоблины используют в своём наряде зловонные водоросли и кожу лягушек.

Шаманы гоблинов обладают талантом *школа магии (малый Вааагх!)*.

Ночные гоблины

Шаманы ночных гоблинов обладают уникальной связью с таинственными мистическими грибами, которые являются жизненно важными подземными ресурсами. Они мастерски овладевают искусством культивирования как безумных, так и шаманских грибов, которые играют важную роль в племенных ритуалах.

Шаманы ночных гоблинов обладают талантом *школа магии (малый Вааагх!)*. Информация о шаманских грибах и их воздействии представлена на странице 99.

Лесные гоблины

Шаманы лесных гоблинов вступают в контакт с Пожирателем с Той Стороны, своим Великим Паучьим Богом, и их заклинания наполняет паучья, восьмилаяпая сила. Пауки ползут по их иссохшим телам, а их укусы погружают в мистические трансы. Особенно опасен пурпурный черепносец, чей укус открывает яркие видения паутинного мира Пожирателя.

Шаманы лесных гоблинов обладают талантом *школа магии (малый Вааагх!)*. Пурпурный черепносец и его особенности представлены на странице 99.

Хобгоблины

На западе от гор Скорби хобгоблинских шаманов практически не встретишь. Они передвигаются, согнувшись под тяжестью огромного количества мехов, накинутах на плечи. Многие из них облачаются в устрашающие маски, олицетворяющие злых духов степей Морк-хана и Горк-хана.

Шаманы хобгоблинов обладают талантом *школа магии (большой Вааагх!)* или *(малый Вааагх!)*. Верховные шаманы имеют возможность выбирать заклинания из обоих школ, однако могут выбрать не более двух заклинаний каждой из них.



ТАБЛИЦА МАГИЧЕСКОЙ ОТДАЧИ ВАААГХ!

1d100	Эффект
01-10	Зелёная дымка: шаман окружён зелёным туманом, источающим зловонный затхлый запах.
11-15	Безумное бормотание: глаза шамана закатываются, и он начинает бессвязно бормотать в течение 1d10 раундов. В это время он не в состоянии вести устный диалог и не может выполнять проверки сотворения заклинаний или концентрации.
16-20	Нечестивый рёв: шаман высвобождает мощную энергию Вааагх! в форме оглушительного вопля. Шаман и все, обладающие талантом <i>обострённого восприятия (слух)</i> в радиусе 10 ярдов, получают состояние <i>оглушения</i> .
21-25	Грибной выброс: на коже шамана начинают прорастать грибы, поглощая его жизненные силы. Шаман получает состояние <i>усталости</i> . Если шаман ночных гоблинов сталкивается с грибным выбросом под действием шаманских грибов, ему необходимо пройти серьёзную (+0) проверку стойкости . Провалившие проверку сами превращаются в грибную поросль шаманских грибов.
26-30	Фзззаап!: сгустки энергии вырываются из ушей, носа и рта шамана, и он получает состояние <i>ошеломления</i> .
31-35	Телесный шок: шаман подвергается воздействию неконтролируемой магической энергии, что приводит к получению двух пунктов урона, при этом не учитываются показатели <i>рейтинга выносливости</i> и <i>брони</i> . Для того чтобы избежать состояния <i>ошеломления</i> , необходимо пройти заурядную (+20) проверку стойкости .
36-40	Приманка для сквигов: у ног шамана прямо из земли, будто ниоткуда, вылезает осклившийся сквиг. Он атакует шамана (WFRP: Книга правил, стр.318).
41-45	Вот те на!: заклинание применяется к случайной цели в радиусе 10 ярдов, включая и самого шамана.
46-50	Юуургх!: странные огни бьют из головы шамана, когда он тщетно пытается обуздать силу. Он получает 1 состояние <i>ошеломления</i> за каждый УУ, полученный в результате последней проверки концентрации или сотворения заклинаний, как минимум 1.
51-55	Разозлись!: энергия перескакивает от головы шамана к другим оркам, гоблинам и хобгоблинам. Шаман получает 3 пункта урона (игнорируя РВ и КБ), а любые орки, гоблины и хобгоблины в радиусе 5 ярдов должны пройти серьёзную (+0) проверку стойкости , иначе они получают 1 пункт урона (игнорируя РВ и КБ) и получают черту <i>ярость</i> .
56-60	Летающие камни: мелкие камни и галька поднимаются с земли и начинают летать вокруг. Шаман получает 1d10 попаданий с уроном оружия 2, а любой, кто находится в радиусе 10 ярдов, получает один удар с уроном 2.
61-65	Ослепительные цвета!: вокруг головы шамана плывут завораживающие разноцветные фигуры и свет, ослепляя его. Получите состояние <i>ослеплён</i> на 2 раунда и 1 состояние <i>усталости</i> .
66-70	Я гарю!: шаман вспыхивает пламенем и получает состояние <i>охвачен огнём</i> .
71-75	Гергча!: Горк (или, возможно, Морк) оскорбляется колдовством шамана и наносит ему мистическую пощёчину. Получите 1d10 урона (игнорируя РВ и КБ) и состояние <i>сбит с ног</i> .
76-80	Колдовская отрыжка: шамана тошнит, и его рвота разбрызгивается повсюду. Получите 3 состояния <i>ошеломления</i> .
81-85	Неожиданное взбалтывание: внезапно Морк (или Горк) хватает шамана и трясёт его. Получите 2 состояния <i>ошеломления</i> . Все в радиусе 1d10 ярдов должны пройти серьёзную (+0) проверку уклонения , чтобы не получить 3 пункта урона в случайную зону попадания.
86-90	Мая башка балит!: голова шамана раздувается от давления, а его глаза выпучиваются. Получите 2 состояния <i>ошеломления</i> и получите 1d10 урона в <i>голову</i> (игнорируя РВ и КБ).
91-95	Вылетела из башки!: шаман страдает от катастрофического помутнения рассудка и навсегда забывает одно из своих заклинаний, выбранное случайным образом. Также он получает состояние <i>ослеплён</i> .
96-100	Я, думую шо...: из головы шамана происходит взрыв зелёной энергии, и он падает без чувств. Шаман получает состояние <i>без сознания</i> . Орки и гоблины в радиусе 10 ярдов получают состояние <i>ошеломления</i> .
101-105	Выжигание глаз: энергия Вааагх! вытекает через глаза шамана, выжигая их и выталкивая из орбит. Шаман лишается обоих глаз, как при ампутации, и получает 1d10+3 урона в <i>голову</i> .
106-110	БАШКАБАХ!: голова шамана взрывается от силы необузданной магической мощи. Он окончательно мёртв.
111 или выше	БАШКАБАХИ!: голова шамана разлетается на куски. Любой орк, хобгоблин или гoblin в радиусе 10 ярдов, не прошедший безумную (-30) проверку хладнокровия , разделит его жуткую судьбу.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ ЗЕЛЕНОКОЖИХ

Орки и гоблины не отличаются мастерством в ремеслах или знанием магии. Они способны создавать магические предметы, наполняя их энергией Вааагх!, но их результаты всегда оказываются грубыми и совершенно непредсказуемыми.

Медный посох

Некоторые из самых хитрых и осторожных шаманов пришли к выводу, что медь отлично подходит для передачи избыточной энергии Вааагх!. Держа посох, они становятся изолированными от других орков и гоблинов (с штрафом -2 УУ при **проверках концентрации** или **сотворения заклинаний**) и игнорируют наличие орков, хобгоблинов и гоблинов при бросках на **таблицу магической отдачи Вааагх!**.

Болтающиеся пабрякушки

Орки и гоблины-шаманы нередко украшают свои тела браслетами и подвесками, щедро усыпанные костями, зубами и различными мелкими фетишами. Эти украшения насыщены энергией Вааагх! и помогают шаману в управлении магической силой, необходимой для магии. Шаман, обладающий болтающимися пабрякушками, имеет возможность **перебросить** успешную **проверку сотворения заклинаний** в надежде на более лучший результат, однако он обязан принять результат нового броска.

Кукла Морка

Вылепленные из высушенных и заколдованных орочьих испражнений, куклы Морка помогают шаману увернуться от атак противника. Обладая куклой Морка, шаман может **перебросить** свою **проверку уклонения** или **рукопашного боя**, когда пытается избежать атаки. Однако, вне зависимости от выпавшего результата, его придётся принять.

Кукла Горка

Кукла Горка наставляет шамана на то, как наносить более мощные удары врагам. Шаман, с куклой Горка, имеет возможность **перебросить** **проверку рукопашного боя**, если решит атаковать. Однако, вне зависимости от выпавшего результата, его придётся принять.

Сияющий зелёный амулет

Этот небольшой и невзрачный амулет наполняется зелёной силой всякий раз, когда носитель попадает под действие враждебного заклинания. Чары, наложенные на амулет, могущественны, но нестабильны. Носящий амулет получает талант *устойчивость к магии* (2). Однако, каждый раз, когда носитель является целью заклинания, бросается 1d100. При выпадении 01 амулет взрывообразно высвобождает свою энергию, от чего шаман получает 1d10 урона (игнорируя РВ и КБ) и получает состояние *сбит с ног*.

Шаманский посох

Чаще всего у шамана можно встретить посох, увешанный жуткими трофеями и блестящими пабрякушками. Эти посохи притягивают энергию Вааагх!, даже если рядом нет других орков и гоблинов. Для каждого посоха бросается 1d10. При **концентрации** или **сотворении заклинаний** или броске по **таблице магической отдачи Вааагх!** шаман всегда считается находящимся на расстоянии, равном ([рейтингу силы воли] ярдов), от количества орков, равного выпавшему числу.

ИССЛЕДОВАНИЕ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ ОРКОВ И ГОБЛИНОВ

Орки и гоблины применяют магические артефакты, которые функционируют не на основе Ветров Магии, а благодаря энергии Вааагх!, исходящей из их самой сущности. Если ведьма или другой маг решат исследовать заклинания орков или воспользоваться их магическим предметом, питающимся Вааагх!, он вступает на крайне рискованный путь.

Формы проявления этого риска оставим на усмотрение ведущего, однако стоит помнить, что исследование орочьих и гоблинских артефактов сопряжено с огромной опасностью. Даже малейшая ошибка может не только привести к *оскверняющему воздействию*, но и активировать **таблицу магической отдачи Вааагх!**, что повлечёт за собой серьёзные последствия.



ЗАКЛИНАНИЯ МАЛОГО ВАААГХ!

Заклинания шаманов гоблинов (и некоторых хобгоблинов) обычно проявляют Вааагх! в виде злых шуток и проклятий. Шаманы гоблинов становятся увереннее по мере того, как действуют их заклинания. Если при проверке сотворения заклинаний они получают какой-либо УУ, они могут использовать его для активации избытка магии или же обменять на один пункт удачи. Эти пункты удачи могут превышать имеющиеся пункты удачи у шамана, но должны быть использованы до конца столкновения, иначе они будут утеряны.

Угомонись!

Порог сотворения: 2

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: 1 (максимум)

Длительность: [сила воли] минут

Шаман рычит на сопровождающее его существо, подчиняя его своей воле. Любой сквиг, гигантский волк, паук (любого размера) или снотлинг, попавший под воздействие, будет выполнять приказы шамана с дисциплиной выдрессированной собаки.

Каварные словечки

Порог сотворения: 0

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: [сила воли] минут

Шаман вызывает к Морку, чтобы хитростью заставить слушателя слышать ясные, цивилизованные рассуждения вместо обычного безумного бормотания. Считается, что благодаря этому заклинанию, шаман может говорить на любом языке, который понимает слушатель.

Проклятье паганой луны

Порог сотворения: 9

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Шаман воеет в небо и призывает ужасающую луну с ухмыляющейся гоблиноидной рожей. Враги в области воздействия временно прокляты. Все получают +1 состояние *усталости* и страдают от приступа явной неудачи. Они не могут использовать пункты удачи в течение длительности заклинания.

Дар паучьего бога

Порог сотворения: 3

Дальность: персонаж

Цель: лесные гоблины в области воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Шаман шипит заклинание, вызывая к Пожирателю с Той Стороны, чтобы помочь своим союзникам. Все союзники, попавшие в область воздействия, получают черту *яд* (+0). Если у них уже есть черта *яд*, его *сложность* становится трудной (–10).

Горк всё исправит

Порог сотворения: 5

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Шаман, вытянув костлявый палец, указывает на стоящего рядом противника и проклинает его во имя Горка. Пока длится действие заклинания, цель испытывает состояние *усталости*.

Великая зелёная пакость

Порог сотворения: 20

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Шаман собирает воедино всю злобу окружающих гоблинов, обращая её в отвратительное проклятие. Пока длится заклинание, всякий раз, когда гоблин удачно атакует врага в области воздействия в ближнем или дальнем бою, это считается удачным попаданием. Если же шаман, использующий это заклинание – хобгоблин, то действие проклятия распространяется на хобгоблинов, а не на гоблинов.

Почесуха

Порог сотворения: 4

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Шаман с хриплым смехом чешет подмышки и произносит отвратительные проклятия, касающиеся плохой гигиены и грибковых паразитов. Цель заклинания получает –1 УУ во всех ПРОВЕРКАХ, так как отвлекается на чесотку. Если цель одета в латные доспехи, штраф увеличивается до –2 УУ.

Морк вазьмёт тибя!

Порог сотворения: 9

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Шаман сжимает воздух своей когтистой лапой. Вслед за этим движением с небес опускается огромная зелёная рука и хватает цель между своими огромными пальцами. Для того, чтобы успеть высвободиться, цель должна пройти **встречную проверку силы**, против **силы 80**. Если цель проигрывает проверку, то она получает удар по торсу, который наносит 10 пунктов урона, после чего сбрасывается вниз с высоты 2d10 ярдов.

Покров ночи

Порог сотворения: 5

Дальность: [рейтинг силы] ярдов

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Шаман бросает в воздух чёрный гриб-паслен, который лопаётся, создавая облако непроглядной тьмы. Все, кто находится внутри облака, получает состояние *ослепления*. Любой, кто попытается перемещаться в облаке, должен успешно пройти **серьёзную (+0) проверку наблюдательности** чтобы не получить состояние *сбит с ног*. Персонажи, обладающие талантом *сумеречного зрения* или чертой *ночного зрения*, не подвержены действию заклинания.

Стыбзить!

Порог сотворения: 3

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Шаман вызывает из воздуха пару зелёных рук. Он может попытаться незаметно обчистить карман любой цели, находящейся в радиусе действия, словно его навык *ловкости рук* равен 55. Если попытка увенчается успехом, то цель может провести **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**, чтобы заметить, как руки (и добыча) возвращаются к шаману по воздуху.

Подлый удар

Порог сотворения: 8

Дальность: персонаж

Цель: орки и гоблины в области воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Шаман наделяет своих союзников озорной силой, чтобы находить слабые места врагов. Удары, нанесённые целями, находящимися под действием заклинания, обладают достоинствами пронзающее и бронебойное.

Мстительный взгляд

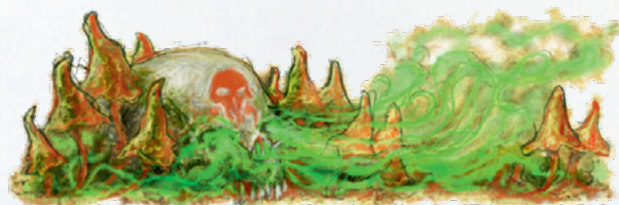
Порог сотворения: 7

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: мгновенная

Шаман выпускает зеленые сгустки концентрированной злобы, которые потрескивают и взрываются в гуще врагов. Это магический снаряд с уроном +4, поражающий всех в области воздействия. Любая цель, получившая урон, должна пройти **серьёзную (+0) проверку хладнокровия** чтобы не получить состояние *ошеломления*.



ШАМАНСКИЕ ГРИБЫ

Шаманские грибы представляют собой грибы, вырастающие из тел шаманов ночных гоблинов. Этот процесс имеет самоподдерживающийся характер, поскольку чем больше шаман ночной гоблин употребляет шаманских грибов, тем выше вероятность его заражения грибами, что в конечном итоге приводит к его смерти и образованию новых шаманских грибов.

Несмотря на опасность, шаманские грибы часто употребляются шаманами ночных гоблинов, потому что они даруют шаману мощный прилив энергии Вааагх!. Шаман может съесть кусочек шаманского гриба в качестве действия. В следующие 2d10 раундов все его **проверки концентрации** или **сотворения** заклинаний происходят так, будто рядом с ним в радиусе его [рейтинга силы воли] ярдов находятся еще 2d10 гоблинов. Однако, при использовании магии он также должен прибавлять это число к результатам бросков по **таблице магических отдач Вааагх!**.

Шаманские грибы также влияют на результат **таблицы магических отдач Вааагх!**, если происходит неудачное событие — грибной выброс.

ПУРПУРНЫЙ ЧЕРЕПОНОСЕЦ (ПАУК)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	35	-	5	5	20	35	30	5	5	-	1

Черты: лесной житель, сумеречное зрение, размер (крохотный), яд (+0), верхолаз, оружие (клыки) +2

Укус пурпурного черепоносца: если персонаж получает урон и затем получает состояние *отравления* от укуса пурпурного черепоносца, ему необходимо пройти **заурядную (+20) проверку хладнокровия**. В противном случае он получает 1 пункт скверны, так как его преследуют тревожные магические галлюцинации.

Лесные Гоблины Шаманы являются исключением из этого правила. Когда их кусает пурпурный черепоносец, они по-прежнему должны получить урон и пройти **проверку**, чтобы избежать отравления, но, независимо от того, получают они состояние *отравления* или нет, их связь с царством Бога-Паука наделяет их усиленными магическими способностями.

В течение следующих 2d10 часов шаман получает дополнительный модификатор 2d10 к своему навыку *концентрации* и навыку *языка (магический)*.

ЗАКЛИНАНИЯ БОЛЬШОГО ВАААГХ!

Орки и некоторые шаманы хобгоблинов используют грубую орочью магию. Ниже представлен перечень их заклинаний. Заклинания Большого Вааагх! служат каналами для огромной энергии Вааагх!, и её высвобождение наполняет храбростью сердца ближайших орков, гоблинов и хобгоблинов. Всякий раз, когда персонаж использует заклинание Большого Вааагх!, любые орки, хобгоблины и гоблины, находящиеся в пределах расстояния, равного [силы воли] ярдов шамана, избавляются от состояния *в панике*.

Жёсткий как гвоздь

Порог сотворения: 3

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Шаман наделяет цель в пределах досягаемости энергией Вааагх!, вызывая её возрастающую воинственность и стойкость. Цель становится подвержена *ненависти* ко всем врагам, может игнорировать негативные эффекты любых состояний или болезней, от которых она страдает, и получает +2 УУ ко всем **проверкам выносливости**, которые ей приходится делать.

Мочи их, парни!

Порог сотворения: 6

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: читай описание

Длительность: мгновенная

Одобряющие вопли Шамана наполняют его союзников боевым пылом. За каждый УУ, полученный при **проверке сотворения заклинаний**, шаман может предоставить 1 пункт преимущества союзному орку, гоблину или хобгоблину в пределах дальности. Несколько пунктов преимущества могут быть предоставлены одной цели или распределены между целями, доступными шаману. При использовании группового преимущества добавьте пункты преимущества в пул орков и гоблинов в количестве, равном УУ, полученному при броске сотворения заклинаний.

Мозговзрыв

Порог сотворения: 5

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Проецируя свою воинственность вперёд в ментальной волне, шаман свирепо смотрит на цель и обрушивает на неё силу, способную расплавить мозг. Цель немедленно получает состояния *сбит с ног* и *ошеломлён*, а также дополнительное +1 к состоянию *ошеломления* за каждый +1 УУ, полученный шаманом при **проверке сотворения заклинаний**. Если цель страдает от большего количества состояний *ошеломления*, чем её рейтинг выносливости, она должна немедленно пройти **заурядную (+20) проверку хладнокровия**. Если она провалит проверку, она немедленно получит удачное попадание в голову.

Бодание

Порог сотворения: 6

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Шаман бьёт головой вперёд, проецируя поток зловещей зеленой энергии для нападения на тех, кто чувствителен к магии. Удар башкой является магическим снарядом, который всегда поражает цель в *голову* с уроном +1. Если цель обладает талантами *эфирный унисон* или *Второе Зрение*, заклинание поражает с уроном +6.

Ща мы почапали!

Порог сотворения: 7

Дальность: персонаж

Цель: орки в области воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Шаман произносит поток бессмысленных слов, наполняя своих союзников агрессивной энергией. Цели в области воздействия получают +2 преимущества во всех **проверках рукопашного боя**. Если шаман, произносящий это заклинание, является хобгоблином, то целью заклинания будут хобгоблины, а не орки. При использовании группового преимущества добавьте пункты преимущества в пул орков (или хобгоблинов, если применимо) в количестве, равном числу целей.

Злое светило

Порог сотворения: 12

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Подпитываемый огромной силой, шаман силой воли создает пылающее ядро энергии с огромными клыками и злобным оскалом. Цели в области воздействия получают 8+УУ урона каждый раунд и должны проходить **серьёзную (+0) проверку стойкости** чтобы избежать получения состояния *охвачен огнём* каждый раунд.

Кулаки Горка

Порог сотворения: 2

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Грубые кулачищи шамана набухают и твердеют, становясь крепкими как железо. Шаман должен выбросить всё, что держал в руках, и отныне орудует только кулаками, но зато получает **навык рукопашный бой (кулачное)** 55 и черту **оружие (кулаки)** +9 на время действия заклинания.

Нога Горка

Порог сотворения: 10

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: мгновенная

Задрав голову к небу, шаман издаёт истошный вой, причудливо жестикулируя руками. Горк отвечает всемогущим топотом, который обрушивается, чтобы раздавить всё под собой. Все цели в области воздействия получают состояние *сбит с ног* и получают удар, наносящий 8 урона в *случайную* зону попадания, игнорируя КБ, или 4 урона, если им удастся увернуться, пройдя **трудную** (-10) проверку уклонения.

Взгляд Морка

Порог сотворения: 5

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: читай описание

Длительность: мгновенная

Разрушительный луч сверкающей энергии вырывается из глаз шамана, поражая всё на своём пути. Любое живое существо на прямой линии в направлении взрыва получает урон от магического снаряда с +4. Сооружения с *выносливостью* 65 или меньше также получают урон.

Рука Горка

Порог сотворения: 9

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: читай описание

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Шаман призывает огромную эфирную зелёную руку, которая захватывает 1d10 целей и переносит их в пределах дальности заклинания. Цели должны находиться в пределах дальности, равной [рейтингу силы воли], от друг друга. При приземлении они получают +1 преимущество в бою, если немедленно вступают в рукопашный бой. При использовании группового преимущества добавьте пункты преимущества в пул орков и гоблинов в количестве, равном числу целей.

Морк, выручай нас!

Порог сотворения: 8

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: читай описание

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Шаман взывает к Морку, прося о защите союзников. За каждый УУ шаман может наделить союзного орка, гоблина или хобгоблина в радиусе действия чертой *оберег* (10). Если у цели уже есть эта черта, показатель увеличивается на 1. Черта *оберег* не может превышать 7+.

ВАААГХ!

Порог сотворения: 12

Дальность: персонаж

Цель: область воздействия ([силы воли] ярдов) все орки, гоблины и подобные им существа, находящиеся в дальности заклинания – не только союзники

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Неудержимый поток магической энергии исходит от шамана, встречаемый рёвом каждого орка, хобгоблина и гоблина в окрестностях. Все орки, хобгоблины и гоблины в области воздействия получают 1 преимущество для использования в **проверках рукопашного боя и стрельбы**. Любое состояние в *панике* снимается, и они получают +2 УУ к **проверкам хладнокровия и стойкости** на время действия заклинания. При использовании группового преимущества добавьте пункты преимущества в пул орков и гоблинов в количестве, равном числу целей.

ИДОЛЫ ГОРКА И МОРКА

Орки и гоблины известны тем, что возводят огромные идолы своим богам, чтобы отметить границы своей территории и свои опорные пункты. Эти идолы бывают самых разных видов. Одни – просто кучи камней с деревянными масками, другие – плетёные из хвороста шалаши, облепленные вонючими испражнениями, а третьи – исковерканные статуи героев людей или гномьих предков. Все они грубые и топорные, но всегда изображают огромного злобного и мощного орка.

Эти идолы притягивают энергию Вааагх! и действуют как накопитель магической силы, подобно тому, как некоторые путевые камни и лей-линии (см. «**Ветра Магии**» для более подробной информации). Орк или гoblin-шаман, находящийся в пределах радиуса действия, равного его [силе воли] ярдов, от Идола Горка или Морка, может получить +1 УУ к любым **проверкам концентрации** или **сотворения** заклинаний. Если идол посвящён Морку, то заклинания, произносимые из *школы магии* (*малый Вааагх!*), получают дополнительно +1 УУ при успешном произнесении. Если идол посвящён Горку, то заклинания, произносимые из *школы магии* (*большого Вааагх!*), получают дополнительно +1 УУ при успешном произнесении.

В редких случаях идол Горка или Морка может настолько наполниться энергией Вааагх!, что он оживает и начинает буйствовать. Правила для конструкторов, приведенные в «**Ветрах Магии**», могут быть использованы для создания бродячего идола подобного типа.

СОЗДАНИЕ ЗЕЛЕНОКОЖИХ ВРАГОВ



Орки и гоблины — заклятые враги авантюристов. В Старом Свете и за его пределами можно встретить множество воинственных вождей, способных создать серьёзные проблемы любой группе персонажей, действующей на обширных просторах. Эти существа не только сами являются беспощадными бойцами и прирождёнными агрессорами, но и их лейтенанты, а также рядовые солдаты проявляют значительную преданность, если их правильно направлять, обеспечивая им постоянную занятость и предотвращая внутренние распри, которые могут разрушить стройные ряды.

ПРЕДСКАЗУЕМЫЕ ВРАГИ?

Орки и гоблины, как правило, являются довольно примитивными противниками. Они проявляют жестокую конкуренцию ко всему живому, обладают почти инстинктивной ненавистью и враждебностью, а их непреодолимое стремление к конфликту заставляет их вступать в бой даже в ситуациях, когда это явно противоречит их собственным интересам.

Можно утверждать, что орки и гоблины одержимы стремлением к превосходству и не проявляют особой деликатности в своих попытках его достичь. Однако они могут проявлять значительную изобретательность и хитрость в своих тактических подходах, а в критических ситуациях даже готовы идти на компромиссы.

Таблица особенностей врагов предназначена для того, чтобы помочь ведущему создать увлекательные и запоминающиеся черты для вождей орков и гоблинов. Она признаёт, что обычные орки и гоблины зачастую стремятся к власти, действуя прямолинейно и жестоко, однако подчёркивает, что даже у них есть скрытые аспекты личности, или, по крайней мере, что их жестокость может проявляться в различных формах.

Сделайте бросок 1d10 для каждого из трёх столбцов таблицы, чтобы определить, какие особенности присущи данному вождю орков или гоблинов.

Используйте полученные особенности, чтобы наделить врага-орка или гоблина следующими способностями. Особенность хитрость предоставляет ему ресурс для использования. Достижение важного шага в особенности амбиция даёт один шаг таланта фортуна. Если он успешно применяет свою особенность жестокость, его войска на неделю становятся невосприимчивы к эффектам враждебности.

Комбинированные особенности

Наиболее яркие и эксцентричные вожди орков и гоблинов могут сочетать в себе множество таких особенностей. Поэтому ведущий вправе смело экспериментировать, бросая кости и подбирая новые особенности, пока не создаст поистине уникального и запоминающегося противника, который станет настоящим испытанием для его игроков.

Например, воевода ночных гоблинов Скарсник (стр. 104) — это сложный персонаж, который придаёт первостепенное значение своей безопасности, полагаясь на стратегию и укрепленные позиции. Это даёт ему возможность создавать наследие, к которому он стремится. Пусть он и создаёт его в основном путём террора гномов из карак Восьми Пиков. Он держит в подчинении множество местных племён и без колебаний использует их в качестве пушечного мяса при первой же возможности.

- **Хитрость:** предпочитаемый враг (гномы), телохранитель (его пещерный сквиг Гоббла), строитель укреплений, вассалы, совет шаманов ночных гоблинов, козлы отпущения и хитрый.
- **Жестокость:** садист, мастер осады и вселяющий ужас.
- **Амбиции:** консолидация, альянс (с Горфангом Гнилобрюхом) и наследие.

В отличие от Скарсника, Горфанг Гнилобрюх (стр. 106) является воплощением традиционного орочьего воеводы. Его неутолимая жажда насилия и мести гномам сдерживается лишь тем, что он предпочитает оставаться в Чёрной Скале. Однако, если Скарсник укрепит своё влияние в этом регионе, Горфанг может ощутить желание вырваться из-под власти хитроумного ночного гоблина и начать собственную игру.

- **Хитрость:** предпочитаемый враг (гномы), строитель укреплений
- **Жестокость:** садист, мастер осады и вселяющий ужас.
- **Амбиции:** самодовольство и месть.

ОСОБЕННОСТИ ОРКОВ И ГОБЛИНОВ

1d10	Хитрость	Жестокость	Амбиции
1-3	Лишённый воображения: этот вождь наглядно демонстрирует, что орки и гоблины не славятся выдающимися умственными способностями. Организация масштабной лобовой атаки — это максимальная степень его тактической изобретательности.	Головорез: насилие и жестокость являются обычным делом для орочьих или гоблинских вождей. Он ничем не выделяется среди них, однако, учитывая его личные интересы, с ним вполне возможно добиться соглашения.	Вааагх!: для любого амбициозного орка или гоблина нет большей цели, чем собрать внушительную армию, возглавить её в походах, завоевать славу и привлечь новых воинов, чтобы затем снова устремиться к ещё более грандиозным завоеваниям... и так до бесконечности.
4	Предпочитаемый враг: этот вождь проанализировал повадки конкретного противника и осознает, как применить их в бою. Многие орки и гоблины вызывают гномов на конфликт, унижая их достоинство и самоуважение, однако некоторые из них осваивают искусство манипуляции и другими врагами.	Садист: орки и гоблины обычно злы даже в самые удачные моменты, но этот представитель испытывает исключительное влечение к жестокости. Он наслаждается смертью и разрушениями, проявляя особую изощрённость, и получает удовольствие от страданий и унижений своих противников.	Консолидация: в отличие от многих, стремящихся к быстрым успехам, этот вождь проявляет стратегическое мышление. Хотя он и мечтает о могучей армии, он осознает, что, прежде чем отправиться в новые походы, необходимо укрепить тылы, завоевав верность вассалов и обеспечив защиту границ.
5	Телохранитель: в отличие от большинства вождей орков и гоблинов, у этого лидера охрана играет ключевую роль. Его телохранители не только мощные и отлично вооружённые, но и абсолютно преданные ему. Они всегда на страже. В качестве охранника он может задействовать даже свирепое животное или устрашающее чудовище.	Претендент: Вождь проявляет грубый кодекс чести и стремится сразиться с всё более сильными противниками. Он может даже обеспечить безопасный проход для врага, с которым намерен вступить в бой.	Альянс: вождь стремится установить союз с соседним племенем. Хотя ему, безусловно, хотелось бы подчинить их в будущем, в настоящий момент он демонстрирует терпение и готовность к сотрудничеству.
6	Строитель укреплений: этот вождь полностью поглощён идеей создания хорошо защищённого форта и редко покидает его пределы. При захвате новых территорий строительство или захват форта становится для него приоритетной задачей.	Налётчик: этот вождь предпочитает вести свои действия вдали от родных земель, возглавляя мобильный отряд, состоящий в основном из всадников. Их рейды способны охватывать значительные расстояния от их территории.	Мсть: вождь хранит злобу на соседнего врага или на племя, из которого его когда-то изгнали. Он способен удерживаться от насилия в отношении тех, кто мог бы оказать ему помощь в осуществлении мести.
7	Вассалы: этот вождь контролирует несколько меньших племён, чьи земли соседствуют с его, и рассчитывает на них, чтобы они взяли на себя главный удар нападения.	Мастер осады: избегая открытых боёв, этот лидер предпочитает опустошать города и крепости, используя при этом разнообразные боевые машины.	Самодовольство: завладев небольшим участком земли и собрав вокруг себя банду поделщиков, этот вождь предпочитает наслаждаться достигнутым и пользоваться трофеями, а не стремиться к новым завоеваниям.
8	Совет: правители орков и гоблинов, как правило, обладают абсолютной властью, но этот лидер готов делиться ею. Он может делегировать значимые полномочия своим лейтенантам или учитывать мнения совета шаманов.	Мародёр: все орки и гоблины занимаются захватом добычи и пленников, но этот вождь превосходит всех своей безжалостностью. Он не оставляет в живых никого, не упускает ни одной ценной вещи, а поселения превращает в пепелища.	Независимость: Этот вождь, ставший пешкой более могущественного противника, испытывает ненависть к своему зависимому положению. Его основная задача заключается в том, чтобы освободить своё племя или вырваться из-под гнёта, укрывшись в тех землях, куда не сможет добраться рука его повелителя.
9	Козлы отпущения: этот вождь хорошо осведомлён о поведении окружающих угроз, таких как монстры, банды или другие племена орков и гоблинов. Его племя искусно подбрасывает улики, чтобы создать иллюзию, что именно эта угроза отвечает за их собственные грабежи и нападения.	Хвастун: этот вождь предвещает приближение своих армий. Он посылает хвастливого глашатая или изуверченного пленника, чья судьба — наглядное доказательство его жестокости. Эти послы не предлагают переговоры, их задача — запугать врага и возвеличить имя вождя.	Наследие: этот вождь не стремится лишь следовать по стопам других орочьих и гоблинских воевод — он жаждет вечной славы! И хотя он в конечном итоге представляет себя на вершине великого Вааагх!, для достижения своей цели он готов проявить терпение и даже в определённой степени пожертвовать своими принципами.
10	Хитрый: вождь применяет партизанские методы, устанавливая ловушки на своей земле, отдавая команды своим войскам истощать противника перед сражением и создавая иллюзию отступления по труднопроходимой местности.	Всеяющий ужас: хотя орки и гоблины всегда стремятся продемонстрировать свои победы, этот вождь превращает показ жалких пленников и побеждённых врагов в настоящий ужас, вызывая страх и отчаяние.	Богохульство: ослеплённый религиозным фанатизмом, этот вождь стремится завоевать расположение Горка и Морка. Он оскверняет и разрушает храмы чужих божеств, возводя вместо них идолов, посвященных своим покровителям, и проводит кровавые ритуалы, угодные только им.

СКАРСНИК

Скарсник — знаменитый вождь племени Кривой Луны, величайший ночной гоблин Краесветных гор, самый выдающийся гоблинский воевода со времён Грома Брюха и, вероятно, самый хитрый гоблин за всю историю. Он искренне гордится своими достижениями. Своими ордами он управляет с чёрного железного трона в зале Тысячи Колонн, расположенном в самом сердце карак Восьми Пиков, окружённый сотнями свечей из гномьего сала и под присмотром шаманов-советников, которые поддерживают связь с его сетью шпионов при помощи дымовых сигналов и барабанов.

Скарсник, известный под титулом «Король Гары», держит обитающих к востоку от перевала Смерти орков и гоблинов в ежовых рукавицах. Каждый орк, осмелившийся усомниться в его власти, неминуемо встретит свою гибель. Скарсник — беспощадный воин, который не стесняется использовать любые грязные методы. Рядом с ним всегда находится Гоббла, ужасный пещерный сквиг, закованный в цепи. Это свирепое существо испытывает неукротимую ярость ко всем, кроме своего хозяина, и разрослось до невероятных размеров, питаясь трупами поверженных врагов Скарсника.

Скарсник родился самым слабым среди своих сородичей. Маленькие и слабые гоблины зачастую становятся жертвами жестокой травли или погибают от рук, скрывающихся под землей скавенов и гномов. Однако Скарсник выжил благодаря своей злобной решимости, дисциплинированному терпению, удаче, почти сопоставимой с божественным провидением, и устрашающему гению. С тех пор он стал могущественным и превратился в выдающегося тактика.

Хотя никто из его пацанов не в состоянии оценить истинную глубину его таланта, Скарсник осознает их ограничения и прекрасно знает, как заставить трусов и дураков подчиняться. Под его руководством, которое передается через самых умных из его сторонников, гоблинская орда превращается в армию, которой позавидует любой командир. Его харизма внушает непоколебимую уверенность, а когда требуется безрассудная храбрость, опьяняющие грибные зелья предоставляют необходимую отвагу.

Благодаря железной дисциплине, Скарсник способен создавать самые коварные ловушки и засады. Когда Король Белегар Железный Молот начал свой поход на карак Восьми Пиков, Скарсник распорядился, чтобы его орда избегала открытых столкновений и вела скрытое наблюдение. Гоблины терпеливо следили за восстановлением гномами своей твердыни, не спеша с атакой. Вместо этого Скарсник организовал серию захватов отставших отрядов и подвергал пленных ужасным пыткам прямо у стен твердыни, надеясь выманить их товарищей на помощь. Эта стратегия истощения так ослабила армию Белегара, что теперь ей уже не выбраться из этой ловушки.

Почти сорок лет назад, в отчаянной попытке, Белегар сумел отправить весть о своей беде в Караз-а-Карак, столицы гномов. Его родственник Дурегар собрал отряд, чтобы спасти его из лап Скарсника. Однако, когда они прибыли к карак Восьми Пиков, то обнаружили, что орда Скарсника так велика, что о победе в открытом сражении не могло быть и речи. Дурегар решил вести своих воинов по горным тропам, надеясь незаметно обойти владения Кривой Луны и пробраться через восточные ворота, которые, по его мнению, были наименее защищены.

Скарсник дал возможность Дурегару приблизиться к воротам, прежде чем окружить его войска и развернуть лучников и осадные орудия на близлежащих полуразрушенных сторожевых башнях. Отряд Дурегара оказался на грани поражения, но Белегар совершил вылазку из твердыни. Выжившие поспешили внутрь, чтобы присоединиться к Белегару в его «тюрьме».

Прошло много лет, но Белегар и Дурегар по-прежнему находятся в осаде, наблюдая за окружающим ландшафтом, который усеян растущей коллекцией гномьих бород, сорванных с их сородичей. За эту беспрецедентную жестокость имя Скарсника навсегда запечатлено в анналах Великой Книги Обид.



Скарсник вызвал яростную ненависть среди скавенов, которых он неоднократно обманывал и предавал. В назидание своим врагам он украсил подземную империю устрашающими знаками — черепами скавенов, обглоданными до костей. Эти трофеи должны были внушить страх крысолодам, но лишь разожгли их гнев. Квик Головохват из клана Морс, следуя указаниям военачальника Живогрыза, собирает свою армию для мести за унижения. Квик — исключительно жестокий и дерзкий скавен, поклявшийся добавить голову Скарсника в свою коллекцию трофеев.

Воодушевлённый своими успехами, Скарсник начал наступления на карак Азул, Барак Варр и по всей территории Бесплодных земель. Его влияние продолжает расти, а амбиции подпитываются союзом с Горфангом Гнилобрюхом, правящим Железной Скалой к западу от перевала Смерти. Хотя Скарсник не доверяет орку, он воображает, как Горфанг «ведёт» огромный Вааах!, в то время как он управляет им из тени.



СКАРСНИК ВОЕВОДА ВОСЬМИ ПИКОВ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	60	45	55	60	55	60	30	75	65	35	23

Черты: боязнь (эльфы), броня 3 (9), враждебность (к оркам и гоблинам), заразный, ненависть (к гномам), ночное зрение, оружие (ковырялка Скарсника) +9, сумеречное зрение

Навыки: дрессировка 80, запугивание 80, знание (военное дело 90, гномы 80, скавены 80), интуиция 75, лидерство 65, наблюдательность 70, обращение с ловушками 80, рукопашный бой (древковое) 80, скрытность (подземелья) 70, уклонение 75, хладнокровие 80, язык (рейкшпиль) 80

Таланты: аура величия, бдительность, быстрая реакция, воодушевление, запасливость, командир, ловчий, смекалка, сродство с животными, стреляный боец, тесный контакт, тоннельная крыса, трёп, финт, фортуна 3, целеустремлённость, шестое чувство

Имущество: ковырялка Скарсника, коллекция гномьих бородатых скальпов, составная броня

ГОББЛА ЖИРНЫЙ ПЕЩЕРНЫЙ СКВИГ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	55	-	60	30	10	40	-	5	15	10	26

Черты: голод, дрессированный (боевой, приручённый), заразный, мрачный (1), ночное зрение, оружие (челюсти и когти) +9, размер (большой), укус +10

КОВЫРЯЛКА СКАРСНИКА

Фирменное оружие Скарсника — это древковое орудие, получившее название «ковырялка». Оно было создано ночными гоблинами для управления сквигами и представляет собой разновидность алебарды. Ковырялка Скарсника зачарована шаманами-советниками, что позволяет ей просцировать злобу ночных гоблинов. Атаки, совершаемые с помощью этой ковырялки, считаются магическими. Скарсник может использовать её для произнесения заклинания *мстительный взгляд* (стр. 99). Этот процесс выполняется как действие, и для целей произнесения заклинания владелец считается имеющим *язык (магический)* 75. Кроме того, за каждого ночного гоблина в пределах рейтинга выносливости обладателя (который составляет 6 для Скарсника) заклинание получает +1 УУ.

ГОРФАНГ ГНИЛОБРЮХ

Горфанг Гнилобрюх — могучий и безжалостный вождь орков племени Красноклыков. Он носит титул «Пожиратель Троллей» благодаря своей страсти к охоте на этих существ. Он с легкостью сражается с троллями, используя свою знаменитую рубилу «Красноклык», после чего с наслаждением пожирает их большие куски мяса.

Эта привычка лишь усиливает его печальную репутацию, так же как и его живот, демонстрируя не только невероятную мощь, но и вызывая в воображении образ толстяка Грома, гоблина-воеводы, чьё тело распухло от троллятины, а его могучий Вааагх! пронёсся по Империи и достиг берегов Ултуана.

Горфанг привёл своё племя к господству над западной частью перевала Смерти, сделав Чёрную Скалу и скрытые в ней руины гномьего карака Драз своим новым оплотом. Этот карак был захвачен орками ещё в -649 году по имперскому календарю и с тех пор стал символом власти для самых могущественных и беспощадных орочьих вождей региона. Горфанг — очередной представитель длинной линии орочьих вождей, которые нашли укрытие в этих руинах. Как «Король Чёрной Скалы», он держит в железном кулаке окрестные племена, покорённые им.

Несмотря на то, что все известные орки неизбежно вызывают неприязнь гномов, Горфанг выделяется как один из самых ненавидимых. Его злоедающая репутация, связанная с долгим пребыванием в залах предков гномов, заработало ему множество обид под прозвищем «Король Захватчик». Многочисленные сражения с гномами и полученные от них ранения сформировали в Горфанге глубокую ненависть к «коротышкам», которая сочетается с ясным осознанием той угрозы, которую они представляют для его власти.



Горфанг, обладая выдающимися умственными способностями для орка, осознает множество факторов, влияющих на баланс сил в его владениях. Но этот ум не мешает ему оставаться самым кровожадным воителем в округе и не останавливает рост его вызывающей коллекции гномьих бород, которые он с гордостью носит в бою. Наоборот, проницательность Горфанга привела его к овладению одним из самых редких навыков среди воевод — политике.

Оказавшись в ловушке между надвигающейся угрозой гномьей мести, постоянной опасностью со стороны скавенов и своим неутолимым стремлением вымогать дань с каждого, кто пересекает его территорию, Горфанг заключил непростой союз со Скарсником, вождём гоблинов племени Кривой Луны и другим «королём» перевала Смерти. Скарсник, который на протяжении десятилетий управляет ночными гоблинами в восточной части перевала, ограничивает возможности Горфанга расширяться в этом направлении. Совместное использование территории вызывает у Горфанга раздражение, и он смотрит на Скарсника с тем же презрением, что и на всех «коротышек». Однако это инстинктивное отвращение затмевается не только боевыми талантами Скарсника, но и неохотным восхищением Горфанга к его творческому садизму, который тот проявляет по отношению к гномам, когда представляется такая возможность.

Кровавый союз между зеленокожими был создан в 2498 году по имперскому календарю, после сражения в Пасти Бешеного Пса. Орки Красноклыков вступили в жестокую битву с отрядом гномьих егерей, направленных из Караз-а-Карака, чтобы положить конец злодеяниям Горфанга. Засада едва не привела к полному уничтожению орков, и сам Горфанг в ярости боя лишился одного глаза. Когда раненый «Пожиратель Троллей» уже не мог противостоять натиску врага, из засады, подготовленной высоко в горах, вырвался Скарсник со своими гоблинами. Гномьи стрелы пали под шквалом стрел, а гоблины, с диким воем, обрушились на разрозненные ряды противника, замкнув смертоносную «Пасть». Гномы, истощённые и окруженные, были вырезаны до последнего.

Несмотря на то, что сама идея признания гоблина хотя бы в каком-то смысле равным вызвала у Горфанга только раздражение, он давно обдумывал возможность союза с Кривой Луной. Вскоре после сражения два вождя заключили сделку. Скарсник, годами нащёптывавший свои планы гоблинским прихвостням «Пожирателя Троллей», без колебаний согласился на союз.

Подстрекаемый Скарсником и с новой железной заплаткой вместо утраченного глаза, Горфанг отправился на совершение ещё более ужасных злодеяний. Осада Барак Варра добавила новые страницы в Книгу Обид, однако истинным ужасом стал штурм карака Азул, организованный Красноклыками.



Пока Король Казадор охотился на гоблинов, Горфанг перевёл своё племя в твердыню, воспользовавшись древним туннелем, местоположение которого было давно утеряно в архивах клана Бегрид.

Орки из племени Красноклыков вторглись в карак Азул, осквернили священные Статуи Предков, вылили в сточные канавы лучшие сорта гномьего эля и захватили в плен не менее пятидесяти членов семьи Казадора, среди которых была и его королева Морга.

К величайшему горю Казадора, пленники по-прежнему гниют в темницах Чёрной Скалы. Казрика, сына короля гномов, ждала худшая участь. Он стал живым свидетельством завоевания: обритый наголо, изуродованный грубой орочьей татуировкой и прикованный к трону своего отца в качестве зловещего «подарка». Хотя Казрик и выжил, его разум навсегда помрачился. Для него всегда приготовлено ужасное напоминание — знак орочьих богов на его теле, как клеймо собственности Горфанга. С тех пор Казадор не ведает сна, мучаясь вопросом о том, кто предал карак Азул и открыл «Королю Захватчику» тайный проход.

ГОРФАНГ ВОЖДЬ КРАСНОКЛЫКОВ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	65	40	65	65	45	25	20	40	60	30	30

Черты: броня 5 (11), воинственность, воитель, враждебность (к зеленокожим), заразный, крепкий орешек, ненависть (к гномам), оружие («Красноклык») +11, сумеречное зрение

Навыки: запугивание 80, знание (военное дело) 50, интуиция 60, лидерство 45, наблюдательность 55, рукопашный бой (основное) 85, уклонение 40, хладнокровие 75

Таланты: бдительность, быстрая реакция, воодушевление, здоровяк, командир, смекалка, финт, целеустремлённость

Имущество: «Красноклык», небрежно сколоченная броня, включающая латные кольчужные и чешуйчатые элементы, щит

«КРАСНОКЛЫК»

Фирменное рубило Горфанга — это магическое оружие с агрессивно зазубренной поверхностью, идеально сбалансированное для его владельца. Оно обладает следующими особенностями:

Достоинства: быстрое, грозное, и наделяет владельца чертой *магическая атака*.

СОГ'КОГ

Среди многочисленных чудовищ, населяющих холодные и дикие просторы Страны Троллей, особую известность получил великий зверь по имени Сог'Ког. Его репутация основана как на безжалостной свирепости и ужасных разрушениях, так и на популярной истории о его происхождении и поведении. Каждый год царь Кислева отправляет отряд своих лучших рыцарей из Легиона Грифона в Мидденхайм, а граф этого города в ответ направляет полк своих преданных Рыцарей Пантеры для службы царю.

Остландский порт Залькальтен служит пунктом остановки на этом маршруте, и местные жители рассказывают легенду о великом тролле, некогда обитавшем в лесу Теней, чья судьба была неразрывно связана с судьбой отступника — золотого мага, который служил при дворе Барона фон Волдера. Этот маг, получивший образование и одобрение Колледжа Золотого Ордена в Альтдорфе, со временем оказался под воздействием варп-камня и стал жертвой Хаоса, переродившись в образе самозваного воеводы Ворла, колдуна Тзинча.

Ворл возвёл каменную башню в центре леса Теней, где углубился в свои злоешие эксперименты. К себе в помощники он собрал свиту звероловов и других чудовищ, среди которых оказался и простой тролль по имени Сог. Ворл рассчитывал подчинить это существо своей магии, однако Сог, как и все тролли, не слушался никого, особенно когда его мучил голод.

Однажды Сог выломал толстую деревянную дверь башни с железных петель и сожрал Ворла. Внутри башни царила атмосфера загадочности: повсюду тянулись стеклянные трубки, соединенные с перегонными кубами, а бутылки были наполнены бурлящими жидкостями. Золото сверкало в тиглях рядом со свинцовыми ящиками, в которых находились странные светящиеся зелёные камни. Сог быстро решил, что башня станет его логовом, соорудив уютное гнездо из книг и старых мантий для сна, прежде чем жадно приступить к поглощению содержимого различных ящиков и флаконов без остановки.

В ту ночь Сога сковала нестерпимая боль. Его плоть закипела, покрываясь щупальцами и пастями, пожиравшими друг друга в кошмарном хороводе. Сквозь эти мучения Сог слышал голос, все громче и настойчивее звучащий у него в голове, словно повторяющий его мысли, ищущий выход наружу.

Сог, мучимый невыносимыми страданиями своей трансформации, погрузился в беспамятство и очнулся лишь на следующее утро. Он почувствовал, как из его груди появилась новая голова, в глазах которой сверкал злой разум. Эта голова представилась как Ког, ужасное отражение самых низменных и жестоких черт своего хозяина. Вскоре она утвердила свою власть, породив Сог'Кога, самого тролля хаоса.

Существо направилось на север, избегая крупных поселений Остланда и Кислева, но продолжая сеять разрушения повсюду. В настоящее время оно скрывается в Стране Троллей, однако каждую зиму, словно хищный зверь, нападает на жителей лагерей и деревень, расположенных на северных рубежах Кислева.

Сог'Ког свиреп и туп, но скверна Хаоса, бурлящая в его жилах, извратила его природу. Он утоляет голод, ворует скот или разоряя деревни, но в остальное время он любит играть со своими жертвами, преследуя их издали, подобно тени на горизонте, наслаждаясь паникой, которую вселяет его ужасающий облик.

Самое большое наслаждение для Сог'Кога — преследовать путников по безлюдным просторам, словно злой гений, неотступно следуя за ними и лишь на миг являясь взору на горизонте или на границе леса, чтобы тут же исчезнуть в никуда. И только когда измученные страхом жертвы видят вдалеке город, сулящий долгожданное спасение, Сог'Ког нападает на них, разрывая плоть и утоляя свой чудовищный голод. Он всегда оставляет одного в живых, чтобы тот разнес весть об увиденном кошмаре.

СОГ'КОГ ГРОМАДНЫЙ ТРОЛЛЬ ХАОСА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	40	15	65	50	12	10	15	10	30	5	76

Черты: 2 щупалец +6, безмозглый, броня 2 (7), едкий иxor, заразный, источник скверны (слабый), крепкий орешек, оружие (двуручный каменный топор) +12, отрывка, размер (огромный), регенерация, рога +8, укус +8

Двухголовый: Сог'Ког обладает талантом амбидекстр. Если он провалил проверку интуиции, наблюдательности или выслеживания, он может он может перебросить результат, но должен принять второй результат, даже если он будет хуже.

Дополнительные руки: Сог'Ког может наносить дополнительную атаку с уроном +6 в каждом ходу.

Имущество: двуручный каменный топор, коллекция голов его любимых жертв



A Smith