

Орки и гоблины - само разрушение во плоти. Заинтересованные лишь в битвах и уничтожении, они являются бедствием для всех земель и бичом цивилизаций.

Они постоянно совершают набеги, неся войну и дикость во все уголки мира.

Но они также легко приспосабливаются и могут способны процветать в самых суровых условиях, имитируя технологии врагов и с энтузиазмом перенимая новые способы ведения войны.

Неожиданные пришельцы

Давным-давно в мире появились первые орки и гоблины, к огорчению Древних, ибо те пересекли межзвездные глубины, спрятавшись на борту их великолепных серебристых кораблей.

Эти незваные гости выползли с кораблей, на которых они прятались, и распространились по молодому миру, ища убежища в его диких местах.

Здесь, скрытые от взоров Древних и, казалось бы, забытые в надежде, что они быстро умрут с голоду, воинственные существа процветали.

Племена быстро множились, бродя по бесплодным пустошам, охотясь на стада огромных зверей, сражаясь друг с другом и вообще получая огромное удовольствие.

По мере того как их численность росла, они вышли из южных пустынь и вулканических равнин, вторгаясь в земли молодых рас и находя богатые охотничьи угодья, приятный климат а главное, новых врагов.

В горах они столкнулись с гномами. В битвах с этими выносливыми воинами орки и гоблины узнали ценность железа и быстро начали ковать грубое оружие и доспехи.



Многие племена гоблинов исследовали пещеры, находя там обширные обиталища и богатство грибов для их поддержания (часто с забавными побочными эффектами, от мгновенных отравлений до расширения сознания).

Из этих подземных владений они стали пробивать туннели дальше, находя скрытые пути в логова гномов, чтобы лучше вести войну со своими врагами.

Вдоль побережья Старого Света мигрирующие орки и гоблины встретили эльфов. Глумливые орды видевшие, как высокие и странно пахнущие существа скользят по волнам, вскоре научились таланту строить и использовать лодки.

Вскоре предприимчивые существа бороздили моря мира на ветхих судах. Переносимые туда-сюда ветром и течением, они достигли отдаленных земель, таких как Ултуан и Люстрия.



Они оказались очарованы этой идеей, ибо по мере того, как орды разоряли прибрежные поселения и осаждали города внутри страны, появлялось все больше врагов, желающих сразиться с незваными гостями.

На замерзшем севере Старого Света зеленокожие впервые столкнулись с первобытными племенами людей.



Велика, должно быть, была радость, ибо создания выглядели такими же дикими и воинственными, как любой орк, и такими же хитрыми и мстительными, как любой гоблин.

Там, где гномы запирали перед ними огромные железные двери, а эльфы осыпали их градом стрел издалека, в людях орки и гоблины нашли врага, который встретится с ними лицом к лицу в битве, встречаясь с ними клинок к клинку.

Воинственных орков и гоблинов стало так много, что, если они когда-нибудь прекратят сражаться и обратят помыслы к завоеваниям, они сметут всех противников жестокой волной насилия.

Племена, которым нет числа



Орки и гоблины живут воинственными племенами или боевыми отрядами, иногда объединяясь в племена, состоящие исключительно из тех или иных, но чаще собираясь вместе, их отчетливые различия усиливают коллективную силу.

Эти группировки варьируются от нескольких сотен до ошеломляюще огромных орд, которые покрывают земли вздымающимися морями зеленой плоти и ржавого металла.

Их можно встретить по всему миру, к огорчению людей, стремящихся к миру, нет такой среды обитания, в которой способные к адаптации существа не могли бы процветать.

От палящей жары Южноземья до замерзших степей Кислева, от лесов Империи до пиков Краесветных Гор путешественник не может надеяться избежать их.

Хотя у этих плодовитых существ нет настоящих государств, есть обширные участки земли, где они безраздельно властвуют.

Опасный дикий край, известный как Скверноземье, лежащий между югом Краесветных Гор и Черными горами, является одним из таких мест, и отсюда происходят многие вторжения в Старый Свет.

Большинство племен ведут полукочевой образ жизни, отчасти из-за того, что преуспевающее племя уничтожает все в пределах многодневного перехода от своего лагеря.

Таким образом, племя должно постоянно находиться в движении, в поисках новых богатых земель для опустошения и грабежа.

Любой босс, достойный своих сапог с железными подковами, считает все, что видно на горизонте, законным местом обитания, и любому, кто не согласен, лучше быть готовым к драке.

Воплощённая воинственность



Если бы воинственность можно было персонифицировать, она была бы очень похожа на орка.

Более широкие и мускулистые, чем человек, эти зеленокожие животные имеют большие головы, мощные челюсти, низкие брови и большие зубы, похожие на клыки.

Они туповаты, но легко приспосабливаются, с плотной шкурой, которая защищает их от вреда, и толстыми черепами, которые защищают их от опасностей философии.

Но их главной характеристикой является любовь к насилию. Орки живут, чтобы сражаться. Когда орки не окружены вихрем насилия и крови, им быстро становится скучно.

Некоторые впадают в апатию, другие занимаются более сложными действиями, такими как создание грубого оружия, дрессировка ездовых животных или постройка огромных статуй из камней и навоза.

Но орки всегда находят такое ненасильственное поведение утомительным, и вскоре они начнут искать способы выплеснуть свою сдерживаемую агрессию.

Для орков нет ничего лучше, чем сражаться со своими врагами, и, если врагов окажется мало, все орки знают, что нанесение удара другому орку быстро создает нового врага.

В культуре орков (такой, какая она есть) самые крупные и сильные быстро становятся лидерами, навязывая свою волю с помощью силы, жестокости и криков.

Черные орки, названные так из-за сурового нрава и мрачного чувства юмора, а также из-за темно-зеленой кожи, безусловно, являются самыми заметными и внушающими страх.

Крупнейшие их представители - военные лидеры, окружённые телохранителями из числа других жадных до войны черных орков. Многие из самых известных орочьих орд возглавляют именно черные орки.

Мстительные зеленые орды

Меньшие по размеру и более проворные, чем орки, гоблины - сравнительно разумные существа с костлявыми конечностями и раздражающими голосами, которые, кажется, никогда не умолкают.



Гоблины слабее по сравнению с орками и склонны к трусости, но история показывала, что орда гоблинов может победить самых грозных врагов за счет численного превосходства.

Злобные и подлые, гоблины любят нападать сзади, нападать на врагов, уже ослабленных битвой, или, что еще лучше, атаковать с тыла ослабленных битвой врагов.

Несмотря на свои различия, орки и гоблины, естественно, собираются вместе и редкое племя не включает в себя и тех, и других.

Хотя гоблины часто очень страдают, находясь в компании орков, такое симбиотическое единство имеет свои преимущества.

В бою гоблины могут положиться на своих более сильных собратьев, которые будут вести большую часть боевых действий.

В это время они ищут уязвимые места в боевых порядках, чтобы нанести там скрытные атаки, и используют свои хитроумные боевые машины для бомбардировки врага издалека.



Но будучи столь же легко приспосабливаемые, как и орки, гоблины образуют и самостоятельные племена, которые можно найти в самых разных землях.

От вулканических пустошей Темных Земель до пышных полей Бретоннии кишмя кишат кочевые племена гоблинов-наездников на волках.



В тёмных чащах Империи таятся паучи всадники лесных гоблинов. В пещерах Краесветных Гор укрылись логова носящих черные одежды ночных гоблинов, что ведут войну против гномов и любого, кто рискнет пересечь перевалы.

Горк и Морк

Орки и гоблины - чрезвычайно суеверные (а некоторые сказали бы, легковерные) существа. Как таковые, они готовы верить в меньших божеств и склонны следовать странным культам.

И все же, несмотря на всю их любовь к мелким фетишам и второстепенным идолам, в их пантеоне доминируют шумные и воинственные братья-боги, известные как Горк и Морк.

Последователи Горка и Морка редко обращаются к ним за помощью в трудные времена, и они не просят у них подарков, как менее стойкие расы. Вместо этого боги зеленокожих и их деяния служат источником вдохновения.

Горк жесток, но хитер, Морк хитер, но жесток, и каждый орк и гоблин уверен, что если они будут достаточно жестоки или хитры в жизни, они присоединятся к богам в вечной битве после смерти.



Среди их последователей сила Горка и Морка вызывает явление, известное как "ВАААГХ!", почти духовный призыв к войне, который наполняет каждого орка и гоблина неистовой энергией.

Шаманы, как бесчисленные племена называют тех, кто пользуется их магией, являются живыми проводниками, через которые эта сила проявляется на всеобщее обозрение.

Когда их армии отправляются на войну и сила ВАААГХ! возрастает, шаманы пытаются обуздать ее и манипулировать ею, используя для убийства врагов или поднятия своих воинов на еще большие высоты насилия.



Однако такое общение с богами оказывает глубокое воздействие на разум шамана, о чем свидетельствуют их странные выходки и своеобразные привычки.

Источники

1:Warhammer: The Old World Rulebook

1a:The World of Legends – Green Menage, pp. 69-71