

WARHAMMER®

ОРКИ И ГОБЛИНЫ



WARHAMMER
АРМИИ МОЛОТА ВОЙНЫ

GAMES
WORKSHOP®



Гримгор Железная Шкура ведет массивный «Ваааах!» на Империю.



Племя Гоблинов выходит на тропу войны из глубин леса Драквалд.

ОРКИ И ГОБЛИНЫ

СОДЕРЖАНИЕ

Вступление.....	2	Камнебросалка и Копьеметалка	27
Зеленокожие	4	Снотлинги	28
История Орков	6	Педальный Вагон снотлингов	28
Важные события.....	14	Пауки Лесных Гоблинов..	29
Бестиарий.....	16	Виверны	29
Враждебность.....	16	Гиганты	30
«Вааагх!».....	17	Тролли.....	32
Размер имеет значение ...	17	Горбад Железный Коготь ..	33
Орки.....	18	Азхаг Мясник	34
Орки на кабанах	19	Гримгор Железная Шкура ..	36
Орочья кабанья колесница	19	Гром Брюхастый.....	37
Черные Орки	20	Скарсник, Воевода Восьми Пиков	38
Дикие Орки.....	21	Магия «Вааагх!»	39
Гоблины	22	Сверкающие Вещички ..	42
Наездники на волках.....	23	Воинский Лист	47
Гоблинская волчья колесница	23	Лорды	48
Ночные Гоблины.....	24	Герои	50
Фанатики		Основные подразделения ..	52
Ночных Гоблинов.....	25	Специальные подразделения.....	54
Стадо сквигов		Редкие подразделения ...	56
Ночных Гоблинов.....	26	Памятка	58
Наездники на сквигах		Армия Орков и Гоблинов.....	59
Ночных Гоблинов.....	26		
Катапульта Пикирующих Гоблинов	27		



Автор: Мэтью Вард

Дополнительные материалы: Энди Хоар. **Оригинальная книга:** Рик Пристли. **Автор иллюстрации на обложке:** Алекс Бойд. **Иллюстрации в книге:** Джон Бланч, Алекс Бойд, Пол Дентон, Дэвид Галахер, Пол Джекок, Карл Капинский, Адриан Смит. **Графический Дизайн:** Алан Девис, Нейл Худгсон и Нуала Кинрейд. **Дизайнеры миниатюр:** Тим Адкок, Колин Грейсон, Марк Харрисон, Алекс Худстром, Эли Морисон, Феликс Пиниагуа и Сэб Пербет. **Дизайн и верстка:** Майкл Барсон, Джон Мекельбанч, Марк Оуэн, Дилан Оуэн, Иан Стрикленд, Натан Винтер. **Команда 'Heavy Metal':** Филл Дунн, Пит Фолей, Нейл Грин, Нейл Лонгдаун, Дарен Латам, Кейт Робертсон, Ания Веттергрэн, Кирстен Виллиамс. **Специальная благодарность:** Алессио Каваторе, Грехему Давей, Марку Гиббонсу, Асгеру Гранеруду, Нику Киму, Алену Мерриту, Энтони Рейнольдсу, Пилу Сурепи, Гевину Торпу и греческим плеистестерам.

Русская версия книги

Перевод: Кукавский Алексей, Владимир Яснов. **Под редакцией:** Любви Мачиной и Алексея Синяткина. **Верстка русской версии:** Любовь Мачина. **Отпечатано:** Компания «Астероид»

Произведено компанией «Games Workshop». Русская версия книги отпечатана компанией «Астероид»

© Авторские права Games Workshop Limited 2006. Двуголовый/Имперский орел, The Double-Headed/Imperial Eagle device, Логотип Games Workshop, Games Workshop, Warhammer, Молот Войны, Orcs, Орки, Orc Boar Boyz, Орки Наездники на Кабанах, Orc Boar Chariots, Орочья Кабанья Колесница, Black Orcs, Черные Орки, Savage Orcs, Дикие Орки, Goblins, Гоблины, Goblin Wolf Riders, Гоблины Наездники на Волках, Goblin Wolf Chariots, Гоблинская Волчья Колесница, Night Goblins, Ночные Гоблины, Night Goblin Fanatics, Фанатики Ночных Гоблинов, Night Goblin Squig Herds, Стадо Сквигов Ночных Гоблинов, Night Goblin Squig Hoppers, наездники на Сквигах Ночных Гоблинов, Doom Diver Catapults, Катапульта Пикирующих Гоблинов, Rock Lobbers, Камнебросалка, Spear Chukkas, Копьеметалка, Snotlings, Снотлинги, Snotling Pump Wagon, Педальный Вагон Снотлингов, Forest Goblin Spiders, Лесные Гоблины Наездники на Пауках, Wyverns, Виверны, Giants, Гиганты, Trolls, Тролли, Gorbak Ironclaw, Горбад Железный Коготь, Azhag the Slaughterer, Азхаг Мясник, Grimgor Ironhide, Гримгор Железная Шкура, Grom the Paunch of Misty Mountain, Гром Брюхастый Воевода Туманных Гор, Skarsnik, Warlord of the Eight Peaks, Скарсник Воевода девяти Пиков, и все связанные с этим знаки, имена, персонажи, изображения и знаки/логотипы/символы/разных рас, машины, локации, виды оружия, подразделения персонажи, продукты, иллюстрации и изображения из вселенных Warhammer и Warhammer 40,000 являются либо ©, ТМ и/или © Games Workshop Ltd 2000-2003, которые зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

Изображения в этой книге приведены исключительно в иллюстративных целях. Некоторые виды продукции линии Citadel могут быть опасны при неправильном использовании; продукция Games Workshop не рекомендована детям до 16 лет без надзора взрослых. Вне зависимости от возраста будьте осторожны в использовании клея, режущих инструментов и аэрозольных красок. Убедитесь в том, что вы правильно следуете инструкциям, приведенным на упаковках.

Произведено ООО «Астероид» (Россия, 125009, г. Москва, Страстной бульвар д. 4/3, стр. 1, asteroid40k@yandex.ru) по заказу ООО «Алегрис» (127474, г. Москва, ул. Дубинская, д. 45) по лицензии компании Games Workshop, выданной ООО «Алегрис», 1-я редакция, Москва, 2006 год.

ISBN: 1-84154-785-9

www.games-workshop.com

www.warhammer.ru



ВВЕДЕНИЕ

Если вы хотите подраться – вы нашли то, что искали! Орки и Гоблины – жестокие, но хитрые зеленокожие воины, чья цель заключается только в том, чтобы бесчинствовать и убивать. Эта книга является полным справочником для коллекционирования, покраски и игры с армией Орков и Гоблинов в играх Warhammer – Молота Войны.

ИГРА WARHAMMER FANTASY BATTLES

Книга правил «Warhammer» содержит правила, необходимые для того, чтобы проводить сражения с миниатюрами фирмы «Citadel». У каждой армии есть своя собственная книга, которая оперирует с этими правилами и позволяет превратить коллекцию миниатюр в организованное войско, готовое к битве. В этой специальной «Книге Армий» описываются воинственные Орки и Гоблины, приводится их воинский лист и миниатюры, которые можно собрать.

ПОЧЕМУ СОБИРАЮТ АРМИЮ ОРКОВ И ГОБЛИНОВ?

Орки – задиристые, свирепые существа, способные измолотить любого противника в кровавое месиво. Но берегитесь – если поблизости нет врага, то скоро они начнут дубасить друг друга! Вы будете радостно аплодировать, когда ваши могучие зеленокожие воины сокрушат все, что находится перед ними. Но вас будет переполнять гнев, когда ваша армия из-за приключившейся ссоры будет топтаться на месте. Все что произойдет – и составит битву...



Часто в армию Орков и Гоблинов будет входить огромное множество других отрядов: от всевозможных подразделений самих зеленокожих до чудовищных бестий, вроде троллей, гигантов и гигантских пауков. Если Орки как можно быстрее стремятся ввязаться в ближний бой, то Гоблины применяют гнусные смертоносные батальоны, вроде безрассудных катапульта Пикирующих Гоблинов и повесивших грибочков Фанатиков Ночных Гоблинов. Вы можете собрать элитную армию могучих Орков, снарядить огромную орду Гоблинов – или выбрать какой-нибудь средний вариант!

КАК СОСТАВЛЕНА ЭТА КНИГА

Каждая Книга Армий состоит из четырех главных разделов, которые освещают различные стороны армии. Книга «Армии Молота Войны: Орки и Гоблины» содержит следующие части:

Зеленокожие. Первый раздел знакомит со свирепыми зеленокожими и их деяниями в мире Warhammer. Здесь рассказывается о могущественных вождях Орков и Гоблинов и кровавых боях, учиненных ими.

Бестиарий. В «Бестиарии» рассматриваются все типы подразделений, чудовищ, героев и боевых машин в армии Орков и Гоблинов. Здесь можно найти полное описание подразделений, а также все правила и подробности любых уникальных способностей, которыми они обладают.

Воинский лист. В «Воинском листе» все воины, представленные в предыдущем разделе, выстроены таким образом, чтобы можно было собрать игровую армию.

Армия Орков и Гоблинов. В заключительном разделе находятся фотографии миниатюр фирмы «Citadel», составляющих армию Орков и Гоблинов. В этом разделе можно найти цветовую гамму для разных племен и примеры армий.

УЗНАЙТЕ БОЛЬШЕ

Хотя в книге «Армии Молота Войны: Орки и Гоблины» есть все, что потребуется для игры с вашей армией, всегда найдется больше тактических приемов, которые можно использовать, разных сценариев битв и идей по покраске миниатюр, которые можно опробовать. В ежемесячном журнале «Белый гном» печатаются статьи обо всех сторонах игры Warhammer и хобби, а на нашем вебсайте можно найти статьи, посвященные Оркам и Гоблинам:

www.games-workshop.com
www.warhammer.ru





ЗЕЛЕНОКОЖИЕ

Орки живут для того, чтобы драться. Для орка нет большей радости, чем быть в гуще битвы, где и сильнейший, и слабейший воин одерживают победу. Такая воинственность является и преимуществом и недостатком, поскольку означает, что Орки тратят большую часть энергии на стычки друг с другом, а не на схватку с противником, находящимся несколько дальше.

Орочья шкура прочнее кожи и необычайно восковидная. С возрастом шкура орка покрывается коростой, становится бугристой и делается еще крепче, так что даже самый сильный удар меча может нанести лишь незначительную царапину. Если же шкура повреждена и из раны начинает течь багрово-красная кровь, то нет никакой гарантии, что ранение воспрепятствует орку разгромить противника. Заживление ран у орков происходит невероятно быстро. Если отрубленную орочью руку, хотя и грубо, пришить на место, то она срастет за несколько дней и будет совсем как новая. Естественно, орки считают свои крепкие тела само собой разумеющимся, и называют всех остальных слабаками, неженками и «хлюпиками».

Гоблины меньше по размеру и изворотливее своих родственников-Орков, у них сильнее развито чувство самосохранения. Они обладают хитростью, а не силой, и стараются оставить серьезную потасовку Оркам. Гоблины предпочитают быть в арьергарде, хотя в отчаянных обстоятельствах они прикончат противника, пока его колошматит ватага орков. Тем не менее, на окраинах цивилизованных стран справедливо опасаются набегов гоблинских отрядов. Обычно, когда Гоблины нападают, то они имеют или численное преимущество, или нечто огромное, чему они намереваются отдавать приказы.

Есть много различных подвидов зеленокожих. Ночные Гоблины живут в самых глубоких пещерах и отваживаются выходить на солнечный свет только предварительно подзаправившись грибным пивом. Лесные Гоблины рыщут по мрачным лесам Империи, а под пологом джунглей Южных Земель раздаётся постоянный грохот барабанов Диких Орков. Из всех самыми известными и внушающими страх являются жестокие Черные Орки, неминуемо берущие под свой контроль любое племя, к которому они присоединяются, оставляя за собой след из беспощадно убитых и расчлененных конкурентов.

ВОЕВОДЫ

Племена зеленокожих возглавляют военачальники – это самые большие и громогласные орки; другие зеленокожие следуют за ними или из уважения, или из желания избежать туманов для тех, кто не примкнул к ним. В очень большой степени успех племени зависит только от того, насколько сильно военачальник

может отколошматить кого-то. Весьма редко последователи с лояльностью воспринимают приказы военачальников – хотя вождь могут восхищаться за его способность вбить в башку нос противника. Зеленокожие совсем не сентиментальны – они могут помнить великого вождя, но, конечно же, не будут его оплакивать. Со смертью военачальника, падет ли он в бою или после, руководство моментально и неизбежно переходит к следующему большому и громогласному орку из ближайшего окружения вождя. В сражении у горы Рока труп Награта Сорвиголовы еще не коснулся земли, а его заместитель принялся дубасить короля гномов оторванной, еще дергающейся, рукой Награта.

Военачальники также неизбежно сталкиваются с тем, что из собственного окружения им могут бросить вызов, особенно, если сражение и добыча в последнее время были не столь хороши. У Орков такой вызов обычно делается открыто, с использованием большого клинкового или тупого оружия (в безвыходной ситуации это может быть оказавшийся под рукой гоблин). Гоблины, которые меньше и невероятно трусливее, действуют гораздо осторожнее в проявлении своих притязаний. Мантия гоблинского военачальника может быть выиграна в результате прямого вызова, но чаще предпочитают другие методы. Защита в ставке вождя племени Вероломный удар Раттата Рваного (включавшая прочную кольчугу и привычку всегда сидеть спиной к стене) оказалась бесполезной – он взорвался, разбрызгав вокруг едкий иxor, после того как отведал съедобных грибов, которые загадочным образом оказались несъедобными.

ВЛАДЕНИЯ ОРКОВ

У Орков нет королевств или государств, подобных тем, которые есть у людей, однако есть территории, которые Орки или Гоблины, несомненно, контролируют. Большинство орков видит мир разделенным на два типа земли: «зелень» и «все остальное». Более честолюбивые военачальники смотрят на это детальнее: «моя зелень», «зелень, которая будет моей» и «все остальное».

Огромное множество Орков и Гоблинов населяет Бесплодные земли, а в некоторых областях они являются преобладающими (почти) разумными существами. Те области, которые не были в полном разорении до появления Орков, вскоре после их прихода вытаптываются и опустошаются. Это, в сочетании с неутолимой жадностью крови, часто придает племенам Орков кочевой характер, хотя зеленокожие, как только захватят большую и защищенную крепость, могут остаться в ней на некоторое время. Говорят, что даже оседлое племя может бросить свои укрепления, когда происходит так называемый «Вааагх!».

МОЩЬ «БАААГХА!»

Обычно банда врывается в деревню, нападает на жителей и вырезает их, задерживаясь здесь ровно настолько, сколько потребуется военачальнику, чтобы собрать огромную грудку отрубленных голов и воссесть на ней. Когда совершается так называемый «Вааагх!» – ужасный и жестокий – Орки становятся по-настоящему опасной силой.

«Вааагх!» родственен миграционному вторжению, когда некий удачливый военачальник бросает все свои силы и ватаги присоединившихся к нему Орков и Гоблинов против намеченного противника.

От зрелища «Вааагха!» поистине стынет кровь – безудержное, простирающееся до горизонта, море зе-

ленокожих чудовищ, вопящих, глумящихся и выкрикивающих варварские боевые кличи.

Характер «Вааагха!» означает, что история Орков и Гоблинов, так как она передается устно в племенах, довольно отрывочна. Вообще история зеленокожих – это повествование о возвышениях и падениях огромных «Вааагхов!» и их великих вождей. Другие походы Орков и Гоблинов зафиксированы в историях иных рас, как, например, кампании Сигмара, приведшие к битве в ущелье Черного Огня, и нелегкие труды Жиля Бретонца по созданию государства Бретоннии, но Орки нисколько не стараются помнить о них – в основном потому, что они проиграли «тем хлюпикам человекам».



ИСТОРИЯ ОРКОВ

История Орков и Гоблинов, записанная Людми, Эльфами и Гномами, повествует о возвышении и падении огромных племен, с которыми они боролись. Только воистину огромные и могучие племена попадают в историю людей или гномов. Как таковые эти отрывочные, но чрезвычайно кровавые, сведения перемежаются эпизодами, когда весь Старый Свет стоял на краю полного уничтожения.

«ВАААГХ!» ГОРБАДА

Горбад Железный Коготь был одним из самых страшных орочьих вождей всех времен. Его разрушительный поход бушевал по всей Империи и оставил провинцию Солланд настолько разоренной, что она так никогда и не восстановилась.

Племя Горбада – орки Железного Когтя – многие годы обитало в окрестностях Железной скалы, и их богатства увеличивались и уменьшались, как это обычно бывало у орочьих племен. Главным конкурентом Железного Когтя было племя Сломанного Зуба – до тех пор, пока Горбад не возглавил внезап-

ную атаку через древние гномьи туннели и не свергнул вождя племени Сломанного Зуба, печально известного огромного и жестокого Зогота Губителя.

После победы Горбада племя Сломанного Зуба с готовностью приняло его в качестве нового вождя, как это заведено у Орков, которые знают, что когда бьют, то лучше быть на стороне победителя. Имея племя Сломанного Зуба под своей когтистой лапой, Горбад вскоре завоевал ближайшие племена Гоблинов и Ночных Гоблинов, чем значительно увеличил численность, если не дисциплину, возглавляемой им армии. «Вааагх!» Горбада начался. «Вааагх!», так как он направлялся в ущелье Черного Огня, быстро приобрел силу, поскольку множество племен Гоблинов стекалось под его знамя.

Армия Горбада хлынула с гор по Старому гномьему тракту, вниз в Империю. Казавшийся неукротимым, «Вааагх!» быстро разграбил и разрушил Общину, сровнял с землей города Аверхейм и Нулн. Разрушение Нулна было большим ударом для императора Сигизмунда и великой победой для Горбада; армии Империи начали терять решимость, тогда как численность войска Горбада ежедневно увеличивалась.



СРАЖЕНИЕ ЗА КОРОНУ СОЛЛАНДА

За несколько недель весь Солланд и Виссенланд были разграблены и сожжены. Граф Элдред Солландский был зарублен топором Горбада – Морглором Кромсателем, а наследный Рунный Клык курфюрста захватили как трофей в тот момент, когда его знамя втоптали в грязь. Согласно легенде, Горбад сорвал корону Солланда с головы графа и напялил ее себе на башку, нося ее с тех пор как символ своей победы.

Несколькими днями позже графу Виссенланда повезло немного больше – его клинок глубоко пронзил Горбада в грудь, но он потерял правую руку в орочьей контратаке отмщения. Только виссенландские большие мечи в отчаянной атаке смогли задержать Горбада, пока конь графа вытаскивал окровавленное тело хозяина с поля боя. Придя в ярость от ранения, Горбад стремительно расшвырял большие мечи. Много недель после битвы Орки, сжигая и грабя, свирепствовали в южных провинциях Империи, пока вновь не хлынули на север, к Альтдорфу.

ОСАДА АЛЬТДОРФА

В Альтдорфе избранный император Сигизмунд готовился к вторжению орков, укрепляя стены города и собирая припасы. Поскольку продовольствия можно было найти не так много, то зеленокожие мгновенно перессорились, пока Горбад, учитывая его вызванное ранением скверное чувство юмора, не уладил спор, обезглавив зачинщиков (и несколько попавшихся под руку гоблинов, для большей остроты). Горбад, полный решимости не дать своим последователям возможности вновь начать склоки, бросился прямо в атаку на стены Альтдорфа – плохо подготовленное нападение было с жестокостью отбито.

Раздраженный задержкой, Горбад проревел своим военачальникам другую атаку. К сожалению, болота вокруг Альтдорфа мешали Оркам. Сотни зеленокожих, пробираясь через трясину, захлебнулись и утонули, когда вспыхнул яростный спор о верной дороге через болото.

Видя происходящий хаос Горбад не имел иного выбора, кроме как остановить атаку и готовиться к длительной осаде. Сначала его камнебросалки обстреляли стены и город огромными валунами, громя бастиины и разрушая до основания здания. Городские пушки, открыв ответный огонь по камнебросалкам, быстро разбили их в щепки. Горбад, так и не сумев пробить стены Альтдорфа, решил выпустить свое секретное оружие, и снял цепи с нескольких больших фургонов, которые спустили с гор. С оглушительным ревом и тошнотворным зловоном полудюжина огромных виверн вырвалась из сырых клеток и взмыла над Альтдорфом. Злобные звери ринулись вниз и напали на защитников города, их беспощадные когти разрывали людей на части и с легкостью сбрасывали пушки.

Посеяв панику, одна из виверн ринулась во дворец императора, разметав крышу большого зала. Нес-

колько часов виверна бесновалась в императорском дворце, дюжинами пожирая слуг и гадя в пиршественном зале. Всякий раз, когда защитники пытались помешать продвижению ящера, она просто, разбрасывая щепки и поднимая кирпичную пыль, пробивала себе путь через другую стену.

Когда Сигизмунд повел группу лучников против бестии, она только шарахнула лучников одним сильным ударом хвоста и схватила императора зловонными челюстями. Имперские анналы сообщают, что выжившие лучники бежали от тут же следовавших булькающих, чавкающих звуков, хотя в некоторых хрониках говорится о второй виверне, которая дралась с первой за царственные останки. Насытившись на какое-то время, виверна устроила в тронном зале гнездо из знамен и гобеленов. Как только она начала засыпать, ворвались разъяренные рыцари и жестоко отместили за своего императора.

На противоположном конце города верховный патриарх магических колледжей убил виверну вспышкой сверхъестественного огня, а другую разорвало в результате осечки пушечного залпа. Из-за того, что большая часть секретной стратегии Горбада была или мертва, или насытилась и удовлетворенно спала, его армия могла лишь сидеть и тарашиться на городские стены. В самом деле, атаковавшие виверны игнорировали ворота Альтдорфа, несмотря на подробные противоположные инструкции.

Шло время, и волшебная рана, нанесенная графом Виссенландским, с каждым прошедшим днем стала сильнее беспокоить Горбада. От жгучей боли Горбад впал в ярость, он орал на фаворитов и проклинал подчиненных за их неспособность захватить Альтдорф. Постепенно «Вааагх!» Горбада рассеялся, и племена возвратились в леса и горы. В конце концов даже Горбад вынужден был прекратить всяческие попытки; он отвернулся от пылающего и разрушенного Альтдорфа.

ПРОВАЛ «ВАААГХА!»

Племена Железного Когтя и Сломанного Зуба – вот все, что осталось от несметных полчищ зеленокожих, которые собрались под знамена Горбада. Горбад Железный Коготь двинулся на восток, за реку Рейк, возвращаясь в горы Края Света. По пути домой его поредевшую армию измотали силы мстительной Империи, и даже атаковали племена Орков, которые прежде являлись частью «Вааагха!». Там, неподалеку от зловещей красной горы, к югу от ущелья Черного Огня, произошло величайшее сражение – битва у Кровавого пика. Именно здесь все еще огромные остатки орочьей орды столкнулись с армией Гномов во главе с королем Караз-а-Карака. Во время своего первого похода на запад Горбад разорил и осквернил многие гномьи гробницы, чего недомерки не забыли. И хотя Горбад стоял непоколебимо против гномьей ярости, его армия начала распадаться. Когда ступились сумерки, Горбад, заваленный по колено поверженными противниками, крушил огромным топором всех вокруг, и даже когда гномы окружили его, он вызывающе заревел.

Больше никогда Горбада не видели в землях Империи. Поскольку всевозможных записей у Орков не так много, то нет полной уверенности в том, действительно ли Горбад был убит в том последнем большом сражении – хотя гномы и могут подтвердить его судьбу, но они молчат. Возможно, он бежал, восстановил прежнюю силу в Бесплодных землях и возродил свои владения. Что бы ни случилось с Горбадом, его слава и память о нем не умерли. Для Орков он стал великим героем, стоящим подле их богов Горка и Морка. Для людей он – напоминание об ужасающей разрушительной силе «Вааагха!».

«ВАААГХ!» ГРОМА

Большинство полководцев, чьи разрушительные походы потрясли мир, было Орками, а не Гоблинами. Гром оказался исключением – гoblin, превосходивший по величине самого большого орочьего военачальника всех времен, чье стремление к завоеванию было больше, чем у них всех. Гром не был очень высоким (конечно не столь высок, как орк), но он был невероятно силен и ужасно жирен. На самом деле он был столь огромен, что стал известен как Брюхастый с Туманной горы, или просто – Гром Жирный.

БИТВА У ЖЕЛЕЗНЫХ ВОРОТ

Долгие годы Громово племя Сломанного Топора блуждало по южным отрогам гор Края Света и Бесплодным землям, побеждая обитавших там Орков и Гоблинов. Около 2410 года Гром повел свою орду через ущелье Черного Огня и далее на север по принадлежащей Гномам горной стране. За несколько недель он разорил немало небольших гномьих крепостей, осквернил могилы их предков и приказал переделать древнюю, исполинскую статую гномьего бога Грунгни в свое собственное внушительное изображение. Разъяренные злодеяниями Грома, Гномы проклинали его имя и собрали рати, чтобы покарать его.

В битве у Железных ворот армия короля Брагарика сошлась с ордой Грома. После продолжительного и ожесточенного сражения две противоборствующие стороны отступили, оставляя на поле боя много павших, но победитель так и не был определен. Для Гномов это была катастрофа. Покрасневший топор Грома собрал ужасную жатву из лучших воинов короля, и всякая надежда на то, чтобы изгнать орду, пропала. В отчаянии гномы отправили посланцев за помощью в Империю.

ПАДЕНИЕ НУЛНА

К несчастью для Гномов (и для Империи), правящим императором был Дитер IV, курфюрст Стирландский, возможно, самый безответственный и глупый человек, когда-либо восседавший на императорском троне. Когда посланец гномьего короля при-

был в Золотой дворец Дитера в Нульне, император отреагировал немедленно, но не послав помощь, а переведя весь свой двор на запад в Альтдорф, чтобы быть как можно дальше от угрозы нашествия орды Грома. С чувством отвращения гном-посланец вернулся в Караз-а-Карак, где король стоически выслушал новости о решении императора, и внес новую запись в «Книгу Обид». Не в силах без помощи сдерживать честолюбивые устремления гоблинского полководца, Гномы решили закрыть прочные двери и защищать свои крепости изнутри.

В то время как «Вааагх!» бушевал в горах Края Света, к нему присоединились племена Ночных Гоблинов с горы Красный Глаз и множество племен Лесных Гоблинов. Численность и сила армий возросла, и Гром двигался все дальше и дальше на запад, разрушив большую часть Стирланда, Талабекланда, и даже пробился до Хохланда, находящегося неподалеку от Срединных гор. Армии Империи были встречены и разбиты под ликующее улюлюканье, и большая часть поселений была покинута. Нулн, где очень долго предпочтение отдавалось не городским оборонительным сооружениям, а мраморным излишествам, был быстро атакован и захвачен. Несколько дней на мостовых Нулна раздавались звуки безумных состязаний колесниц. Золотой дворец Дитера лишился своего убранства и служил загонем для сквигов.

РАЗГРАБЛЕНИЕ ИМПЕРИИ

Орда Грома передвигалась на запад, пока вся Империя не оказалась осажденной. Жители бежали из поселений, забившись за хорошо защищенные городские стены, пока зеленокожие за пределами городов, как им вздумается, шныряли, грабили, увечили и дрались друг с другом. Только совместными усилиями городской милиции и, по меньшей мере, пяти рыцарских орденов отстояли стены Аверхейма. Укрепленный город Мидденхейм стал настоящим островком посреди бурлящего моря зеленых тел. Общину заплотнили Гоблины, которые в полуросликах наконец нашли кого-то, кого они могли безнаказанно мучить. Император же лишь прятался за стенами Альтдорфа и грезил о лучших днях, изящных девах и реках золота. Альтдорф оставался в безопасности от зеленокожих только благодаря отчаянному героизму принца Вильгельма, кузена Дитера, и его городского ополчения.

Пока принц Вильгельм оберегал Рейкланд, Гром переместил свои бесчинства севернее. В Мидденхейме Гром самолично повел атаку через разбитые ворота, прерываясь только для того, чтобы наорать на подчиненных за их неспособность «трижды отбить город у тех хлюпиков». Из-за недостатка сражений в этой части Империи Гром, заскучав и чувствуя полное отвращение, стал подумывать о следующем этапе похода. Гром решил отправиться на побе-



режье, задержавшись только для того, чтобы построить из деревянной крыши храма Белого Волка великолепную (и, по возможности, прочную) колесницу. Гром так спешил, что Мидденгейм остался почти неповрежденным, если бы не храм без крыши, полностью разбитые ворота и стойкое зловоние. С новой целью, крепко засевшей в его крошечном мозгу, Гром быстро достиг берегов океана.

ОРДА ОТПРАВЛЯЕТСЯ НА ЗАПАД

Достигнув побережья, Гром приказал построить огромный флот. Для получения древесины были вырублены огромные участки леса, а целые племена Гоблинов отправлялись на поиски строительных материалов в руинах Империи. Много недель сменные бригады Гоблинов ревели и потели, пока армада стала обретать форму в общих чертах. Это был флот, которого никогда прежде не видели: огромные, грубо сколоченные деревянные корабли приводились в движение громадными колесами, большими потрепанными парусами и выбивающимися из всех сил снотлингами.

Когда Гром поднял парус и двинулся вдоль берега, то за ним следовали суда Империи. Адмирал фон Крауниц, по возможности, не хотел рисковать и завязывать бой с гоблинской армадой, надеясь, что время, волны и незнание зеленокожими моря сделают большую часть работы за него. Увы, когда корабли приблизились к Маринбургу, капризы погоды свели их в кровопролитном сражении, в резуль-

тате которого половина судов Империи была отправлена на морское дно, а остальные рассеяны на все четыре стороны света. Сами Гоблины во время шторма потеряли множество судов, оставшиеся были переполнены испуганными зеленокожими. Из-за того, что флот был сильно потрепан, Гром намеревался поискать новую древесину на побережье Маринбурга, но вечером скверная погода еще больше ухудшилась. Хотя Гром костерил и бранил команду, неистовые ветры с легкостью одолели сопротивление зеленокожих, и огромный гоблинский флот вновь унесло на запад.

После сорока ночей, проведенных в море, флот Грома подошел к берегам Ультуана. Высадившись с кораблей, гоблинские орды разорили эльфийское государство, как они это сделали с землями Старого Света, сотнями зажаривая плененных Эльфов и разрушая изящные эльфийские города до основания. Наконец «Ваааах!» Грома достиг стен Тор Иврессе, однако перед ним главный шаман случайно разрушил сторожевой камень и чуть не высвободил безудержный магический вихрь, который мог уничтожить весь мир. Никто точно не знает, что случилось с Громом после того конфликта. Неважно, как решилась его судьба, но имя Грома продолжают ненавидеть и бояться во всех частях света, за исключением нескольких глухих углов Бесплодных земель, где таящиеся там Гоблины надеются, что его жирное величество вернется и вновь поведет их к победе.



«ВАААГХ!» СКАРСНИКА

Скарсник – вождь Ущербной Луны, пожалуй, самого сильного племени Ночных Гоблинов в известном мире – самая хитрая и подлая личность своего народа, демонстрирующего такие черты. Совершенно в гоблинской традиции, Скарсник совершил стремительный взлет, чему помогла длинная череда преждевременных (но вполне объяснимых) смертей главных конкурентов. Так, когда произошло невероятное, и, тем не менее, последнее столкновение военачальника Ибрита Душегубца с кувшином светильного масла, гнездом пещерных шершней и любимым сквигом Скарсника, Гобблой, Скарсник захватил власть над племенем.

С того дня, что Скарсник вырвал власть, богатство племени Ущербной Луны заметно увеличилось. В результате цепи тщательно подготовленных предательств Скарсник поработил другие племена зеленокожих, обитавших в верхних залах Карака Восемь Пиков, древнем гномьем государстве, за которое теперь боролись Гоблины, Гномы и Скейвены. Затем Скарсник обратил взгляд на нижние, кишмящие Скейвенами туннели, и преподнес в дар военачальнику клана Морс «популярных» сквигов (в действительности животные были введены в оцепенение превосходно сваренным грибным зельем). Неделию спустя после того, как коридоры огласили звуки щелкающих зубов, и крысолоды запаниковали, Скарсник привел армию, чтобы потребовать большую часть из опустевших теперь (и забрызганных кровью) пещер.

Это произошло примерно тогда, когда к владению Скарсника подошла гномья рать под предводительством Дерегара с целью оказания помощи армии Белегара, короля уцелевшей гномьей цитадели в Караке Восемь Пиков. Скарсник, хотя и был занят управлением племенем и новыми территориями, чертовски обозлился на этого нового конкурента и направил армию зеленокожих напасть на гномов, когда те приблизились к перевалу Бешеного Пса.

Когда войско Дерегара вступило в ущелье, то с тыла их окружили Орки, а из пещер в огромном количестве появились Гоблины и по склонам ринулись вниз. Столкнувшись с несметными полчищами кровожадных зеленокожих, Гномы оказались зажаты со всех сторон, и только упорство позволило им выстоять достаточно долго, пока их пушки смогли переломить ход сражения. Гномы праздновали победу, не подозревая, что многие сотни зеленокожих, убитых на перевале Бешеного Пса – это всего лишь малая часть истинного воинства Скарсника (и совершенно случайно все происходили из клана, к которому Скарсник испытывал несомненную неприязнь). Тем временем, проверив намерение Дерегара, Скарсник подготовил настоящую атаку.

Итак, Гномы вновь подверглись нападению, на этот раз у Восточных ворот в ущелье Смерти. Как только Дерегар подошел к высоченным горным вратам, он обнаружил, что его армия окружена ордой гогочущих зеленокожих, а путь заграждает зловещая сторожевая башня с воротами. Пойманные в ловушку

превосходящим противником, пришедшие в смятение Гномы решили дорого продать свои жизни. Так они и поступили. Только вмешательство в последнюю минуту короля Белегара, рати которого нанесли удар из Карака Восемь Пиков, спасло жалкие остатки армии Дерегара и позволило сопроводить их через безопасные ворота. Когда бледная луна осветила ущелье Смерти, Скарсник остался хозяином на поле боя.

Битва у Восточных ворот стала бедствием для Гномов – больше половины их воинов полегло на каменистых склонах, и хотя потери Скарсника были куда многочисленнее, но его орда вполне могла позволить себе потерять вновь столько же бойцов. Скарсник, довольный победой, не желая нападать на Гномов в лоб, теперь ждет, пока они рискнут выйти из цитадели в Караке Восемь Пиков, а затем отыскивает их поодиночке, захватывает (по возможности живьем) и истязает много дней, так чтобы их крики были слышны за стенами цитадели.

Так Скарсник собрал постоянно увеличивающуюся коллекцию гномьих бород. Выставленные на длинных деревянных шестах, они развеваются на холодном горном ветру и служат предупреждением всем, кто захочет бросить вызов главнокомандующему Восьми Пиков. Среди других племен известность Скарсника возросла, а все зеленокожие, обитающие на протяжении нескольких лиг вокруг Карака Восемь Пиков, провозгласили его своим неоспоримым господином.

«ВАААГХ!» АЗХАГА

Азхаг Мясник, после того, как в руинах Тодхейма он завоевал корону Колдовства, уже никогда не стал прежним благодаря коварному духу лича Нагаша, что продолжал цепляться за венец и стал овладевать немудрящей душой орка. С того дня и по сие время грубая сила Азхага объединилась с тактическим талантом и таинственной яростью древнего лича.

Хотя он так никогда и не сумел убедить своих последователей в ценности обхода флангов противника, новоприобретенные способности, полученные от короны, позволили Азхагу в два счета расправиться с соперничающими военачальниками, стоявшими у него на пути. Перед каждым сражением Азхаг провозглашал план атаки, отдавая распоряжения совершенно не орочьим голосом, на котором, казалось, отразилась тяжесть минувших столетий, а затем орал своим привычным голосом, чтобы шевелились. Благодаря этим успехам вскоре за ним уже следовало множество зеленокожих – их совершенно не волновало, что Азхаг говорит так странно, до тех пор, пока он «показывал им, как сражаться».

Когда его орда вошла в Империю, стратегия Азхага стала сложной как никогда. Это привело, среди прочего, к гнусной координации наступательных волн Гоблинов в битве у Темного болота и трусливых обходных налетов снотлингов на холме Мясника. Противники, не разбитые образцовой тактикой, были легко уничтожены темной магией, вложенной короной в повеление Азхага. Благодаря такой тес-



ной связи ума с грубой силой казалось, что ничто не способно остановить «Вааагх!» Азхага.

В конце концов в Остервальдской битве Азхаг встретил равного по силам противника. Великий магистр рыцарей Пантеры Вернер фон Крайгстадт убил Азхага и оставил «Вааагх!» без вожака. После сражения орочья орда рассеялась по лесам и холмам. Что же до короны Колдовства, то ее отдали великому теогонисту, который вернул корону в Альтдорф и спрятал в самом глубоком хранилище храма Сигмара, чтобы мощные заклинания вечно охраняли ее.

«ВАААГХ!» ГРИМГОРА

Никто не знает о раннем периоде жизни Гримгора Железношкурого. Известно лишь, что он вышел, пошатываясь, из Выжженных пустынь с посеревшим, окровавленным и израненным телохранителем. Гримгор легко одурачил первое встреченное им племя, завоевал второе и уничтожил третье.

Даже по меркам Орков у Гримгора необыкновенная жажда битвы. Если день проходит без встречи с противником, то он начинает беспощадные споры, его острый глаз, зыркающий из сплетения шрамов, выискивает, к кому бы придраться. Два дня относительного мира – и Гримгор убивает всякого гоблина, имевшего несчастье подвернуться ему под руку.

Если проходит три дня без хорошей потасовки – армия Гримгора в беде.

Через месяц после своего прибытия в горы Края Света Гримгор оттяпал большое государство. Еще до конца года он осадил Карак Кадрин, запекая прямо в доспехах бесчисленных пленников, так что примитивный орочий лагерь провонял горелым гномьим мясом. С приближением зимы Железношкурый повел орду с гор вниз, в Кислев, разоряя провинцию, прежде чем жестокий холод и налетевшие снежные бураны отбросили его назад.

После вторжения в Кислев Гримгор нашел базу, с которой он смог ударить, так что быстро и беспощадно выбил гоблинов Красного Глаза из Карак Унгора. В течение многих лет после этого Гримгор весной отправлялся с бандами в Кислев, а зимой отступал в цитадель, где утолял свою жажду крови, уничтожая, по-видимому, бесчисленных скейвенов, гнездившихся в глубине горы. Однако в последние годы Гримгор устал от этого и теперь ищет противника, который действительно мог бы бросить вызов его силе. В последующих кровавых «Вааагхах!» десятки эльфийских лордов и гномьих королей сложили головы под топором Гримгора, а множество поселений и городов были разорены. Даже Архаон, Избранник Хаоса, был посрамлен Железношкурый, чье беспокойство, что он никогда не найдет схватки, достойной его смертоносных талантов, усиливается.





ВАЖНЫЕ СОБЫТИЯ

История Орков и Гоблинов повествует о многочисленных «Вааагхах!», предпринимавшихся против других стран. А под стать характеру зеленокожих эти сражения были непрекращающимися – имена главнокомандующих и названия племен могут измениться, но кровожадный характер расы прослеживается сквозь эпохи.

Имперский календарь

- 1500 Эльфы покидают Старый Свет, а сокращающаяся империя Гномов разрушена землетрясениями и извержениями вулканов. Орки и Гоблины распространяются по землям, грабя и уничтожая оставшиеся города Эльфов и разрушая гномьи крепости. Последующие пятьсот лет Гномы называют Гоблинскими войнами, поскольку Гномы и Гоблины бьются за управление старой империей Гномов. Первой пала крепость Карак Унгор, впоследствии известная как гора Красный Глаз.
- 1498 Орочий полководец Аргор Пронзающий Врага захватывает гномью шахту в Экрунде, переименовывает ее в гору Окровавленный Рог и изготавливает из ее ресурсов самые тяжелые доспехи для своих парней.
- 1457 Богатыми гномьими рудниками горами Ганбад овладевают Ночные Гоблины Кровавого Копья, которые удерживают их от непрекращающихся атак завистливых Краснорожих Гоблинов, населяющих окрестные горы.
- 1387 Между Гномами и Гоблинами начинаются войны за Серебряный путь. В их разгар только один гномий караван из пяти благополучно проходит через кишасщее зеленокожими ущелье Мертвого Камня.
- 1367 Орочий полководец Урк Беспощадный Клык отбивает у Гномов гору Серебряное Копье. С тех пор она известна как гора Беспощадный Клык.
- 1245 Гномы изгоняют Орков с гор и получают управление над целой областью между Карак Кадрином и перевалом Бешеного Пса. Гномы на какое-то время возвращают гору Ганбад, но затем вновь теряют ее. Гора Беспощадный Клык подвергается нападению, но атака Гномов отбита орочьим вождем Нурком Необузданным.
- ок.-1200 Нагаш Черный выкапывает Проклятую штольню. Спасаясь от зла некромантии, охватившего юг, Гоблины и Орки бегут на запад.
- 975 Битва Тысячи Бед. Попытка Гномов вернуть гору Красный Глаз сорвана, когда их армия попадает в засаду к северу от Карак Кадрина. Гномы прекращают попытки отвоевать захваченные территории.
- 750 Гоблины Красного Облака обнаруживают давно потерянный гномий проход, связывающий гору Красное Облако и Огненную гору. Они используют этот тайный путь, чтобы атаковать и частично захватить крепость Карак Азул.
- 740 Ожесточенная стычка в рядах Гоблинов Красного Облака позволяет Гномам вернуть контроль над Карак Азулом, хотя проход под горами приходится охранять все время, чтобы Гоблины вновь не проникли через него.
- ок.-513 После долгого сопротивления гномья крепость Карак Восемь Пиков пала под многократными атаками зеленокожих и скейвенов. После этого победи-

тели дерутся друг с другом за контроль над нижними уровнями.

- 469 Орочий полководец Дорк, командуя огромной армией зеленокожих, захватывает гномью крепость Карак Азгал, которую разрушает и бросает, оставив неисследованными глубинные ярусы.
- 466 Карак Драз взят войсками Дорка и переименован в Черную Скалу. Все горы между перевалом Бешеного Пса и Каракком Восемь Пиков находятся в руках Орков и Гоблинов.
- 370 Ургок Огнебородый свирепствует по округе. Орки и Гоблины почти сокрушают оставшиеся гномьи крепости, но, в конце концов, в сражении у Черной Воды оттеснены прочь.
- 15-50 Эпоха Сигмара. Орки и Гоблины изгнаны из земель к западу от гор Края Света. В битве в ущелье Черного Огня разгромлена огромная орочья армия (Год по имперскому летоисчислению -1).
- 977 Жиль Бретоннец завоевывает все земли к западу от Серых гор и основывает государство Бретоннию. Множество Орков и Гоблинов отступает в Серые горы и северные леса, и, в конце концов, они полностью изгнаны из страны.
- ок.1705 Примерно в это время Горбад Железный Коготь побеждает Зогота Губителя и объединяет племена Железного Когтя и Сломанного Зуба в крепости Железной Скалы.
- 1707-1712 Горбад Железный Коготь – величайший орочий полководец всех времен – привел огромный «Вааагх!» в Империю, разграбил Аверхейм и Нулн и разрушил провинцию Солланд. Альтдорф осажден, а император Сигизмунд убит.
- 2201 Бретоннский король Луан Убийца Орков, объявив желание избавить свое государство от Орков, начинает Войны Странствий. В последующее столетие территория Бретоннии постепенно освобождается от зеленокожих, которые от рыцарей короля бегут в горы и леса.
- 2302 Великая война. Несколько племен зеленокожих сражаются вместе с войсками Хаоса, другие, придя в Империю, нападают бандами, что породило слухи о мерзких трансформированных Гоблинах Хаоса.
- 2420 Бретоннский король Шарлан объявляет о намерении направить Войны Странствий на восток в Пограничные Князья и дальше. Бретонские рыцари разбивают Орков и одерживают большую победу у Кровавой реки.
- 2420-2424 Гром Брюхастый с Туманной горы ведет непрочный союз племен Орков и Гоблинов в горы Края Света. После нанесения поражения Гномам в битве Железных ворот «Вааагх!» направляется в Империю, сравнив Нулн с землей. Гром ведет армию к морю, где строит огромный флот и уплывает на запад, высадившись на берегах Ультуана. Он продолжает бесчинствовать в эльфийском царстве до тех

пор, пока его не разбивают эльфийские войска во главе с Эльтарионом Мрачным.

- 2470 Гоблинский главнокомандующий Бограб Долбатель ведет племя Сломанного Носа против гномов Карак Азула, захватывает у них две мощные боевые машины, которые переделывает в череподробилку и пулялку. Бограб, вооруженный этими ужасными машинами разрушения и все уничтожая, пробивается через горы Края Света в Аверланд.
- 2488 Битва в ущелье Смерти. Бретоннская армия разбита Моргламом Шееломом. Бретоннский король объявляет об окончании Войн Странствий.
- 2498 Битва Челюстей. На перевале Бешеного Пса в хитрой засаде Скарсник побеждает гномью армию.
- 2500–
2510 Орочий полководец Гнашрак объединяет Орков и Гоблинов восточной части гор Края Света и ведет огромную армию по Серебряному пути к Караз-а-Караку. Многие годы Орки бесчинствуют в горах, угрожая захватить столицу. В конце концов Гнашрак разбит в битве в лошине Сломанной Ноги гномьей армией во главе с Унгримом Железным Кулаком из Карак Кадрина.
- 2503–
2507 Орочья армия под командованием Горфанга Гнилобрюхого осаждает Барак Варр, а позже, соединившись с племенами Орков и Гоблинов, возглавляемыми Моргламом Шееломом, нападает на Карак Азул. Орки быстро занимают несколько час-

тей крепости и захватывают много родственников лорда Казадора.

- 2510 Орда Гоблинов, возглавляемая гнусным боевым боссом Ночных Гоблинов Спинни Вероломный Удар, свирепствует на фермах в окрестностях Мидденхейма, сровняв с землей более ста ферм и селений. В конце концов Вероломный Удар был разбит прославленным фельдмаршалом Куртом Хейнвальдом благодаря своевременному вмешательству парового танка, спешно направленного из Нулна.
- В том же году ранее ничем не выдающийся гоблинский босс Горблам Желтополосый стибрил заколдованную корону у орочьего шамана; используя огромную силу ее повелений, он собирает армию и берет новое имя – Горблам Великолепный. Он становится печально известным, поскольку вырезает гномью рать, возглавляемую королем Торгримом, а его бесчинства охватывают половину гор Края Света.
- 2512–
2515 Азхаг Мясник, получая советы и воодушевляемый голосом, шепчущим у него в голове, ведет огромную армию Орков и Ночных Гоблинов в северную область Империи, где значительная территория охвачена пожарами и грабежами.
- 2257 Шторм Хаоса. Гримгор Железношкурый в поединке перед воротами Мидденхейма наносит поражение Избраннику Хаоса Архаону.





БЕСТИАРИЙ

Этот раздел книги посвящен разнообразным существам, которых можно встретить в составе орд зеленокожих. Здесь даны специальные правила, которые относятся ко всей армии в целом, а также специальные правила, которым подчиняются и которые могут использовать разнообразные воины в армии Орков и Гоблинов. В конце раздела описано использование диких и мало поддающихся контролю сил магии «Вааагх!» и могучие магические предметы, которые Орки могут использовать на поле боя.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА АРМИИ

ВРАЖДЕБНОСТЬ

Когда зеленокожие собираются большой кучей, они начинают вести себя как дети, задирая друг друга и устраивая ссоры, которые плавно переходят в мордобой и общую драку. В один момент ватага орков целенаправленно идет на врага, а в следующий она уже превращается кучу малу, в которой каждый орк сражается сам за себя.



ТЕСТ НА ВРАЖДЕБНОСТЬ

Все подразделения в армии Орков и Гоблинов должны в начале хода проходить тест на Враждебность. Тест проходит в начале хода, до объявления нападений. Следующие подразделения НЕ должны проходить тест на Враждебность:

- Отступающие подразделения.
- Подразделения в ближнем бою.
- Подразделения, в которых менее 5 моделей.
- Боевые машины и колесницы.
- Подразделения снотлингов, Троллей, Гигантов и Черных Орков.

Киньте D6 за каждое подразделение в вашей армии и проконсультируйтесь с таблицей рядом.

ПЕРСОНАЖИ И ВРАЖДЕБНОСТЬ

Естественно, что персонажи, которые действуют сами по себе, не должны проходить тест на Враждебность. Если персонаж присоединяется к подразделению, то он подвержен тому же эффекту Враждебности, что и его подразделение.

ТАБЛИЦА ВРАЖДЕБНОСТИ

D6 Результат

- 1 **Ссора!** Он плюнул на мои любимые сапоги! Ему надо преподать урок. Внутренняя ссора в рядах вскоре перерастает в небольшой бунт, сыплются удары, звучат проклятья. Это выводит отряд из повиновения, делая невозможным любое движение, стрельбу или использование магии в этот ход. Отряд ничего не может делать в этот ход, пока Боссы не проломают пару голов и не наведут порядок.
- 2–5 **Посмотрим, какой у босса план!** Вся остальная армия - это просто сопляки по сравнению с нами, мы покажем им, как надо воевать. В этот ход подразделение действует по общим правилам.
- 6 **Мы им покажем!** Мы их растопчем в пыль. В атакууууу! Решив доказать, что они - лучшие, отряд устремляется на врага, вопя, потрясая оружием и насмехаясь над противником. Отряд немедленно проходит D6 дюймов по направлению к ближайшему отряду врага по кратчайшему пути, с учетом обычного замедления из-за местности, поворотов и т.д. Если в зоне видимости подразделения нет отряда противника, подразделение движется прямо вперед.

Если это движение приводит подразделение в базовый контакт с подразделением противника, то это считается нападением, и в этом случае нападающее подразделение не должно проходить никаких тестов на Психологию. Подвергнутое нападению подразделение в этом случае может выбрать только реакции «Бежать» или «Держать Позицию».

Это дополнительное движение является исключением из общей последовательности в раунде. Подразделение может нападать, стрелять, двигаться и использовать магию без ограничений, но в любом случае считается двигавшимся в этот раунд.

«ВАААГХ!»

Один раз за игру игрок Орков и Гоблинов может призвать силу «Вааагх!». Это делается до бросков на Враждебность. Это специальное правило может быть использовано, только если генерал находится на столе и не отступает.

В тот раунд, когда призывается сила «Вааагх!»:

- Генерал и подразделение, к которому он присоединяется, считается выкинувшим 6 при броске на тест на Враждебность и действует соответственно. Это применимо, если даже подразделение в обычной обстановке не делает бросков на Враждебность.

- Все подразделения ДОЛЖНЫ прибавить свой бонус за ряды к своему результату броска на Враждебность и действовать соответственно. Подразделения Гоблинов могут таким образом получить бонус не более чем в +1, ибо их писклявые голоса выкрикивают «Вааагх!» не так, как это должны делать истинные зеленокожие.

- Все подразделения, которые возглавляют Боссы и Воеводы, получают дополнительный бонус в +1 к своему броску на Враждебность.

- Подразделения Черных Орков и персонажи Черных Орков, которые действуют сами по себе, считаются кинувшими 6 на тест на Враждебность, и действуют соответственно, несмотря на то, что в обычной обстановке они не делают бросков на Враждебность. Персонажи Черных Орков, которые присоединены к подразделениям простых Орков, должны подчиняться результату своего подразделения.

Чистая «1» при этом броске всегда считается как результат «Ссора!», независимо от любых бонусов. Кроме того, подразделение, которое при призыве силы «Вааагх!» выкидывает «1», получает D6 автоматических ран, которые распределяются как раны от стрельбы.

РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Любой Орк или Гоблин, вне зависимости от вида и размера, считает, что зеленокожие, которые меньше его – по определению трусы и неудачники, и его не удивляет то, что они бегут с поля боя. Этот взгляд на мир распространился даже на Гигантов и Троллей.

- Гоблины не проходят тесты на Панику, вызванные подразделениями Снотлингов.

- Орки (включая команды боевых машин, которые включают Орка-Громилу) не проходят тестов на Панику, если она вызвана подразделениями Гоблинов, Снотлингов или Сквигов, включая боевые машины и колесницы, которыми командуют Гоблины или Снотлинги (не говоря уже про боевые машины, которыми командуют Сквиги).

- Черные Орки не проходят тестов на Панику, вызванную подразделениями Гоблинов, Снотлингов, Орков или Сквигов, включая боевые машины/колесницы, которыми командуют Гоблины, Снотлинги или Орки.

- Тролли не проходят тестов на Панику, вызванную каким-либо подразделением в армии Орков и Гоблинов, если это не подразделение Троллей или Гигант.

- Гиганты не проходят тестов на Панику, вызванную каким-либо подразделением в армии Орков и Гоблинов, если это тоже не Гигант.



ОРКИ

Орки сильно различаются по величине и наружности, а крупные экземпляры нападают на остальных. Иерархия устанавливается в результате постоянных потасовок, так что только наиподлейшие и препротивные орки достигают вершины иерархической племенной лестницы. Даже самый маленький орк состоит из груды костей, мышц и кровожадности; Орки не выше людей, но значительно массивнее. У Орков большие челюсти, узкие лбы, за которыми скрываются толстые кости черепа и крохотная толика мозгов.

Орки живут в племенах; сборищем зеленокожих правит наибольший, наисильнейший и самый громогласный Босс (некоторых называют Большой Босс или Боевой Босс, в зависимости от положения). Эти племена существуют только до тех пор, пока возглавляющий орк может удержать их непостоянные части, или пока претендент не захватит власть, обязательно убив старого Босса на лидерском поединке, и создавая племя по своему собственному, особому представлению. Существует множество племен, которые часто имеют колоритные названия сообразно своему вождю, деяниям или какой-то необычной особенности или традиции, выказанной ими. Некоторые племена имеют особо дурную славу, это: орки Железного Когтя, орки Красного Клыка, орки Окровавленной Руки, и редко встречающиеся Белые орки горы Беспощадный Клык.

Орки, да и все зеленокожие, поклоняются своим богам, которых они называют Горком и Морком – первый «ваинственный, но кавар'ный», а второй «кавар'ный, но ваинственный». Их вера в этих богов поистине ужасающе проявляется в феномене «Вааагх!а». Во время напряженной битвы всеми зеленокожими бессознательно концентрируется магическое поле, сила которого увеличивается до тех пор, пока орду не охватит столь мощная вспышка агрессии, что она начнет уменьшаться только тогда, когда все противники до последнего (или Орки) будут убиты.

Сила «Вааагх!а» служит не только тому, чтобы вести Орков и Гоблинов в бой, но также и питает магию их безумных шаманов. «Вааагх!» всегда проявляется через наиболее восприимчивое сознание, как у шаманов Орков или Гоблинов. У неискушенных орков оно принимает форму случайных видений и потрескивающей зеленой энергии, но опытные шаманы знают, как контролировать эти силы и обратить их себе во благо в виде мощных взрывов и разрушительных заклинаний.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Орк	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Орк-Здоровяк	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Орк-Босс	4	4	3	4	4	1	2	2	7
Орк-Большой Босс	4	5	3	4	5	2	3	3	8
Орк-Воевода	4	6	3	5	5	3	4	4	9
Орк-Шаман	4	3	3	3	4	2	2	1	7
Орк-Великий Шаман	4	3	3	4	5	3	2	1	8

ВООРУЖЕНИЕ

Чоппа. Орочье оружие отличается грубостью изготовления, большим размером и неимоверной тяжестью. Человек просто не мог бы сражаться этим куском металла, который часто даже непонятно с какого конца взять в руки. Орки подобными вещами не заморачиваются, берут свое оружие с такого конца, с какого берется, и называют его чоппой. Некоторые Имперские ученые высказывают теории, что слово «чоппа» произошло от того звука, который издает оружие Орков, входя в плоть.

Чоппа считается ручным оружием в отношении всех правил, для которых это важно. Кроме того, пешая модель с чоппой получает бонус в +1 к Силе в первый раунд ближнего боя.

ОРКИ НА КАБАНАХ

Орочьи Наездники на кабанах грубы, стойки и крайне решительны. Боевые вепри – существа злобные, которые воспользуются любой возможностью, чтобы изувечить, укусить и лягнуть противника или своих хозяев-орков. Обездка боевого кабана – дело долгое и опасное, но у Орков крепкие черепа, и они почти не чувствуют боли. Ну а на самом деле боевого кабана не дрессируют, а только учатся лучше держаться на нем, пока зверюга беснуется, пронзает клыками и бьет копытами, крутясь и кусаясь, и вообще наносит как можно больше повреждений.

Здоровяки

Самые большие и, как следствие, самые важные Орки в племени – Здоровяки. Здоровяки – более крупные и злобные, чем обычные Орки, – играют большую роль на поле боя.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Орк на кабанах	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Здоровяк	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Кабаний Босс	4	4	3	4	4	1	2	2	7
Кабан	7	3	0	3	4	1	3	1	3

Чоппа. Смотрите страницу 18.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Толстокожие. Кабаны – толстокожие животные, которые отказываются признавать, что они мертвы, пока кровь в жилах еще течет. Чтобы отразить это замечательное свинное упрямство, наездник на кабанах получает дополнение к спас-броску за доспехи в +2, а не обычные +1 за скакуна. Поэтому даже Орк на кабанах без брони и щита имеет спас-бросок за доспехи на 5+.

Атака Клыками. Атакующий кабан – это злонравная кровожадная гора мышц и костей. Атакующий кабан получает бонус +2 к Силе, что дает ему Силу 5 в тот ход, когда он совершает нападение. Это относится лишь к Кабану, но не к его наезднику.

ОРОЧЬИ КАБАНЫИ КОЛЕСНИЦЫ

Орки используют колесницы как быстрые, мобильные боевые орудия. Они не только мощные, но еще и отлично смотрятся! Едущие в колеснице орки любят промчаться на большой скорости, демонстрируя свое несомненное превосходство над простыми зеленокожими. Чтобы еще больше повысить значительность колесниц, орки постоянно укрепляют на колеснице самые большие знамена, которые только могут найти (а также щиты, трофеи и головы убитых противников).

Остальная армия или игнорирует эту показуху, или осыпает их камнями, оскорблениями и маленькими членами подразделения.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Орк	-	3	-	3	-	-	2	1	7
Кабан	7	3	-	3	-	-	3	1	-

Чоппа. Смотрите страницу 18.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Колесница, Атака Клыками (смотрите выше).



ЧЕРНЫЕ ОРКИ

Черные Орки – самые большие и сильные среди всех Орков, и получили свое название не столько за угрюмое, злое поведение, сколько за цвет кожи, которая у них темно-зеленого или черного цвета. Они больше обычных Орков, и гордятся тем, что являются самыми лучшими бойцами. Они относятся к войне серьезнее, чем другие Орки, и снаряжение у них самое лучшее. Многие из своего жуткого оружия, которое носит как знак бесспорного превосходства, они захватили в бою, иное же получили в качестве дани от пораженных племен.

Происхождение Черных Орков окутано тайной, но некоторые уверяют, что они были созданы Гномами Хаоса Темных земель и, возможно, служили рабами или воинами. Несомненно, крепкое телосложение Черных Орков позволило бы им существовать в суровых условиях края Гномов Хаоса, когда меньшие зеленокожие работники погибли бы. Впервые они появились в Старом Свете во времена Сигмара, возможно, сбежав или будучи изгнанными из страны своих предполагаемых создателей; целая банда пересекла горы Края Света и завоевала других Орков, населявших холмы к северо-западу от Стирланда. До того, как Сигмар объединил людей центральной части Старого Света в Империю, он должен был сперва изгнать обитавших там Орков и Гоблинов. Те битвы с Черными Орками были, безуслов-

но, самыми тяжелыми сражениями, и армии Сигмара заплатили за победу ужасную цену. Черные Орки смотрят на других Орков и Гоблинов с презрением, особенно на Гоблинов, которые всегда удирают вместо того, чтобы стоять и сражаться. В бою Черные Орки постоянно приглядывают за порядком в строю, и стоит только одному Черному Орку бросить угрюмый взгляд или издать хриплый рык, чтобы меньшие зеленокожие сразу же выстроились. Если этого недостаточно, то Черные Орки вполне охотно могут наброситься и разбить несколько голов друг о дружку, и тем самым восстановить порядок – лучший способ из-за ничтожной стоимости жизней провинившихся.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Черный Орк	4	4	3	4	4	1	2	1	8
Черный Орк – Босс	4	5	3	4	4	1	2	2	8
Черный Орк – Большой Босс	4	6	3	4	5	2	3	3	8
Черный Орк – Воевода	4	7	3	5	5	3	4	4	9

Чоппа. Смотрите страницу 18.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Подавление Враждебности. Когда ватагу орков охватывает Враждебность, Боссы часто попадают под раздачу. Но Боссы Черных Орков нетерпимы к подобным проявлениям дикого темперамента своих сородичей, и восстанавливают порядок в подразделение быстро и эффективно, с использованием пары больших топоров. Если в подразделении присутствует персонаж Черных Орков, и подразделение при тесте на Враждебность кинуло результат «Ссора!», то Черный Орк немедленно наносит подразделению D6 попаданий с силой 5 (которые распределяются как попадания от стрельбы, но не могут быть распределены на самого Черного Орка), и подразделение считается кинувшим на тесте результат «Посмотрим, какой у босса план!» (в смысле «А у нашего Босса план очень даже ничего!»).

Вооружен до зубов. Каждый Черный Орк идет в бой, неся с собой как можно больше разных и полезных чопп, от небольших, пригодных для того, чтобы проткнуть какую-нибудь мелочевку (насквозь), до здоровых и двуручных, которые Орки используют для того, чтобы повергать на землю более упорных противников. В начале каждого ближнего боя подразделение Черных Орков может выбрать, какое оружие оно использует: одну чоппу (вместе со щитом, если у них таковой есть), парные чоппы или двуручное оружие. Если персонаж Черных Орков имеет магическое оружие, то он не может использовать это специальное правило.

ДИКИЕ ОРКИ

Давным-давно все Орки жили на юге и были дикарями, у них не было ни металлического оружия, ни доспехов, ни боевых машин. Эти первобытные Орки использовали кремневые копья и деревянные дубины, независимо от того, какое другое оружие они могли стащить у более развитых рас. Так как численность племен увеличивалась, то, мигрируя на север во время самых ранних «Ваагх!ов», они узнали от Гномов Хаоса тайну обработки металла. Однако несколько племен пропали и были безнадежно потеряны – они остались на юге, а, возможно, сознательно отвернулись от нового образа жизни.

И по сие время Дикие Орки сохраняют свои первобытные обычаи. Накануне сражения Дикие Орки-шаманы наносят на тела воинов грубые татуировки. Такова вера зеленокожих в силу орочьих богов Горка и Морка, способных защитить их, что вражеские стрелы и удары мечей действительно могут быть отражены аурой собственной орочьей веры.

Дикие Орки даже по орочьим меркам совершенно отстают. Чаще всего они используют каменное или костяное оружие, и повсюду шастают полуголые, или хуже. У большинства есть свои племена и собственные способы ведения войны, по которым их легко различить. Другие – большие оригиналы из племен «Оркэ» – небольшие группы, которые «пошли исконным путем», убежденные, что «старые обычаи лучше». Некоторые Дикие Орки отправляются в бой верхом на больших боевых кабанах – одном из немногих существ на свете с таким же скверным норовом, как и у самих Диких Орков.

Неудивительно, что Дикие Орки и боевые кабаны превосходно ладят, поскольку у них почти одинаковое мировоззрение и отношение к личной гигиене.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Дикий Орк	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Дикий Орк – Здоровяк	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Дикий Орк – Босс	4	4	3	4	4	1	2	2	7
Дикий Орк – Большой Босс	4	5	3	4	5	2	3	3	8
Дикий Орк – Воевода	4	6	3	5	5	3	4	4	9
Дикий Орк – Шаман	4	3	3	3	4	2	2	1	7
Дикий Орк – Великий Шаман	4	3	3	4	5	3	2	1	8
Кабан	7	3	0	3	4	1	3	1	3

Чоппа. Смотрите страницу 18.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бешенство.

Боевая раскраска. Некоторые Дикие Орки украшают себя боевой раскраской, татуировками и амулетами, веря, что благодаря этому они удостоятся покровительства Горка и Морка. Дикие Орки настолько веруют в боевую раскраску, что получают за нее Магический спас-бросок на 6+.

Толстокожие, Атака Клыками (только для Диких Орков на Кабанах).



ГОБЛИНЫ

Гоблины – маленькие, злобные, гнусные, да и вообще пренеприятные твари. Для них характерно: крошечные острые зубки, посверкивающие глазенки-бусинки, худые, цепкие ручонки и манера поведения как у побитой собачонки. Потасовки друг с другом не прекращаются даже на поле боя. Они не испытывают никакой привязанности к представителям и своего-то вида, уж не говоря о ком-то другом, и будут с удовольствием увечить, убивать и даже пожирать своих же товарищей, если полагают, что это сойдет им с рук, а часто просто для смеха. Одни Гоблины живут среди своих более крупных родственников-Орков, а другие – в больших кочующих племенах. Пока незначительное число из них стремится подняться до Босса Гоблинов или рождается, чтобы стать шаманами, большинство проживает коротенькие, жалкие жизни, полные ужасных периодов жестокого насилия, прежде чем их съест или раздавит орк или пронзит клинок яростного противника.

Одно для Гоблинов имеет существенное значение – то, что они весьма многочисленны, и совсем неважно, сколько их убито или сбежало: всегда кажется, что их еще осталось превеликое множество. Их излюбленный метод ведения боя – это стрелять в спину врагу с приличного расстояния, но в случае, если это невозможно, то вторым по предпочтению за дальность считается длинное копье. Вообще-то Гоблины жалкие, а часто никчемные бойцы, но в больших группах они опасны и даже способны смять наилучшие отряды только благодаря своему численному превосходству.

Гоблинские племена сильно различаются традициями, средой обитания и образом жизни, например: Паучьи Наездники Лесных Гоблинов, которыми кишат темные леса Пограничных Князей, или одноглазые Гоблины Слепой реки, чей странный обычай наносить себе такое увечье совершенно непонятен другим гоблиноидам. Существует много и других типов Гоблинов, некоторые очень сильно отличаются от обычного типа зеленокожих и являются объектом догадок, мифов или просто сказок. К ним относятся: вороватые гноблары гор Скорби, мерзкие богарты Безумных топей и ведущие ночной образ жизни Озерные Гоблины Черной Воды.

В некоторых племенах Гоблинов очень мало или вообще нет командующих ими Орков, и тогда начинают действовать довольно подозрительные таланты Гоблина-Боевого Босса. У гоблина, отвечающего за гоблинское племя, очень быстро проявляется сильный «комплекс Горка», что неизменно приводит к тому, что власть полностью охватывает его разум. Часто он пытается подражать конкретному орку-Боевому Боссу, расхваливая его перед своими подчиненными, нанося мелкие повреждения и вообще становясь еще противнее, чем это обычно характерно для гоблина. Надо думать, это будет продолжаться только до тех пор, пока проходящий мимо орк не обратит внимание, что у «гоббос» нет никого, кто мог бы ими командовать. Вероятно, что в таком случае Гоблин-Боевой Босс будет пинком отброшен назад в ряды сотоварищей, где получит хорошую взбучку за свое поведение.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гоблин	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Гоблин-Босс	4	2	3	3	3	1	2	2	6
Гоблин-Большой Босс	4	4	3	4	4	2	3	3	7
Гоблин-Воевода	4	5	3	4	4	3	4	4	8
Гоблин-Шаман	4	2	3	3	3	2	2	1	6
Гоблин-Великий Шаман	4	2	3	3	4	3	2	1	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Боязнь Эльфов. Все Гоблины не любят сражаться с Эльфами любого рода, потому что те «странно пахнут» и потому что их надменная манера держаться раздражает маленьких зеленокожих. Поэтому отряд Гоблинов боится любого отряда Эльфов, который они не превышают в численности вдвое. Считайте в численности отряда всех Орков, Сквигов и что бы там ни было вместе с Гоблинами.

ГОБЛИНЫ-НАЕЗДНИКИ НА ВОЛКАХ

Многие племена Гоблинов являются кочевыми, скитаясь по диким Бесплодным землям и восточным степям в огромных, дребезжащих колымагах; они совершают набеги, грабят, или, во время странствий, торгуют с другими зеленокожими, встреченными в пути. Кочующие Волчьи Наездники – это Гоблины, сидящие верхом на быстрых, рычащих гигантских волках, предшествующие ползущим караванам подлого гоблинства. Стаи Наездников на Волках разведывают лежащую впереди территорию и атакуют любого противника, который был достаточно глуп, чтобы его одного поймали в открытом поле.

Наездники на Волках и в бою выполняют подобную задачу – используя скорость и стремительность, они изматывают фланги вражеских подразделений и преследуют разбитые и бегущие с поля боя отряды. Как всякие Гоблины, Наездники на Волках предпочитают выбирать слабые, оторванные и обескровленные отряды, а их излюбленной целью становятся: расчет вражеской боевой машины, небольшие подразделения разведчиков и те немногие существа, которые меньше и слабее их.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гоблин-наездник	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Гоблин-Босс	4	2	3	3	3	1	2	2	6
Волк	9	3	0	3	3	1	3	1	3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Легкая Кавалерия, Боязнь Эльфов (страница 22)



ГОБЛИНСКАЯ ВОЛЧЬЯ КОЛЕСНИЦА



Гоблинские волчьи колесницы – это явная попытка более мелких зеленокожих подражать кабаньим колесницам, на которых Орки отправляются на войну. Хотя у Гоблинов не возникает больших сложностей, когда они едут на волке в седле, зверям гораздо меньше нравится быть запряженными в шаткую колесницу, так что много Гоблинов находит преждевременный конец, пытаясь это сделать. При всем при том, как только особенно храбрый или опытный гоблин каким-нибудь способом сумеет преодолеть данную помеху и убедит волков сотрудничать, все его дружки начинают ему завидовать. Остальная часть племени улюлюкает и рукоплещет, когда он, громко гогоча, мчится по полю боя, и его колесница врезается во вражеские шеренги, разбивая вдребезги противника, а иногда даже возницу и колесницу.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	–	–	–	5	4	3	–	–	–
Гоблин	–	2	3	3	–	–	2	1	6
Волк	9	3	–	3	–	–	3	1	–

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Колесница, Боязнь Эльфов (страница 22)

НОЧНЫЕ ГОБЛИНЫ

Давным-давно племя Гоблинов стало жить в пещерах гор Края Света. За прошедшие века они стали сильно отличаться, и теперь известны как Ночные Гоблины. Ночные Гоблины настолько привыкли к темноте, что если и выходят на открытое пространство, то предпочитают перемещаться ночью, а днем прячутся. Многие из них носят длинные, потрепанные плащи, свисающие колпаки и одеяния с капюшоном, которые защищают их от ненавистного солнечного света.

Ночные Гоблины в прохладных, влажных пещерах разводят особые подземные грибки. Они выращивают много разных видов грибов и постоянно разыскивают новые разновидности для экспериментов. Некоторые грибки Ночные Гоблины используют в пищу и в качестве корма для необычных животных, которых они разводят, но многие виды выращиваются ради галлюциногенных или опьяняющих свойств, или потому что они как-то иначе влияют на метаболизм Гоблинов. Эти грибки Ночные Гоблины продают другим Гоблинам за оружие и кучу других предметов, в которых нуждаются. Шаманы Ночных Гоблинов отлично определяют, выращивают и используют много специальных видов (в частности, в качестве ядов).

Часто Ночные Гоблины захватывают брошенные цитадели, и большую часть древней империи Гномов теперь заполнили эти мерзкие твари. Иногда Гномы пытаются изгнать Гоблинов, а порой Гоблины находят какой-то проход, который приводит их в туннели Гномов, и тогда глубоко под горами две расы дерутся друг с другом. Гномы и Ночные Гоблины стали непримиримыми противниками, и очень часто будут биться до смерти, но не уступят ни пяди своей земли супостату.

Как и все Гоблины, Ночные Гоблины – небольшие, довольно трусливые существа. Однако они отличаются тем, что их шаманы варят им для битвы очень много грибного пива, которое обостряет инстинкты и ускоряет реакцию, но в то же самое время делает их полумными и раздражительными. Поскольку, опьянев от пива, они становятся решительнее, то громко распевают, так что их голоса разносятся по туннелям под горами Края Света, а эхо достигает гномьих цитаделей. Наконец из темных гор извергается племя – зловонная, гомонящая толпа; облаченная в черные капюшоны смерть обрушивается на любого глупца или неудачника, оказавшегося прямо перед ними.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ночной Гоблин	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Ночной Гоблин – Босс	4	2	3	3	3	1	3	2	5
Ночной Гоблин – Большой Босс	4	4	3	4	4	2	4	3	6
Ночной Гоблин – Воевода	4	5	3	4	4	3	5	4	7
Ночной Гоблин-Шаман	4	2	3	3	3	2	3	1	5
Ночной Гоблин – Великий Шаман	4	2	3	3	4	3	3	1	6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ненавидят Гномов, Боязнь Эльфов (страница 22)

Ловцы. Подразделение Ночных Гоблинов может нести сети для ловли сквигов. В бою они могут использоваться для того, чтобы запутать врага. Если подразделение Ночных Гоблинов имеет Сети, то в начале каждой фазы ближнего боя подразделение ДОЛЖНО пытаться опутать ими одно подразделение, с которым они сражаются. Киньте D6: на 1 Гоблины вместо врага опутали себя, и подразделение Ночных Гоблинов в эту фазу ближнего боя получает пенальти в -1 к своей Силе, на 2+ Гоблины успешно опутали противника и пенальти в -1 к Силе получает подразделение противника.

ФАНАТИКИ НОЧНЫХ ГОБЛИНОВ

Фанатик – это Ночной Гоблин, имеющий в качестве оружия прикрепленный к цепи шар настолько большой, что в обычных обстоятельствах Гоблин не смог бы его поднять. Испив варева, приготовленного из редчайшего и особенного гриба, называемого «бешеная башка», фанатик чувствует неимоверную силу, что позволяет ему раскрутить тяжелый шар (и крутить и крутить...) в урагане костедробильной смерти.

Отведавший варева Ночной Гоблин почти не осознает, что происходит вокруг, и друзьям приходится нести его в бой. Ночные Гоблины ждут, когда поблизости окажется враг, а затем выталкивают фанатика на противника, предварительно дав ему хорошего пинка, чтобы направить в нужном направлении. Наконец-то освободившись, чокнутый Ночной Гоблин начинает безумно вращаться, раскручивая свой шар на цепи в бешеном смертельном вихре. Фанатик почти не понимает, куда идет, и весело продирается сквозь собственные отряды, если они ему мешают.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Фанатик	2D6	-	-	5	3	1	3	D6	10

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Прячутся в Отрядах Ночных Гоблинов. Фанатики не выставляются на стол в начале игры, как другие войска. Вместо этого Вы должны сделать запись, какие подразделения Ночных Гоблинов включают спрятанных Фанатиков. Их называют Скрывающие подразделения. Фанатики прячутся в Скрывающих подразделениях, пока не придет время вытолкнуть их навстречу врагу. Если подразделение, скрывающее Фанатиков, вынуждено отступать, то все скрытые в нем Фанатики считаются потерянными, ибо их затаптывают в панике.

Сила разрушения. На Фанатиков нельзя совершать нападений. Они могут быть целью стрельбы или магии в соответствии с общими правилами. Фанатик считается одиночной моделью, так что при стрельбе по нему применимо пенальти в -1 на попадание.

Выпустить Фанатиков! Все Фанатики в подразделении всегда выпускаются, если в 8 дюймах и ближе от Скрывающего Подразделения появляются модели противника. Двигающееся подразделение немедленно останавливается, летающие существа садятся. После того как движение Фанатиков будет отработано, двигающееся подразделение может продолжить свое движение, если желает. Тем не менее, если подразделение приблизилось к Скрывающему подразделению во время нападения, чем вызвало выпуск Фанатиков, то нападающее подразделение ДОЛЖНО закончить свое нападение (если не Паникует), даже если это приведет его ко встрече с Фанатиком. Фанатики могут быть выпущены в любом направлении из любой точки подразделения на 2D6 дюймов. Они не обязаны быть направлены в сторону противника. Если Фанатик заканчивает свое движение на подразделении, то вы должны продвинуть его далее по прямой его движения через отряд до тех пор, пока он не окажется в 1 дюйме от подразделения.

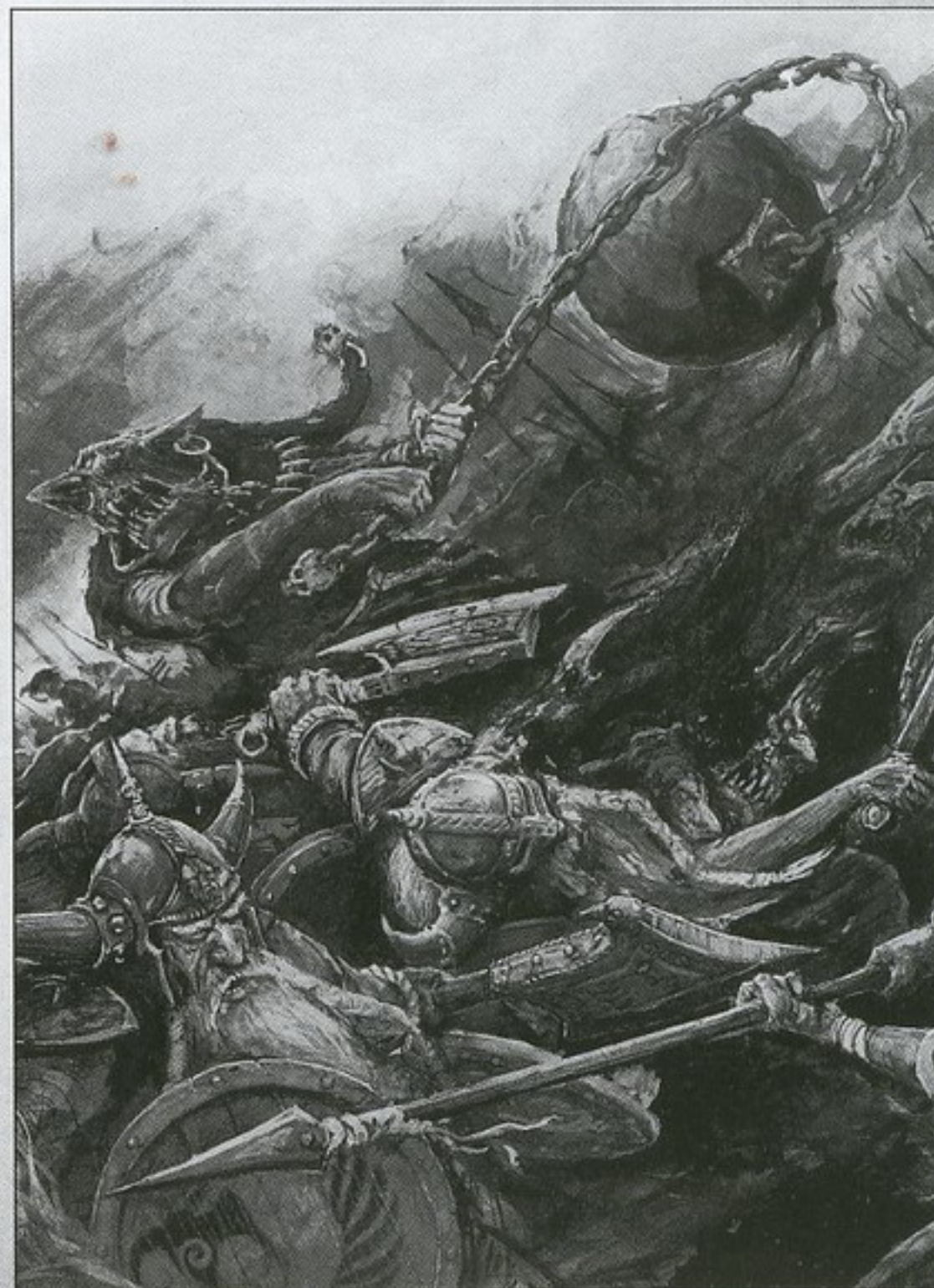
Дальнейшие движения. Фанатики, которые уже выскочили из Скрывающего подразделения, передвигаются в фа-

зу Движения в фазу Обязательных перемещений. Гоблин теперь настолько обезумел, что он может пойти куда угодно. Передвиньте Фанатика на 2D6 дюймов в направлении, указанном стрелкой на кубике Направлений.

Бдыщ! Если Фанатик проходит через подразделение (свое или чужое), то он немедленно наносит D6 попаданий с силой 5 и Бронебойностью (суммарный модификатор к спас-броску за доспехи таким образом равен -3). Подразделения могут двигаться и отступать через Фанатиков в соответствии с общими правилами, но любое подразделение, которое проходит через Фанатика, также получает D6 попаданий с силой 5 и Бронебойностью. Если попадания от Фанатика вызвали панику (в соответствии с общими правилами), и подразделение должно отступать, то оно отступает к ближайшему краю стола, и потенциально может снова пройти через того же самого Фанатика, который вызвал панику, и снова получить от него все по полной программе.

Не в дружбе с головой! Жизнь Фанатика интересна, но коротка – настолько, насколько может быть интересна жизнь маленького Гоблина, который крутит вокруг себя огромный металлический шар, набравшись перед этим по самые брови отборной пещерной наркоты. Фанатик немедленно удаляется как убитый, если:

- Приходит в базовый контакт с элементом ландшафта любого вида.
- Если при броске на дальность движения (кроме первого раунда) выпадает дубль.
- Если подразделение заканчивает свое движение на Фанатике. Подразделение получает 2D6 попаданий с силой 5 и Бронебойностью, Фанатик удаляется как убитый.



СТАДО СКВИГОВ НОЧНЫХ ГОБЛИНОВ

В глубочайших пещерах можно обнаружить одно из опаснейших существ – пещерного сквига. Эти твари – невероятная помесь гриба с животным, обладающие крепким, шаровидным телом, неуклюжими, когтистыми лапами и огромными зияющими пастьми.

Во время охоты на пещерных сквигов Ночные Гоблины используют длинные, крепкие вилы, называемые «стрекало», чтобы выгнать сквигов из укрытий и не подпускать к себе разъяренных зверей. В бою, перед тем как выпустить их в направлении врага, погонщики колот и доводят до бешенства своих питомцев.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ночной Гоблин	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Сквиг	4	4	0	5	3	1	3	2	3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ненавидят Гномов, могут игнорировать правила Психологии

Стадо сквигов. Сквиды не сражаются сами по себе. В бой их ведут Ночные Гоблины, которые распределяются по

подразделению, гоня своих подопечных перед собой. Ночные Гоблины распределяются в подразделении так, как вы захотите. При стрельбе по подразделению за каждое попадание киньте кубик: на 1–4 попадание приходится в сквига, на 5–6 – в Гоблина. Персонажи не могут присоединяться к подразделениям сквигов.

Дикие сквиды. Если подразделение сквигов вынуждено отступать или на начало хода игрока, контролирующего подразделение, в нем нет ни одного погонщика, то сквиды разбегаются кто куда. Каждое подразделение, дружественное или вражеское, в пределах 2D6 дюймов от стада получает D6 попаданий с силой 5, после чего удаляется поля боя как уничтоженное.



НАЕЗДНИКИ НА СКВИГАХ



Самые безрассудные охотники на сквигов, хватаясь за крошечные рожки или уши сквига, отправляются в бой верхом на сквигах, а поскольку сквиды прыгают – то они упрыгивают. Их называют сквиды-прыгуны. Чтобы собрать вместе сквигов-прыгунов, нужен опытный Ночной Гоблин, поскольку отдельные сквиды обыкновенно движутся самым непредсказуемым образом, в то время как лучшее, что могут сделать наездники – это болтаться на их спине. Такой Ночной Гоблин может направить сквига на врага, хотя он совершенно не управляет ни его скоростью, ни тем, как далеко он упрыгает. Самыми свирепыми из всех таких существ являются полумифические большие пещерные сквиды. Если с таким зверем удастся справиться и управлять им, то его можно заставить служить в качестве самого действенного (и прожорливого) боевого скакуна.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Наездник на сквиге	3D6	4	0	5	3	1	3	2	5
Гигантский Пещерный Сквиг	3D6	4	0	5	4	3	3	3	3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

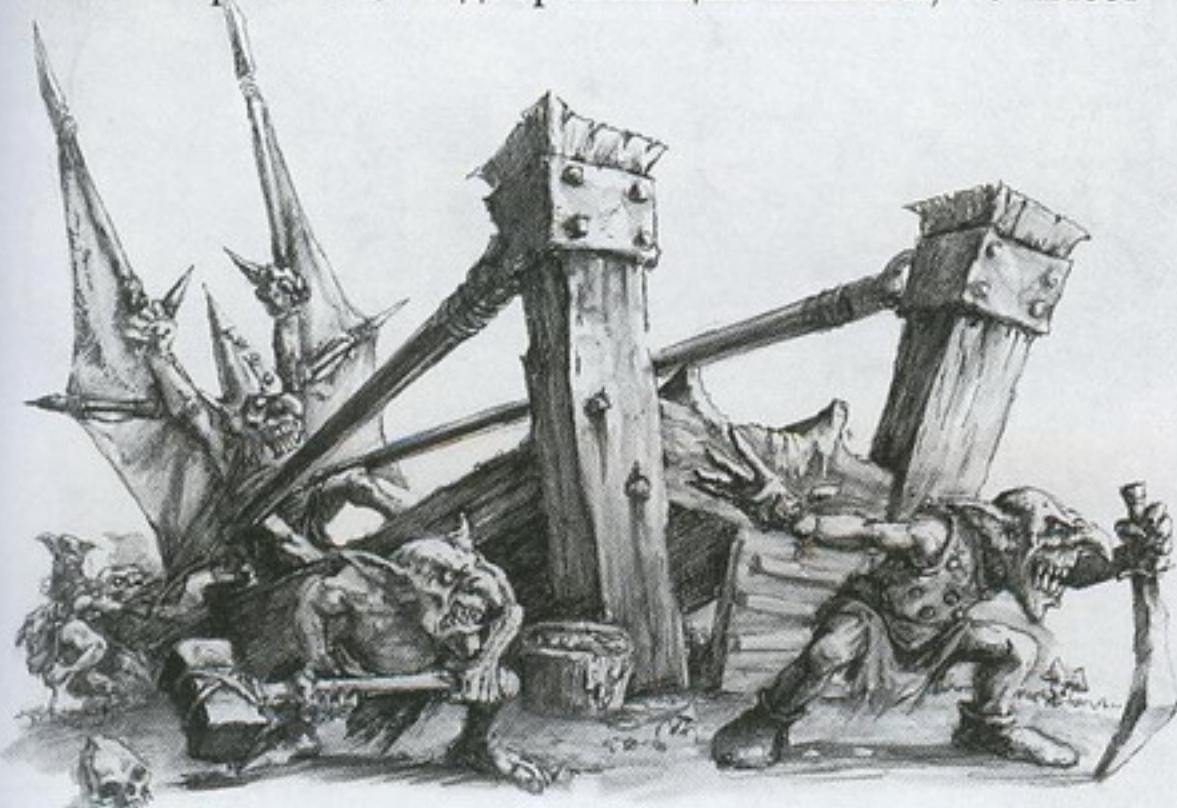
Не могут присоединяться к подразделениям (только для Гигантских Пещерных Сквигов).

Ненавидят Гномов, могут игнорировать правила Психологии, Легкая Пехота

Ииихааа! Наездники на сквигах двигаются в фазу обязательных перемещений на дальность, равную 3D6 в дюймах (ни больше, ни меньше), строго по прямой. Если это движение приводит подразделение в базовый контакт с моделями противника, это считается нападением по общим правилам, без каких-либо оговорок.

КАТАПУЛЬТА ПИКИРУЮЩИХ ГОБЛИНОВ

Хотя катапульта Пикирующих Гоблинов первоначально была создана как средство разведки вражеских позиций, довольно быстро некоего умника озарило опробовать ее в бою. В гнусной, отвратительной и часто ужасно короткой жизни Гоблина возможность пролететь по воздуху, безумно гогоча в тот момент, когда он взирает сверху вниз на прежних хозяев-Орков, часто считается настолько прекрасной, что упустить ее нельзя. Повреждения и сумятица, причиненные таким Пикирующим Гоблином, столь внушительны, что к этой форме ведения войны теперь относятся почти серьезно, собирая смехотворное число добровольцев. Кажется, не имеет



значения, что их возможность выжить незначительна, но, во всяком случае, лишь самые безумные или глупые Гоблины хотели бы пронестись по воздуху.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Катапульта	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Гоблин	4	2	3	3	3	1	2	1	6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Боязнь Эльфов (страница 22)

Катапульта Пикирующих Гоблинов. Катапульта стреляет так же, как и камнем, как это описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles. Если точка приземления приходится на модель, то шаблон не используется, вместо этого подразделение той модели, на которую упал Гоблин, получает D6 попаданий с Силой 5, которые игнорируют спас-броски за доспехи.

Пикирующий Гоблин имеет возможность подправить направление своего полета. После того как было определено положение точки падения, игрок Орков и Гоблинов может бросить D3 и передвинуть положение точки падения на выпавшее число в дюймах в любом направлении.

Катапульта Пикирующих Гоблинов использует таблицу осечек камнем, как это описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles.

КАМНЕБРОСАЛКА И КОПЬЕМЕТАЛКА

Зеленокожие делают всевозможные штуковины: от грубых фургончиков до лязгающих молотилок и прочных боевых механизмов. Дерево, железо и кость – все живо связывается веревкой, как это необходимо. Если устройства разваливаются, то их можно вновь быстро скрепить с помощью слюны и веревки. Более ловкие Гоблины лучше подходят для такой работы, тогда как большие Орки способны командовать ими. Таким образом, природа создала идеальных работников для расы зеленокожих.



Камнеметы и стрелометы являются распространенными механизмами в армиях Орков и Гоблинов. Оба вида машин обычно приводятся в действие веревками, скрученными из шкуры сквига, создающими силу, которая позволяет бросать снаряды на значительное расстояние. Для того чтобы метать снаряды, камнеметы иногда используют механизм противовеса. Независимо от конструкции, зеленокожие называют все камнеметы «камнебросалка-

ми», а все стрелометы – «копьеметалками».

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Камнебросалка	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Копьеметалка	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Гоблин	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Громила-Орк	4	3	3	3	4	1	2	1	7

Чоппа. Смотрите страницу 18 (только для Громилы-Орка)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Камнебросалка. Камнеметалка является Камнеметом.

Копьеметалка. Копьеметалка является Стрелометом.

Боязнь Эльфов (страница 22)

Громилы-Орки

Эти сварливые, нервные и весьма несдержанные старые бойцы служат важной цели – следят, чтобы Гоблины из расчетов боевых машин стреляли куда надо и не разбежались. Горе тому Гоблину, кто хочет избежать великой битвы!

СНОТЛИНГИ

Снотлинги – самые мелкие из всех зеленокожих рас. Они могут вытащить и принести что-то для Гоблинов или Орков и выполнить другие случайные задания, которые можно разяснить односложными командами, но для любой настоящей работы они мало подходят. Они живут вместе с Орками и Гоблинами, заполонив их пещеры и хижины, копошась в горах мусора и тибря все, что попало под руку. Более крупные зеленокожие относятся к снотлингам с некоторой долей привязанности и обращаются с ними как с капризными и озорными любимчиками.

Когда Орки или Гоблины отправляются в бой, их неизменно сопровождают орды снотлингов, вооруженных палками, сломанными копьями и сворованным или выпрошенным оружием. Когда их большие друзья ввязываются в ближний бой, то снотлинги, вопреки своим размерам, безумно визжа и вопя, решительно кида-

ются на врага, размахивая деревянными дубинами и кусая противников острыми зубками. Большая численность снотлингов может связать вражеское подразделение, даже если крошечные существа и не причиняют много вреда!

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Снотлинги	4	2	0	2	2	3	3	3	4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Могут игнорировать правила Психологии, Упорные



ПЕДАЛЬНЫЙ ВАГОН СНОТЛИНГОВ

Помповый фургон состоит из деревянной боевой платформы, которая иногда принимает форму непрочной деревянной кибитки на колесах. Она перемещается не лошадьми, волками или какими-то другими животными, а имеет собственный двигатель, приводимый в движение неистовой работой изнуренных снотлингов. Помповый фургон перемещается благодаря простому механизму, который давит и разбивает любых противников (в том числе и команду снотлингов), которым не посчастливилось попасть под его колеса.

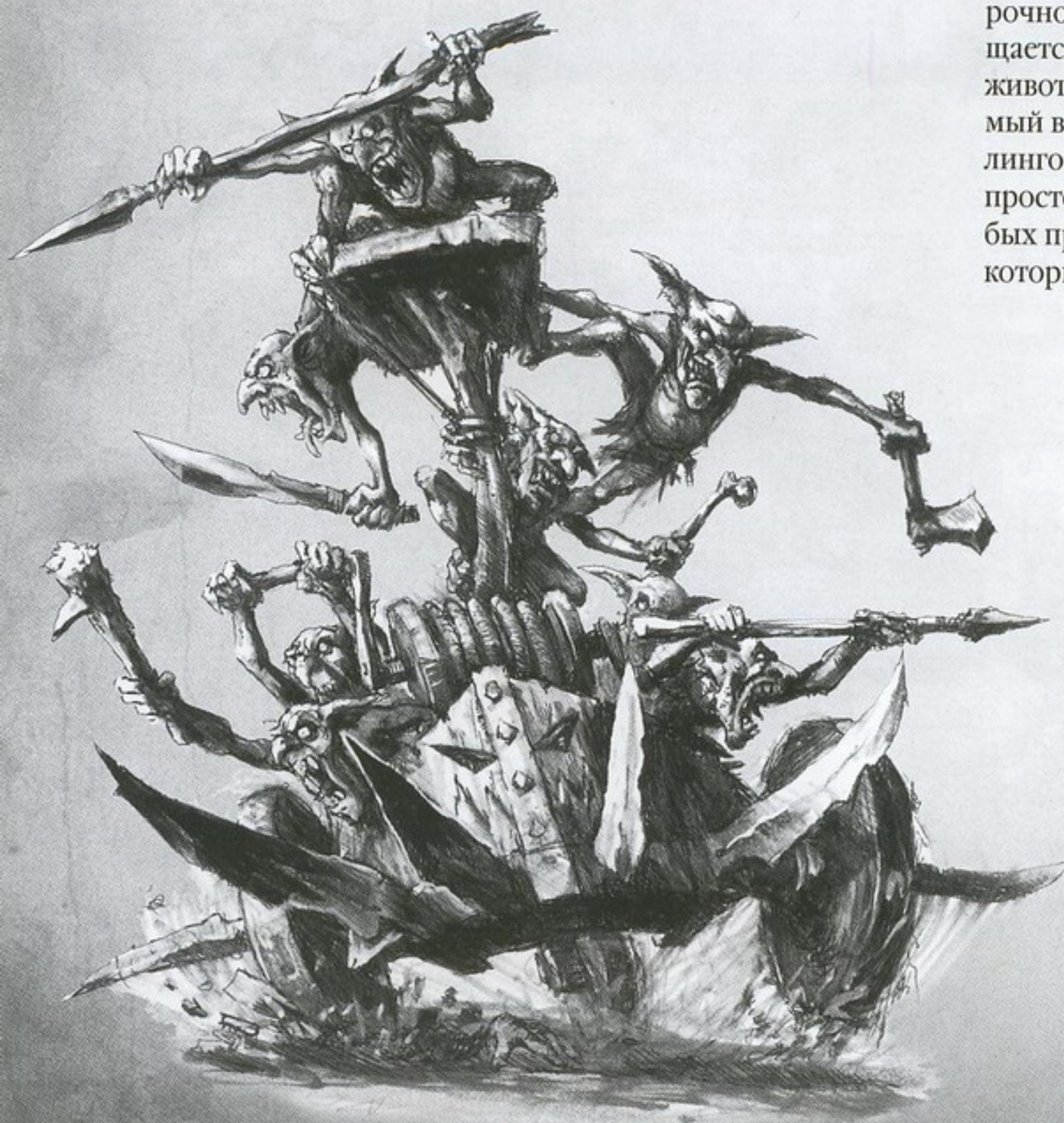
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Педальный вагон	2D6	-	-	4	4	3	-	-	-
Снотлинги	-	2	-	2	-	-	3	3	4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Могут игнорировать правила психологии, Упорные, Колесница

Крути педали! Педальный вагон движется на случайное расстояние в фазу Обязательных перемещений игрока. Игрок Орков и Гоблинов должен указать направление движения перед тем, как бросит кубики на дальность. Если движение вагона приводит его в базовый контакт с подразделением противника, то это во всех отношениях считается нападением в соответствии с общими правилами.

Хрясь! Педальный Вагон наносит 2D6 таранных попаданий в соответствии с правилами для колесниц.



НАЕЗДНИКИ НА ПАУКАХ

Во многих лесах, в самой чаще можно обнаружить племена Лесных Гоблинов, но больше всего они сконцентрированы в широком поясе лесов к югу от Империи, протянувшемся от ущелья Черного Огня в Пограничных Князьях на востоке до Тилии на западе. В этих лесах полным-полно всевозможных пауков, и иногда самых больших из них ловят и ездят на них верхом. Пауки – отличные бойцы, их нижние челюсти – словно стальные щипцы. У них не такая скорость, как у волков или лошадей, но благодаря множеству ног пауки могут перебираться через препятствия или трудную местность.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Наездник на пауке	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Босс Наездников	4	2	3	3	3	1	2	2	6
Гигантский паук	7	3	0	3	3	1	4	1	2
Титанический паук	7	3	0	4	4	3	4	3	7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Стенолазы. Гигантские пауки, которых Лесные Гоблины используют как скакунов, могут без проблем ползать даже по отвесным стенам и перепрыгивать со ствола на ствол в самом густом лесу. Наездники на Пауках не замедляются трудным и очень трудным ландшафтом.

Ядовитые атаки (Только пауки)

Боязнь Эльфов (страница 22)

Легкая Кавалерия



ВИВЕРНЫ



Виверны – громадные звери с большими крыльями и огромными, ужасными челюстями. Их шкура защищена костяными чешуями, а с кончика хвоста капает черный яд, который шипит, падая на землю. Они обитают в темных пещерах в высочайших, бесплодных вершинах гор Края Света. Иногда виверны выбирают из своих гнезд на вершинах гор, и их можно заметить над равнинами. Повсюду хилые расы людей и эльфов считают это плохим предзнаменованием, однако зеленокожие при виде их раздражаются радостными возгласами.

Орки не столь глупы, чтобы пытаться приручить взрослую виверну, но иногда запуганного до смерти гоббо можно вынудить украсть яйцо или только что вылупившегося детеныша. Их можно приучить подчиняться хозяевам (ну, по крайней мере, некоторое время), и обученная виверна является гордостью самых жестоких орочьих полководцев.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Виверна	4	5	0	6	5	5	3	3	6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Большая Цель, Летающее существо, Ужас, Ядовитые Атаки, Чешуйчатая кожа (4+).

ГИГАНТЫ

У гигантов и зеленокожих долгая совместная история, и очень часто к орде зеленокожих присоединяется Гигант, добавляющий вес (и рост) боеспособности армии. Не вполне ясно, почему зеленые и Гиганты так хорошо ладят, но это примечательно тем, что Гиганты – одна из немногих рас, что значительно больше и глупее самых крупных и тупых орков.

Для зеленокожих Гигант – природная сила, родственная проявлению их бога Горка (или, возможно, Морка). Это сущее разрушение, когда Гигант атакует, так что Орки и Гоблины, придя в радостное неистовство, улюлюкают и вопят. Для орка на всем свете нет зрелища более вдохновляющего, чем огромный, разъяренный Гигант, уничтожающий их врагов.

В свою очередь, Гиганты весьма охотно присоединяются к отряду зеленокожих за возможность полакомиться людьми и разжиться крепкими напитками. Особенно им доставляет удовольствие то, что они получают уйму возможностей колошматить людишек. А если порой случайного Гоблина сожрут по пути, то никто, кажется, и не возражает – это всего лишь часть тяжелого и беспорядочного существования зеленых.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гигант	6	3	3	6	5	6	3	Сп.	10



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Большая Цель, Ужас, Упорный

Движение: У Гигантов длинные ноги, они легко перешагивают через преграды обычного размера, такие как стены и изгороди. Считайте эти преграды ровной землей, когда определяете, как далеко может пройти Гигант. Однако при пересечении таких преград игрок должен проверять, не упадет ли Гигант (см. далее).

Падение: Гиганты очень неловки и часто пьяны, потому они часто поскользываются, спотыкаются или падают. Особенно часто это случается с ними после разграбления местного трактира. Когда Гигант падает, это не сулит ничего хорошего всем, кто рядом, поскольку он запросто расплющит при падении все что угодно.

Гигант должен пройти тест на падение, если происходит одно из следующего:

- 1) Когда он проиграл раунд ближнего боя. Проходите тест, как только определен результат, но до того, как пройдены тесты на Слом.
- 2) В начале фазы Движения, если он отступает.
- 3) Когда он перешагивает через препятствие. Проходите тест, когда он достиг препятствия.
- 4) Если Гигант решает Прыгать Вверх-Вниз на враге. Пройдите тест немедленно перед этим.

Чтобы узнать, упал ли Гигант, бросайте D6. Если Вы выбросите между 2 и 6, Гигант немного покачивается, но сохраняет равновесие, и ничего не происходит. При выбрасывании 1 Гигант падает. Очевидно, что если Гигант убит, он падает автоматически.

Чтобы определить направление, в котором упал Гигант, бросайте кубик Направлений – стрелка укажет направление падения. Положите шаблон Упавшего Гиганта к его ногам на подставке головой в направлении падения. Все модели, полностью лежащие под шаблоном, автоматически получают попадание. Все частично накрытые модели получают попадание на 4+.

Все модели, задетые падающим Гигантом, получают одно попадание с силой 6, наносящее D3 ранений. Удары отрабатываются обычным образом. Если отряд сражается с Гигантом, и тот падает на него, пытаясь Прыгать Вверх-Вниз, нанесенные раны считаются в результат боя.

Упавший Гигант сам автоматически получает 1 рану без спас-бросков за доспехи. Если Гигант ведет бой, то эта рана считается в результат боя.

Упав, Гигант может встать в свою следующую фазу Движения, но больше в этот ход он двигаться не может. Пока Гигант лежит на земле, он не может атаковать, но может кое-как защищаться, так что враг должен бросать кубики на попадание по нему. Если Гигант вынужден бежать, когда лежит на земле, он автоматически убит – враг наваливается на него и разрывает на кусочки. Если Гиганту выпадает возможность преследовать врага, когда он лежит на земле, вместо этого он встает. Гигант может атаковать в тот же ход, в который он встал.

Особые Атаки Гиганта: Гиганты не атакуют так, как остальные модели, хотя жертв они выбирают так же. Они слишком большие и капризные, чтобы подчиняться приказам, и слишком безмозглы, чтобы иметь хоть какой-то план. Чтобы определить, что происходит, в каждую фазу Ближнего Боя бросайте D6 по одной из следующих таблиц, когда подходит очередь сражаться Гиганту. Используемая таблица определяется по размеру жертвы Гиганта. Сражаясь с персонажами на монстрах, решите, кого атаковать – наездника или монстра, и используйте нужную таблицу согласно размеру цели.

<i>Гигант сражается с большими существами (Людоеды, Кроксигоры, Минотавры и существа того же или более крупного размера, включая колесницы):</i>	
D6	Результат
1	Вопит и Орет
2-4	Бьет Дубиной
5-6	Удар в Голову
<i>Гигант сражается с любым, кто меньше:</i>	
D6	Результат
1	Вопит и Орет
2	Прыгает Вверх-Вниз
3	Подбирает и...
4-6	Машет Дубиной

Вопит и Орет: Гигант вопит и орет на врага. Это не очень приятно, поскольку Гигант кричит оглушительно громко, и к тому же он не заботится о гигиене рта. Ни Гигант, ни модели в контакте с ним не дерутся, если они уже не сделали этого в этом раунде, но этот бой автоматически выигрывается стороной Гиганта. Враг автоматически проигрывает и должен пройти тест на Слом с модификатором -2.

Бьет Дубиной: Большинство Гигантов носят большие дубины – часто стволы деревьев или большие кости, или используют свои огромные кулаки. Гигант выбирает целью одну из моделей и одним могучим ударом опускает свою дубину. Цель может попытаться увернуться от удара, пройдя тест на Инициативу (используйте низшую, если у модели есть несколько различных значений ее). Если модель увернулась, ничего не происходит. Если же нет, цель получает 2D6 ран, от которых неприменимы спас-броски за доспехи. Если выброшен дубль, то дубина Гиганта уходит в землю, и он вовсе не может атаковать в следующую фазу Ближнего Боя (это не применяется, если бой заканчивается до следующего раунда).

Удар в Голову: Гигант бьет врага по голове, автоматически нанося 1 ранение, от которого не защищает броня. Если жертва ранена, но не убита, то она оглушена и теряет свои последующие атаки – если она еще не атаквала, то теряет эти Атаки, если же уже атаквала, то теряет атаки в следующую фазу ближнего боя.

Прыгает Вверх-Вниз: Гигант энергично прыгает вверх-вниз по одному из вражеских отрядов в контакте подставками. Прежде чем начать, Гигант должен определить, не упал ли он. Если он падает, отработайте, куда он падает и какие повреждения наносит, как это описывалось ранее. Любые ранения, нанесенные падением (с обеих сторон), считаются в результат боя. Если же Гигант усто-

ял на своих не слишком тонких ногах, он начинает прыгать вверх-вниз по отряду врага, безумно смеясь.

Отряд получает 2D6 попаданий с Силой 6, распределяемых как при стрельбе. Отработайте повреждения в соответствии с общими правилами. Гиганту так нравится прыгать по врагам, что он автоматически будет делать это и на следующий ход, если сможет – если, конечно, он не упал в этот ход. Необходимо проходить отдельный тест в начале каждого последующего круга



боя, определяя, не упадет ли Гигант. Начавший прыгать вверх-вниз Гигант, таким образом, будет продолжать делать это, пока не упадет или пока бой не закончится.

Подбирает и...: Гигант выбирает модель (выбирает игрок Гиганта), которая касается его подставки или касается модели, которая касается его подставки (у Гигантов длинные руки). Цель может провести одну атаку, чтобы попытаться отбить неуклюжую руку Гиганта. Если эта атака попадает и ранит Гиганта, то атака Гиганта обрывается, если нет – Гигант хватается модель и игрок бросает D6, чтобы определить, что происходит:

- | | |
|----|---|
| D6 | Результат |
| 1 | Засовывает в Сумку. Гигант засовывает жертву в свою сумку, где уже находятся овцы, коровы и другие вещи. Модель считается потерянной, и ничего не может делать, пока находится в сумке, но если Гигант убит, все захваченные враги освобождаются невредимыми в конце битвы. Победные очки за освобожденных моделей не начисляются. |
| 2 | Бросает Обратно в Бой. Он бросает жертву обратно в свой отряд подобно живому снаряду. Жертва получает ранение, от которого ничто не защищает, а отряд получает D6 попаданий с Силой 3 в соответствии с общими правилами. |
| 3 | Метает. Он метает жертву в любой вражеский отряд в пределах 12 дюймов от себя – случайным образом определите, в какой. Жертва получает рану без спас-бросков любого вида, а отряд получает D6 попаданий с Силой 3 в соответствии с общими правилами. Если рядом нет вражеских отрядов, считайте этот результат как «Бросает Обратно в Бой». |
| 4 | Раздавливает. Тут и думать не о чем. Нужно лишь сказать, что модель считается потерянной и убирается из игры. |
| 5 | Съедает. Гигант проглатывает жертву целиком. Модель убирается из игры. |
| 6 | Берет Еще Одного. Гигант быстро засовывает жертву в сумку или под рубашку (или, если очень не повезет, то в свои штаны), и пытается подобрать еще одну жертву. Вторая жертва проводит одну атаку (как и раньше), чтобы избежать поимки. Если Гигант и дальше будет выбрасывать «шестерки», он может собрать обширную коллекцию схваченных врагов в карманах и сумке (не говоря уже о брюках). Схваченные модели считаются потерянными, точно так же, как и для описанного ранее результата «Засовывает в Сумку». |

Машет Дубиной: Гигант с размаху бьет дубиной сквозь ряды врага, сбивая с ног. Гигант наносит отряду D6 попаданий с Силой 6, распределяемых как при стрельбе.

ТРОЛЛИ

Тролли – большие и отвратительные твари, дикие и мерзкие, у них длинные конечности и холодные, влажные шкуры. Самая необычная, а, возможно, и самая известная особенность троллей состоит в том, что их поврежденная плоть срастается почти мгновенно. Если троллю отрубить руку, то из обрубка вырастет новая конечность. Единственное, чего не выносит тролль – это огонь. Если их опалило пламя, то они не могут регенерировать, так что огонь – наилучшее оружие для тех, кому не повезло биться с ними.

Иногда тролли присоединяются к Оркам и Гоблинам, когда те отправляются в бой, хотя сомнительно, что они понимают, что происходит. Чаще всего они просто набрасываются на случайно повстречавшиеся племена, привлеченные гниющими трупами, костями и отбросами, которыми они обожают лакомиться.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Троль	6	3	1	5	4	3	1	3	4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

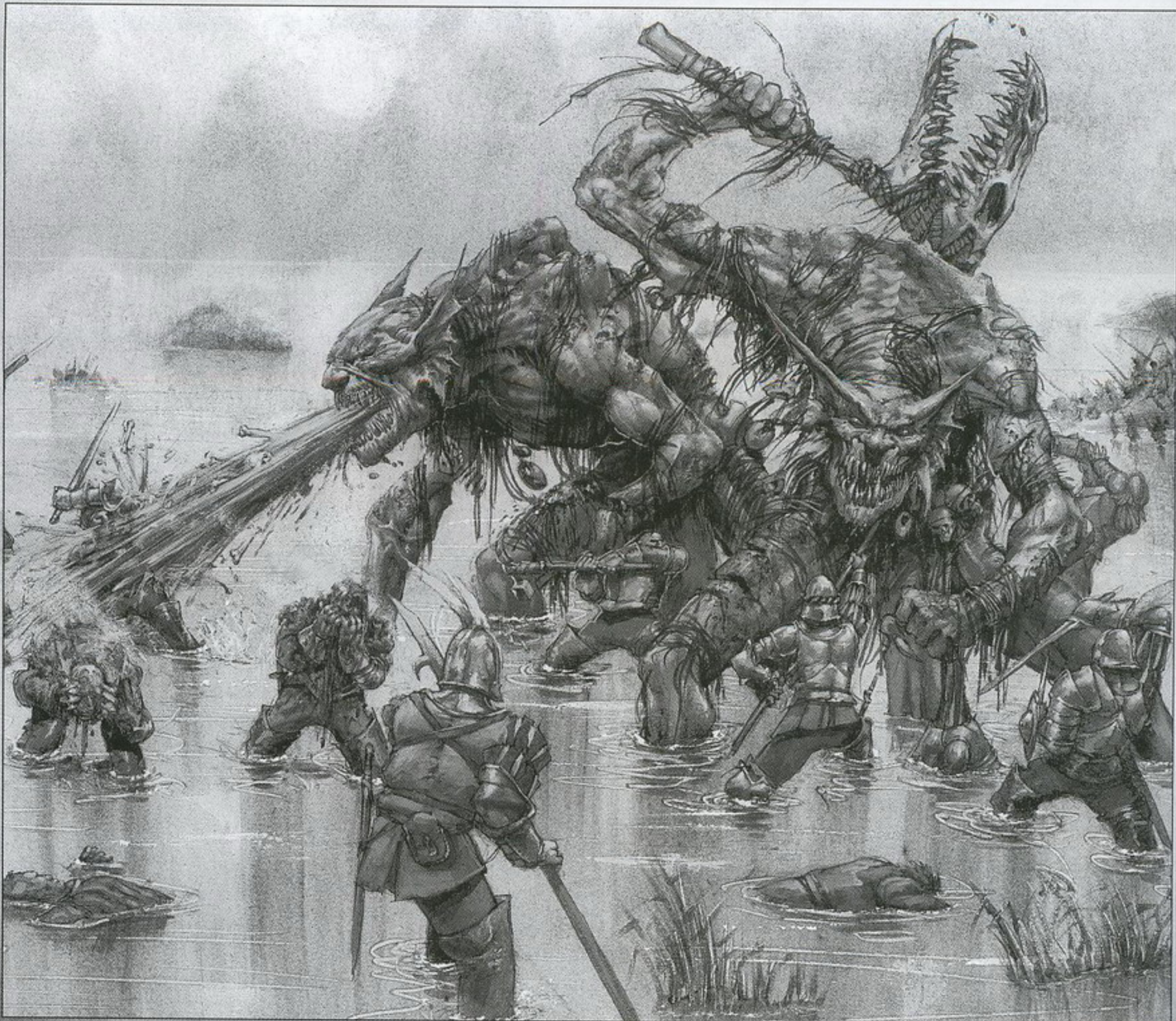
Страх, Тупость, Регенерация

Отрывка Тролля: Отряд Троллей может провести Атаки Рыганием вместо обычных атак во время ближнего боя. Каждый Троль может провести лишь 1 Атаку Рыганием, против 3 обычных Атак, однако они всегда попадают и всегда пробивают броню благодаря едкой полужидкой природе желудочного сока Троллей. Атака Рыганием автоматически попадает и наносит попадание с силой 5, от которого неприменимы спас-броски за доспехи.

Виды Троллей: Есть множество пород Троллей, самые интересные из которых описаны далее. Все модели в отряде Троллей должны быть одного типа. Игрок может смешивать модели для разнообразия, но в игре будет считаться, что отряд состоит из одного вида Троллей.

Каменные Тролли: Они почти иммунны к действию заклинаний, и поэтому обладают Сопротивляемостью Магии (2) и Чешуйчатой Кожей на 5+.

Речные Тролли: Враги, пытающиеся атаковать Речного Тролля в ближнем бою, получают пенальти в -1 ко всем броскам на попадание из-за вони и слизи.



ГОРБАД ЖЕЛЕЗНЫЙ КОГОТЬ

Во многих хрониках утверждается, что Горбад был самым могущественным орочьим полководцем, когда-либо жившим на свете. Верхов на жутком (и вспылчивом) кабане Гнарле Горбад провел свою орду через всю Империю, разграбив и предав огню множество больших городов и даже осадив Альтдорф. И поныне, спустя столетия после его смерти, в Империи имя Горбада Железного Когтя наводит ужас, а пришедшие ему на смену орочьи полководцы хранят память о нем. Возможно, что столь могучий воин больше никогда не появится вновь – он был величайшим орочьим военачальником и вдохновлял все орочье племя.

Горбад – орочий военачальник. Невероятно способный полководец, Горбад может вдохновить своих последователей на великие (и кровавые) деяния.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Id
Горбад	4	7	3	5	5	3	5	4	10
Гнарла	7	3	0	4	4	1	3	1	3

Скакун. Горбад едет в бой на Гнарле, огромном боевом кабане.

Вооружение. Морглор Крушитель и тяжелый доспех.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

У Босса есть план! Горбад является генералом и знаменосцем армии одновременно. Соответственно, вы не можете взять в свою армию второго знаменосца армии. Способности генерала и знаменосца Горбад действуют в пределах 18 дюймов от него, а не в пределах 12 дюймов, как у обычных генералов и знаменосцев. Но если Горбад получает во время битвы рану, то его Орки быстро теряют веру в него, и с этого момента его способности генерала и знаменосца армии действуют только на 6 дюймов.

Орки да бест! Горбад является один из самых выдающихся лидеров орковства своего времени. Под его знамена стекаются самые лучшие и здоровенные Орки. Любое количество подразделений Орков или Наездников на Кабанах в армии Горбада может быть сделано Здоровяками.

Толстокожий. Горбад получает бонус в +2 к своему спас-броску за Гнарлу, как и за любого другого кабана, что делает его суммарный спас-бросок за доспехи равным 3+.

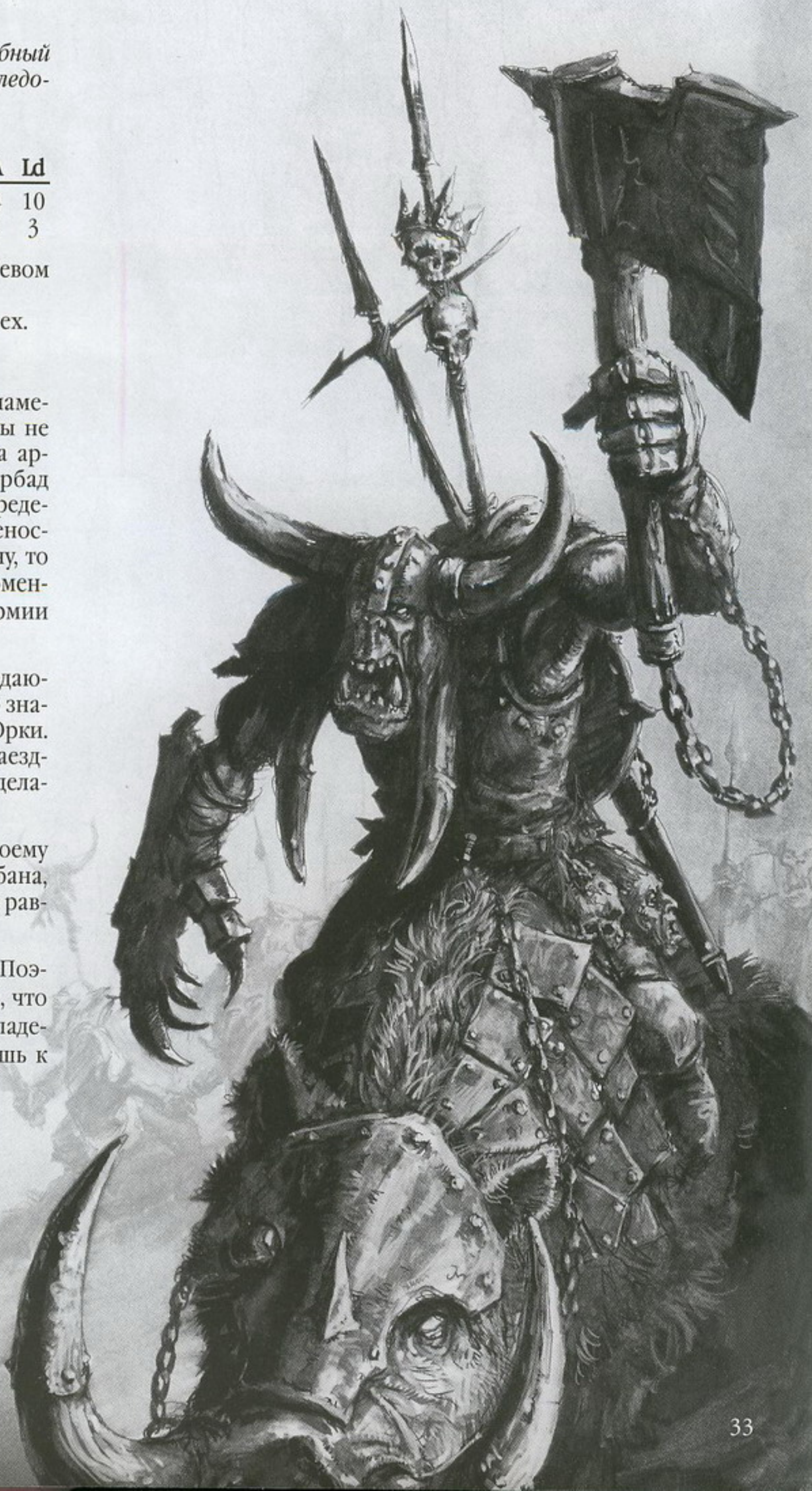
Атака Клыками. Гнарла такой же кабан, как и все. Поэтому атакующий Гнарла получает бонус +2 к Силе, что дает ему Силу 6 в тот ход, когда он совершает нападение. Следует иметь в виду, что это относится лишь к Гнарле, а не к Горбаду.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

МОРГЛОР КРУШИТЕЛЬ

Морглор – это одно из самых опасных и разрушительных оружий, которое когда-либо держал в руках Воевода Орков. Страсть к убийству и разрушению этого оружия сравнима только со страстью самого носителя.

Используя это оружие, Горбад всегда бьет первым. Кроме того, от попаданий этого оружия неприменимы спас-броски за доспехи.



АЗХАГ МЯСНИК

Один из опаснейших орочьих полководцев недавней истории; разрушительные походы Азхага поставили восточные провинции Империи на край полного уничтожения. Азхаг обладал странной железной короной, которая, казалось, давала ему магические силы. Азхаг едет в бой верхом на зловонной виверне Головогрызе, направляя тайную ярость короны на противника.

Азхаг – орочий военачальник, отличная возможность соединить грубую силу орочьего военачальника со способностями мага.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Азхаг Мясник	4	7	3	5	5	3	5	4	9
Головогрыза	4	5	0	6	5	5	3	3	6

Скакун. Азхаг едет в бой на Виверне Головогрызе.

Вооружение. Рубительный Меч Слагги, Тердый доспех Азхага и Корона Волшебства



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ээээ...ребята, враг в ТОЙ стороне! Если подразделение в 6 дюймах от Азхага кидает 1 при тесте на Враждебность, оно может перебросить результат. Если и во второй раз выпадает единица, то еще раз перебрасывать результат уже нельзя.

Головогрыза. Как Виверна Головогрыза может использовать следующие специальные правила: Большая Цель, Летающее существо, Ужас, Ядовитые Атаки, Чешуйчатая кожа (4+).

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

РУБИТЕЛЬНЫЙ МЕЧ СЛАГГИ

Азхаг использовал эти грубые мечи большую часть жизни, и ими он зарубил немало врагов и соперников.

Этот магический предмет дает Азхагу бонус в +1 к Атакам, и он может перебрасывать проваленные броски на попадание в ближнем бою в первый раунд боя.

ТЕРДЫЙ ДОСПЕХ АЗХАГ

На это доспех нанесено столько защитных заклинаний, что его практически невозможно пробить.

Этот магический предмет считается тяжелым доспехом и дает носителю Магический спас-бросок на 5+.

КОРОНА ВОЛШЕБСТВА

Корона Волшебства разговаривает с Азхагом голосом сухим, как пыль гробницы, и древним, как пески далекого юга, давая ему советы, подсказывая ему вещи, до которых обычный Орк сам никогда не додумается.

Азхаг является магом 2-го уровня и всегда должен использовать Школу Смерти. Кроме того, в этой короне Азхаг должен подчиняться правилу Тупости.

БИТВА У ХОЛМА МЯСНИКА

Четыре года длилось ужасное правление Азхага, и множество городов в северных провинциях Империи было сожжено дотла. Но именно в битве у холма Мясника Азхаг получил прозвище «Мясник».

В начале сражения Азхаг разделил орду на три отдельных команды – поступок немислимый для простоватых и немудреных орочьих полководцев. Первый отряд, во главе с Черными Орками и здоровяками Азхага, ударил обороняющихся в лоб. Вторая команда, широким маневром обойдя подножие холма, большой численностью Орков и Гоблинов блокировала подкрепление, спешащее к отряду, столкнувшемуся с яростью Черных Орков. Третья команда, состоящая из несметного полчища Гоблинов и снотлингов, вышла обороняющимся во фланг. Ловкие создания вскарабкались по склонам холма и ринулись на обороняющихся, полностью окружив их.

Такое хитроумное развертывание, произведенное орочьим полководцем, не было уж столь бедственным, чтоб обеспечить Азхагу место среди самых ненавистных врагов человечества.

Возопив не свойственным ему голосом, Азхаг воспользовался колдовскими энергиями, данными ему древней короной, увенчавшей его отяжелевшую главу. Его слова поработили души недавно убитых и направили их против оставшихся в живых товарищей. Те же, обреченные защитники холма Мясника, стоя спиной к спине на его скалистой вершине, бились с орками Азхага, пока окровавленные конечности недавно убитых братьев не растерзали их снизу. Столь ужасной была резня, что никто не спасся с холма Мясника: убитые, скованные волей Азхага, порабощенные и принужденные, устроили безобразную бойню живых сородичей.



ГРИМГОР ЖЕЛЕЗНАЯ ШКУРА

Для многих Орков Гримгор Железношкурый является пророком и предвестником Горка. Он воплощает дух неистового, кровожадного желания битвы, которое ведет всех Орков. Гримгор, вооруженный магическим топором Питсником и неутолимой жадой крови, залил кровью огромную территорию от Выжженных пустынь до гор Края Света.

Гримгор – Черный Орк-военачальник. Воистину это лучший боец, которого когда-либо производила раса зеленокожих; Гримгор – неудержимая смертоносная машина, способная превратить вражеский полк в кучу отбросов.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Id
Гримгор	4	8	1	5	5	3	5	7	9

Вооружение. Питсник и Выкованный на Крови доспех.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Может игнорировать правила психологии, Ненавидит всех

Ви арс чемпионз! В армии Гримгора должно присутствовать хотя бы одно подразделение Черных Орков. Это такие же ветераны многих битв, как и сам Гримгор. Они особенно знамениты своим Знаменосцем, Таугреком Бегуном, который вернул персональное знамя Гримгора после его поражения от руки Вадрека Крома.

Гримгор может присоединяться только к этому подразделению. Если он делает это, то подразделение само **Может Игнорировать правила Психологии И Ненавидит всех**.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

ГИТСНИК

Это огромный, вечно покрытый кровью топор, имя которого значит «убиватель врагов». Самые могучие шаманы орковства накладывали на него свои самые могучие заклинания, сделав его оружием истинного бога разрушения.

Этот топор дает Гримгору бонус +2 к Силе и позволяет ему **Всегда Бить Первым**.

ВЫКОВАННЫЙ НА КРОВИ ДОСПЕХ

Этот побитый и помятый доспех прослужил Гримгору многие битвы.

Выкованный на Крови доспех дает Гримгору спас-бросок за доспехи на 1+ и Магический спас-бросок на 5+.

*«Я втопчу их в пыль, я переломаю им кости.
Я пожгу здесь поселения и города. Я сложу из
жилищ большой костер и зажарю их.
Я разможжу им головы, разорву рожи и попрыгаю
на их останках. Я собираюсь устроить логово».*

Гримгор Железношкурый, Черный Орк-военачальник

ГРОМ БРЮХАСТЫЙ ИЗ ТУМАННЫХ ГОР

Гром – невероятно жирный и чрезвычайно жестокий гоблинский полководец, грабивший не только в Империи, но даже и в легендарном царстве Ультуане. Как гласит легенда, однажды он съел целую тарелку сырого троллиного мяса, которое все время регенерирует внутри него. В результате он приобрел почти троллиное сопротивление к ранениям, но также сильно растолстел, а из-за хронического несварения постоянно испытывает мучительные боли, и в животе у него громко урчит. Он едет на огромной колеснице и размахивает большим топором Эльфобоем. Его всегда сопровождает мелкий помощник Ниблит.

Гром является гоблинским военачальником. Обладающий замечательной живучестью, Гром станет отличным предводителем, который приведет орду Гоблинов к победе.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гром	4	5	3	4	4	3	4	4	8
Ниблит	–	3	–	3	–	–	2	1	–
Колесница	–	–	–	5	4	3	–	–	–
Волк	9	3	–	3	–	–	3	1	–

Вооружение. Топор Грома и легкий доспех. Ниблит несет Удачное Знамя.

Колесница. Гром едет в бой на колеснице, которую тащат три волка. Колесница имеет косы. Модель Грома на колеснице имеет Численность 5.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Регенерация (только Гром)

Да я их на завтрак ем! Гром совершил самое большое вторжение Гоблинов в Ультуан, и таким образом сумел преодолеть свой страх перед Эльфами. Если Гром является генералом вашей армии, то все Гоблины в ней могут не подчиняться специальному правилу Боязнь Эльфов.

Ниблит. Ниблит – это доверенный знаменосец Грома, и во всех отношениях считается знаменосцем этого подразделения. Несмотря на то, что он имеет свои собственные атаки, он не может быть выбран как отдельная цель для атак в ближнем бою, и если колесница погибает, он погибает вместе с ней и со своим магическим знаменем.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

ТОПОР ГРОМА

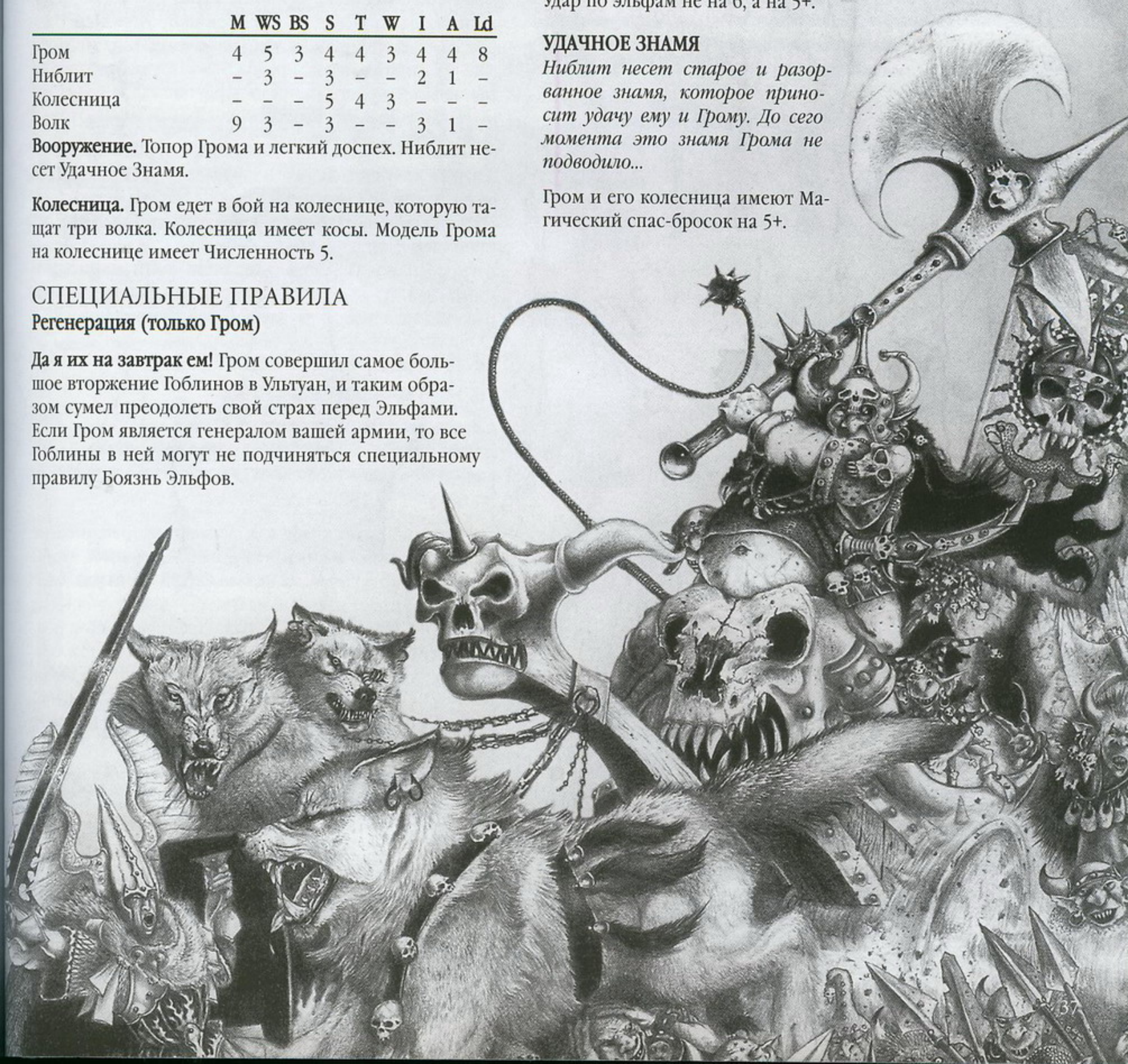
Этот огромный топор наполнен силами Зеленой Магии Орков и Гоблинов, и каждый его удар фатален для кого-нибудь.

Двуручное оружие. Атаки этим оружием отрабатываются с использованием специального правила Смертельный Удар. Кроме того, Гром наносит Смертельный Удар по эльфам не на 6, а на 5+.

УДАЧНОЕ ЗНАМЯ

Ниблит несет старое и разорванное знамя, которое приносит удачу ему и Грому. До сего момента это знамя Грома не подводило...

Гром и его колесница имеют Магический спас-бросок на 5+.



СКАРСНИК, ВОЕВОДА ВОСЬМИ ПИКОВ

Скарсник – вождь племени Ущербной Луны и самый могучий полководец Ночных Гоблинов во всех горах Края Света. Скарсник знаменит среди расы зеленокожих своей изумительной подлостью. Он невероятно хитер и постоянно заманивает противников в засады и ловушки. В бою его всегда сопровождает огромный и прожорливый любимый сквиг Гоббла.

Скарсник – военачальник Ночных Гоблинов. Скарсник устрашает противника в ближнем бою, а его подлые планы еще в самом начале игры могут привести неприятеля в замешательство.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скарсник	4	5	3	4	4	6	5	4	8
Гоббла	-	5	-	6	-	-	4	4	-

Вооружение. Палка-тыкалка Скарсника и легкие доспехи.

Численность подразделения. 3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ненавидит Гномов, Боязнь Эльфов (страница 22)

Гоббла, пещерный сквиг. Зверушка Скарсника, Гоббла – это гигантский пещерный сквиг, который пугает даже привычных к таким тварям Ночных Гоблинов. Скарсник и Гоббла вместе считаются единой моделью на единой подставке. Если Скарсник умирает, Гоббла удаляется вместе с ним.

Жуй, жуй – глотай. Гоббла может сожрать за один укус даже всадника с лошады. Его атаки отрабатываются с использованием специального правила Смертельный Удар.

Хитрый план. Скарсник отличается страстью к сложным тактическим схемам и известен тем, что часто посылает своих воинов в тылы противника творить всяческие непотребства. В начале игры, до расстановки, киньте D6 за каждое подразделение противника. На 1 подразделение не выставляется на стол. Вместо этого оно приходит в первый раунд боя так, как будто оно в прошлый раунд преследовало противника за край стола. Подразделение выходит из произвольной точки края стола своей стороны.

Хитрые ловушки. Любое подразделение Ночных Гоблинов в армии Скарсника, которое объявило реакцию «Бежать» при нападении, и в последующий раунд Восстановило Порядок, может не только совершить бесплатное Полное Перестроение, но и может двигаться и стрелять в тот же раунд. Следует иметь в виду, что подразделение в любом случае считается двигавшимся.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

ПАЛКА-ТЫКАЛКА СКАРСНИКА

Связанное заклинание, сила 5

Этот магический предмет собирает энергию Гоблинов на поле боя и позволяет Скарснику обрушивать ее на врага.

Алебарда. Кроме того, как Связанное Заклинание Скарсник может использовать палку для того, чтобы выпустить по врагу Магическую Стрелу один раз в фазу Магии. Стрела имеет дальность 24 дюйма и наносит одно попадание с силой 6, плюс одно за каждое подразделение орков с численностью 10 и более и за каждое подразделение Гоблинов численностью 20 и более в пределах 12 дюймов от Скарсника. От попаданий этой магической стрелы неприменимы спас-броски за доспехи.



МАГИЯ «ВАОААГХ!»

У Орков и Гоблинов есть магия, и она очень сильно отличается от магии Людей и Эльфов. Ее сила исходит не из ненадежных ветров магии, а из внутреннего духа расового сознания зеленокожих.

Маги армии Орков и Гоблинов выбирают заклинания по общим правилам, изложенным в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles. Шаманы Гоблинов могут использовать только заклинания Малого «ВАОААГХ!», а шаманы Орков могут использовать заклинания только Большого «ВАОААГХ!».

Если при сотворении заклинания выпадает Магическая Ошибка, киньте 2D6 и проконсультируйтесь с таблицей.

Таблица Магических ошибок «ВАОААГХ!»

2D6	Результат
2	Сила Великого Зеленого решает, что хватит ей служить этому Орку, и разрывает его мозг на части. Шаман погибает автоматически, без каких-либо спас-бросков любого вида. Удалите его модель как убитую. Любая модель в базовом контакте с шаманом, включая его ездового монстра или колесницу, получает одно автоматическое попадание с силой 10. Кроме того, все дружественные подразделения на столе получают D6 попаданий с силой 3.
3-4	Шаман погибает автоматически, без каких-либо спас-бросков любого вида. Удалите его модель как убитую. Любая модель в базовом контакте с шаманом, включая его ездового монстра или колесницу, получает одно автоматическое попадание с силой 10.
5-6	Тело шамана разрывает изнутри зловонная зеленая энергия «ВАОААГХ!». Он получает D3 попаданий с силой 4, без спас-бросков за доспехи.
7	Разум мага оглушен чистой ВАОААГХностью происходящего, и он теряет ясность мысли (если это понятие вообще применимо к Оркам). Шаман забывает то заклинание, на котором у него произошла Магическая Ошибка, и не может использовать его до конца битвы.
8-9	Не в силах взнудать силу «ВАОААГХ!», маг теряет над ней контроль. Шаман получает одну рану без спас-бросков любого вида.
10-11	Шаманы Орков и Гоблинов и так не отличаются большой устойчивостью психики, но под действием неумеренных объемов магической энергии Шаман вообще может вступить в длительную и бескомпромиссную ссору со своей головой и ее соседями. Шаман до конца игры должен подчиняться правилам Тупости и Бешенства. Следует иметь в виду, что он никогда не теряет своего Бешенства.
12	Сила «ВАОААГХ!» устремляется через измученный разум шамана, «ВАОААГХ!» переполняет его дух. Шаман немедленно колдует это заклинание, причем оно срабатывает с Непреодолимой Силой. После того, как заклинание прошло, снова бросайте по этой таблице, перебрасывая дальнейшие результаты «12».

СИЛА «ВАОААГХ!»

Отличаются же Шаманы Орков и Гоблинов от обычных Колдунов тем, что их сила идет от душевной энергии, производимой находящимися рядом зеленокожими. Каждый Шаман имеет доступ к энергии через Великое Зеленое, но локальная энергия тоже оказывает влияние. Если рядом с Шаманом очень много зеленокожих, его сила увеличивается, поскольку он принимает энергию Орков напрямую от своих товарищей. Обычно это приносит пользу, однако это может и навредить, если энергия исходит от бегущих Орков, чей разум застилает пелена паники.

1) За каждое дружественное подразделение Орков численностью в 20 и более, которое на начало магической фазы находится в ближнем бою, игрок Орков и Гоблинов может добавить в свой пул кубиков Силы (которые используются всеми магами в равной степени) один кубик.

2) За каждое дружественное подразделение Орков численностью в 20 и более, которое на начало магической фазы противника отступает, игрок Орков и Гоблинов должен удалить из своего пула кубиков Разрушения один кубик Разрушения.

Следует иметь в виду, что это применимо только к подразделениям Орков – Гоблины недостаточно сильны и крупны для этого.



ЗАКЛИНАНИЯ МАЛОГО «ВАААГХА!»

Шаманы любого Магического Уровня бросают D6 за каждый свой уровень, чтобы случайно выбрать заклинание из этой таблицы. Шаман может автоматически поменять одно заклинание на «Взор Морка», если он уже не выбрал его случайно.

D6	Заклинание	Сложность
1	Взор Морка.....	5+
2	Взрыв Мозга.....	8+
3	Горк все Исправит.....	8+
4	Нога Горка	9+
5	Рука Горка.....	9+
6	Морк хочет тебя	10+

ВЗОР МОРКА

СЛОЖНОСТЬ 5+

Взор Морка – это магическая стрела с дальностью 18 дюймов. Она наносит D6 попаданий с силой 2, от которых неприменимы спас-броски за доспехи.

ВЗРЫВ МОЗГА

СЛОЖНОСТЬ 8+

Взрыв Мозга – это магическая стрела с дальностью 24 дюйма. Она наносит 2D6 попаданий с силой 4.

ГОРК ВСЕ ИСПРАВИТ

СЛОЖНОСТЬ 8+

Шаман призывает себе на помощь волю Горка, который сеет смуту и создает мелкие, но весьма чувствительные неприятности в рядах врагов. Это заклина-

ние может быть наложено на любое подразделение противника в пределах 24 дюймов от мага и видимое для него. До начала следующей фазы Магии игрока, контролирующего мага, все броски подразделения на попадание, на ранение, спас-броски за доспехи и магические спас-броски, на которых выпало 6, считаются как 1, в соответствии с общими правилами. Если под действие этого заклинания попал маг, то оно распространяется и на его броски на сотворение заклинаний. Замена «шестерок» на «единицы» под действием этого заклинания может отменить Непреодолимую Силу и вызвать Магическую Ошибку в соответствии с общими правилами.

НОГА ГОРКА

СЛОЖНОСТЬ 9+

Всемогущий Горк наступает на один любой отряд врага на столе. Отряд получает D6 попаданий с Силой 6.

РУКА ГОРКА

СЛОЖНОСТЬ 9+

Целью этого заклинания может быть любое дружественное подразделение в пределах 24 дюймов от мага. Подразделение должно пройти вперед к ближайшему противнику на 2D6 дюймов. Если в поле видимости подразделения нет подразделений противника, то подразделение просто проходит прямо вперед 2D6 дюймов. Если это движение приводит подразделение в базовый контакт с подразделением противника, то это считается нападением в соответствии с общими правилами. Следует иметь в виду, что нападающее таким образом подразделение не должно проходить никаких положенных при простом нападении тестов на Психологию, и подвергается таким образом нападению подразделение противника не может использовать реакцию на нападение «Стоять и Стрелять».

МОРК ХОЧЕТ ТЕБЯ

СЛОЖНОСТЬ 10+

Могучий Морк с небес простирает свою руку к герою противника и сжимает его в своих пальцах до состояния кровавой пасты. Целью этого заклинания может быть одна любая модель в пределах 24 дюймов от мага. Линии видимости не требуется, и целью заклинания может быть выбрана даже модель, которая является частью подразделения или едет в бой на ездовом монстре или колеснице. Цель должна пройти тест на Инициативу или получить D6 попаданий с силой 10.



ЗАКЛИНАНИЯ БОЛЬШОГО «ВАОААГХ!»

Шаманы любого магического уровня бросают D6 за каждый свой уровень, чтобы случайно выбрать заклинание из этой таблицы. Шаман может автоматически поменять одно заклинание на «Взор Морка», если он уже не выбрал его случайно.

D6	Заклинание	Сложность
1	Взор Морка	5+
2	Удар Головой	6+
3	Бей Их, Парни	6+
4	Кулаки Горка	8+
5	Боевой Путь Горка	10+
6	«ВАОААГХ!»	12+

ВЗОР МОРКА

СЛОЖНОСТЬ 5+

Взор Морка – это магическая стрела с дальностью 24 дюйма. Она наносит D6 попаданий с силой 4.

УДАР ГОЛОВОЙ

СЛОЖНОСТЬ 6+

Целью этого заклинания может быть любая одна модель в пределах 24 дюймов от мага. Линии видимости не требуется, и целью заклинания может быть выбрана даже модель, которая является частью подразделения или едет в бой на ездовом монстре или колеснице. Цель получает 1 попадание с силой 5, от которого неприменимы спас-броски за доспехи.

БЕЙ ИХ, ПАРНИ

СЛОЖНОСТЬ 6+

Шаман простирает руку в повелительном жесте и произносит «Начинайте мочить козлов», что, собственно, Орки и начинают делать. Целью этого заклинания может быть любое дружественное подразделение в пределах 18 дюймов от мага. В последующую фазу ближнего боя подразделение Всегда Бьет Первым и может перебрасывать проваленные броски на попадание в ближнем бою.

КУЛАКИ ГОРКА

СЛОЖНОСТЬ 8+

Целью этого заклинания может быть любое подразделение противника в пределах 18 дюймов от мага, даже если оно находится в ближнем бою. Если заклинание успешно, отряд начинают избивать призрачные зеленые кулаки. Киньте D6 за каждую модель в подразделении: на 4+ модель получает попадание с Силой 4.

БОЕВОЙ ПУТЬ ГОРКА

СЛОЖНОСТЬ 10+

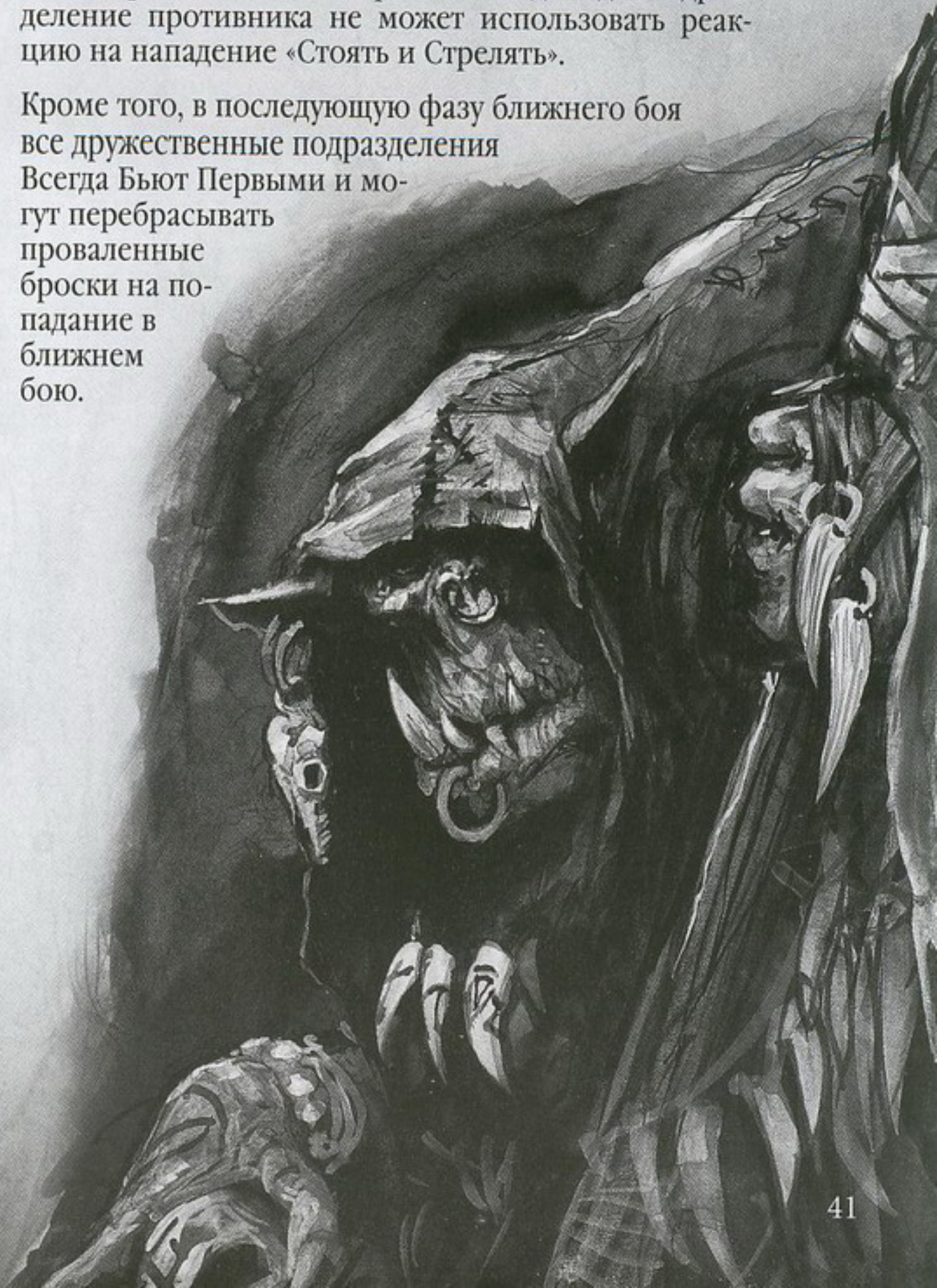
Всемогущий Горк выходит на тропу войны – его огромные когтистые лапы топчутся по армии врага. Выберите любой отряд врага – Горк наступает на него, как описано в заклинании Нога Горка. Теперь выберите другой отряд врага и бросьте кубик. На «1» Горк промахивается и наступает на один из Ваших отрядов (по выбору противника). На «2–4» ему надоедает и он уходит – действие заклинания заканчивается. На «5+» он наступает на отряд врага, как и раньше. Каждый раз, прежде чем наступить на отряд врага, бросайте D6 и смотрите, что происходит. Вы не можете наступить на один отряд дважды, и Горк всегда уходит от расстройства, если по ошибке наступает на свой отряд.

«ВАОААГХ!»

СЛОЖНОСТЬ 12+

Каждое не отступающее дружественное подразделение на поле боя, включая команды боевых машин, должно пройти 2D6 дюймов к ближайшему противнику. Если в поле видимости подразделения нет подразделений противника, то подразделение просто проходит прямо вперед 2D6 дюймов. Если это движение приводит подразделение в базовый контакт с подразделением противника, то это считается нападением в соответствии с общими правилами. Следует иметь в виду, что нападающее таким образом подразделение не должно проходить никаких положенных при простом нападении тестов на Психологию, и подвергается таким образом нападению подразделения противника не может использовать реакцию на нападение «Стоять и Стрелять».

Кроме того, в последующую фазу ближнего боя все дружественные подразделения Всегда Бьют Первыми и могут перебрасывать проваленные броски на попадание в ближнем бою.

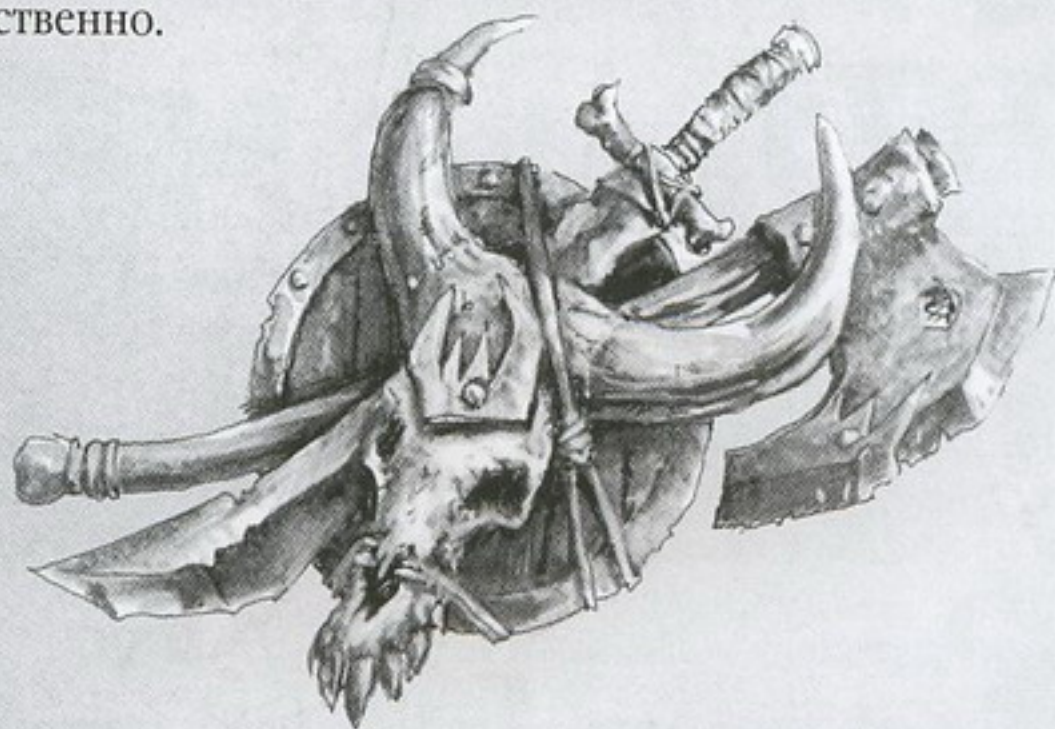




СВЕРКАЮЩИЕ ВЕЩИЧКИ

В этом разделе сначала перечислены распространенные магические предметы. За ними следует описание магических предметов «только для Орков и Гоблинов». Эти предметы могут быть использованы только моделями из этой книги, и при их выборе необходимо учитывать ограничения по очкам, установленные в разделе «Список армии». Все правила по магическим предметам, которые описаны в основной книге правил Warhammer, распространяются и на магические предметы «только для Орков и Гоблинов».

Некоторые предметы могут иметь только отдельные типы персонажей – например, только Ночные Гоблины. Если сказано «Орки» или «Гоблины», имеются в виду все типы Орков или все типы Гоблинов соответственно.



РАСПРОСТРАНЕННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

МЕЧ ТОЧНОСТИ: 15 очков

Оружие, +1 на попадание в ближнем бою.

МЕЧ БИТВЫ: 15 очков

Оружие, +1 к Атакам.

МЕЧ СИЛЫ: 10 очков

Оружие, +1 к Силе.

ЖАЛЯЩИЙ МЕЧ: 5 очков

Оружие, -1 к спас-броскам за доспех противника.

МАГИЧЕСКИЙ ЩИТ: 15 очков

Доспех, 5+ спас-бросок за доспех.

ЗАЩИТНЫЙ ТАЛИСМАН: 15 очков

Талисман, 6+ магический спас-бросок.

ПОСОХ ВОЛШЕБСТВА: 30 очков.

Магическая Аркана, +1 к разрушению заклинаний

СВИТОК РАЗРУШЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ: 25 очков

Магическая Аркана, автоматически разрушает вражеское заклинание, одноразовый

КАМЕНЬ СИЛЫ: 25 очков

Магическая Аркана, +2 кубика при сотворении заклинания, одноразовый.

БОЕВОЕ ЗНАМЯ: 25 очков

Знамя, +1 к Результату Боя.

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

ТЕСАК «ВАААГХ!»

ВОЕВОДЫ ЖЕЛЕЗНОГО КОГТЯ

100 очков

Только для Орков

Это один из тысячи клинков, которое можно найти в куче трофеев, в свое время собранных воеводой Железным Когтем. Несмотря на многочисленные попытки орочьих кузнецов «улучшить» это клинок, он не потерял ни своей остроты, ни закалки, свойственной только самым лучшим гномьим изделиям древней эры.

Все попадания от этого оружия автоматически наносят раны, и от них неприменимы спас-броски за доспехи.

БОЕВОЙ ТОПОР РАГНАОРКА

100 очков

Только для Орков

Знаменитый топор из мифа о конце света Орков, когда избранный Горком (а может, Морком) Лучший Босс Рагнар сходит с ума с топором в руке и уничтожает весь мир. Это знаменитый день Рагнарек Орков – Рагнаорк.

Носитель этого оружия получает бонус к Силе и Атакам, равный Бонусу за Ряды того подразделения, к которому он присоединен. Бонус за ряды считается в тот момент, когда персонаж наносит свои атаки.

КРОВАВЫЙ ТОПОР БАШШИ

50 очков

Только для пеших Орков

Каждый Орк, который берет этот топор в руки, оказывается во власти неупокойной жажды убийства, которая отпускает несчастного только с его смертью.

Это оружие дает бонус +1 к силе носителя, и он должен подчиняться правилу Бешенство, но носитель этого оружия за свое Бешенство получает не +1 атаку, а +D6 атак. Кидайте кубик каждый раз, перед тем как носитель будет наносить свои атаки. Кроме того, носитель никогда не теряет свое Бешенство, и не может присоединяться к другим подразделениям (остальные Орки предпочитают следить за его успехами с приличного расстояния).

МАТЕРЯЩИЙСЯ МЕЧ ШАГТИ

50 очков

Этот клинок, кажется, усиливает своего носителя тем больше, чем больше носитель посылает ругательств на головы своих врагов.

Носитель этого оружия получает бонус к Силе и Атакам в +1 за каждого персонажа противника в пределах 12 дюймов от него.

ЧЕРЕП КАЛОТА

40 очков

Только для шаманов

Этот череп демона, насаженный на посох из черного дерева, некогда принадлежат некроманту Калоту. Король Гоблинов Казги долго пытался разгадать тайны этого магического инструмента, до тех пор, пока сам не пропал в одну штормовую ночь.

За каждое попадание этим оружием модель должна пройти тест на Лидерство. Тест проходит по родному, не модифицированному Лидерству модели, и если тест провален, то модель умирает автоматически без спас-бросков какого-либо вида, включая магические. Если тест пройден, то бросайте кубики на ранение по общим правилам.

СВИНОБОЙ ПОРКИ

40 очков

Только для наездников

Большинство копий, которыми пользовались Наездники на Кабанах Порко, лежат поломанными на полях боев Старого Света, но не это. Блестящее острие Свинобоя легко пробивает броню врага, пронзая нескольких противников с одного удара; «Готово для жарки» – любит говорить Порко, упоминая традиционное барбекю после битвы.

Копье. Кроме того, во время атаки владелец получает бонус к атакам, равный бонусу за ряды атакуемого подразделения (до максимума в +3).

ЖИВОЙ ТОПОР УЛАГА

25 очков

Этот топор дрожит в руках владельца. Кажется, что топор сам знает, как нанести им удар получше, чтобы сильнее поранить врага.

Владелец этого оружия получает бонус в +1 к силе в первый раунд ближнего боя, и может перебрасывать проваленные броски на попадание в ближнем бою.

КЛИНОК УДАРА В СПИНУ

25 очков

Только для Гоблинов

В отличие от Орков, которые отважно сражаются со всеми и с каждым, Гоблины часто ждут, когда их цель будет смотреть в другую сторону.

Атаки этим оружием считаются Ядовитыми. Владелец получает бонус в +1 к Силе, если нападет на подразделение противника во фланг, и +2, если нападет на подразделение противника в тыл.

ОДНОРАЗОВАЯ БНЯ ВАЛЛОПЫ

15 очков

Только для Гоблинов, одноразовый предмет

Вокруг костров, после того, как Орки выпили слишком много грибного пива и уже не могут бить их, Гоблины разговаривают шепотом о мятежном Валлопе, о его огромном оружии и о его еще более пугающей способности убежать от самого быстрого кабана после промаха.

Один раз за игру это оружие дает владельцу силу, равную 10, на одну фазу ближнего боя. Использование этого предмета должно быть заявлено до того, как владелец начнет бросать на попадание.

ЛУЧШИЙ ТОПОР МОРТОГА

15 очков

Старый Воевода Мортгог имеет большую коллекцию разнообразного оружия, которое он в большинстве случаев украл у владельцев. Любимым его топором является большой гномий клинок, который покрыт рунами Гномов и (с того момента, как попал в руки Мортгога) гномьей кровью.

Носитель этого оружия получает бонусы в +1 к Умению Драться, Силе и Инициативе.

ХИТРЫЙ ШТОПОР

10 очков

Только для Гоблинов

Несмотря на то, что этот клинок завернут винтом, что прямо указывает на полную безрукость кузнеца, он, тем не менее, может находить в доспехах слабые места.

Раны, нанесенные этим оружием, имеют дополнительный модификатор к спас-броску за доспехи в -3.

КИНЖАЛ УДАЧИ

5 очков

Только для Гоблинов

Этот магический предмет становится тем сильнее, чем больше магических предметов несет противник владельца.

За каждый магический предмет, который несет персонаж противника, по которому наносит свои атаки носитель этого оружия, носитель получает бонус к силе в +1.

МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ

ДОСПЕХИ ГОРКА

50 очков

Если доспехи изготавливаются с использованием правильного ритуала, а не просто собираются из всего, что попадется под руку, то опытный шаман может их заколдовать, давая носителю более изощренную форму защиты.

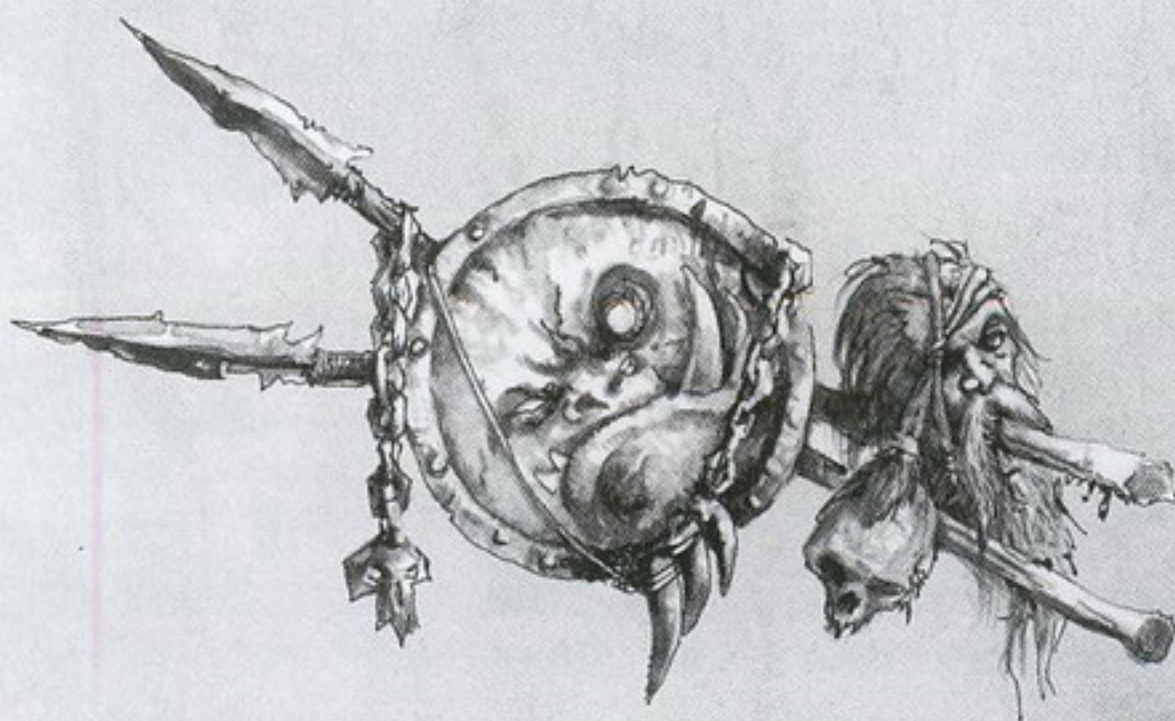
Эти доспехи считаются легкими и дают носителю бонус в +1 к Стойкости.

ЗЛОБНЫЙ ЩИТ

25 очков

Этот щит имеет пасть, с острыми металлическими зубами, которая вполне способна откусить руки тому, кто неосторожно даст щиту такой шанс.

Щит. Если в ближнем бою с носителем модель, которая наносит по нему атаки, кинет 1 на попадание, то эта модель получает одно попадание с силой 5 за каждый такой промах.



ТАЛИСМАНЫ

ИДОЛ МОРКА

35 очков

Эта древняя и немного крошащаяся статуя Морка была сделана из его собственных экскрементов (так говорят) в давние времена. Она была наделена многими магическими способностями. Но какова бы ни была ее сила, вражеские воины, имеющие способность обонять, сторонятся ее явной Орковости.

Все попадания по носителю этого предмета в ближнем бою имеют дополнительное пенальти в -1 на попадание.

СПЛЮЩЕННЫЙ ШЛЕМ

30 очков

Этот сплюснутый ударом шлем некогда принадлежал гномьему королю, по крайней мере, Орки так говорят.

Это предмет дает носителю магический спас-бросок на 5+.

АМУЛЕТ ЗАЩИТЫ

25 очков

Лучшее нападение – это оборона, и лучшая оборона – это «позаимствовать» у противника его защиту.

Если носитель этого талисмана получает рану, он считается имеющим тот же спас-бросок за доспехи или магический спас-бросок, что и модель, нанесшая ему рану.

ОШЕЙНИК ЗОРГИ

5 очков

Это ожерелье покрыто древними узорами, переплетенными с силуэтами таинственных зверей. Владелец может властно уставиться на любого зверя, посмеявшегося встать у него на пути, и сказать: «Забудь думать об этом!» или что-то в этом роде, и зверь сникнет перед ним.

Скакунам всех видов, ездовым монстрам и зверям, которые везут колесницы, требуется выкинуть «6» для того, чтобы попадать в ближнем бою по носителю этого предмета.

МАГИЧЕСКАЯ АРКАНА

ИДОЛ ГОРКА

50 очков

Только для Орков

Морк ничего не любит больше, чем наблюдать за тем, как его зеленокожие дети разбивают головы и пускают кровь всем подряд. Ничего удивительного, что идол этого бога наполняет Орков силой и магической мощью.

За каждое дружественное подразделение Орков численностью в 20 и более, в пределах 24 дюймов от носителя предмета, которое на начало магической фазы находится в ближнем бою, идол добавляет в пул кубиков Силы игрока Орков и Гоблинов один кубик. За каждое дружественное подразделение Орков, численностью в 20 и более, в пределах 24 дюймов от носителя, которое на начало магической фазы противника отступает, игрок Орков и Гоблинов должен удалить из своего пула кубиков Разрушения один кубик.



ПОСОХ ХИТРОГО ВОРОВСТВА

50 очков

Только для Гоблинов

Всем хорошо известно, что Гоблины имеют способность использовать чужую собственность в своих целях, и эта черта характерна для них и в области магии.

В начале каждой фазы магии вы можете взять один кубик из пула противника и добавить его в свой.

ПОСОХ БАДБУУММА

40 очков

Шаман Бадбуумм был мятежным Диким Орком, он напортил с чистой энергией «Вааагх!» на один раз больше, чем ему позволяло здоровье. В результате произошел один из самых красочных взрывов Шаманов, увековеченных в легендах Орков. Его обугленный посох до сих пор сохранил ауру энергии.

Носитель этого предмета может добавить 1 к результату броска на Сотворение заклинаний.

КРАСКА «ВАААГХ!»

10 очков

Только для Орков

Грубые символы, которые Орк вырисовывает у себя на теле, позволяют ему призывать большие магии с помощью богов, но только если носитель покрыт свежей кровью.

Носитель этого предмета может добавить 2 к результату броска на Сотворение заклинаний, но только если в магическую фазу он находится в ближнем бою.

МАГИЧЕСКИЕ МУХОМОРЫ

10 очков

Одноразовый предмет, только для Ночных Гоблинов

Самые ценные мухоморы растут в самых глубоких пещерах и светятся зеленым светом. Если гoblin съест такой гриб, он станет единым с Великим Зеленым. Или получит расстройство желудка. Или и то, и другое.

Один мухомор может быть использован для того, чтобы добавить D6 к результату броска на Сотворение заклинаний. Вы можете использовать этот мухомор после того, как бросите свои кубики Силы и увидите результат. Если на этом кубике выпадает 1, то считается, что произошла Магическая Ошибка. Один шаман может взять любое количество мухоморов в пределах доступной ему суммы магических предметов, и наличие у него Мухомора не мешает ему брать другие предметы их раздела Магической Арканы.

ЗАКОЛДОВАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

РОГ УРГОКА

40 очков

Связанное заклинание, сила 3

По правде сказать, многие победы Воеводы Угрока следует приписать чудовищным звукам его рога, а не его способностям генерала.

Когда раздается звук этого рога, все дружественные подразделения получают бонус в +1 к своему Лидерству (до максимума в 10), а все вражеские подразделения получают штрафы в -1 к своему Лидерству. Каждый раз при использовании рога киньте D6: на «1» носитель рога получает попадание с силой 5, от которого неприменимы спасброски за доспехи.

ВОЛЫНКА РОКА

35 очков

Только для Ночных Гоблинов, одноразовый предмет

Эта особенно противная и пискливая волынка может обратить в бегство практически любую кавалерию.

Этот предмет может быть использован в начале фазы стрельбы игрока. Все подразделения Кавалерии, монстры (с всадниками и без) и колесницы должны пройти тест на Панику.

КАБАН ЖЕЛЕЗНЫЙ ЗАГРИВОК

35 очков

Только для Орков

Эта мерзкая смесь живого кабана и демонических механизмов весит в несколько раз больше живого кабана и имеет такой же отвратительный характер.

Кабан. При нападении кабан наносит D3 таранных попаданий с силой 5 в дополнение к своим обычным атакам в ближнем бою.



ЖЕЛЕЗНАЯ ЧЕЛЮСТЬ ВОЕВОДЫ ИМБАДА

30 очков

Здоровенная металлическая челюсть производит на Орков такое впечатление, что они думают, что в носителе вселился бессмертный дух знаменитого Имбада.

Носитель этого предмета может использовать специальное правило Смертельный Удар.

БОТИНКИ ХВАСТЛИВОГО ОРКА

30 очков

Биггед – старый хвастливый Орк – похвастался последний раз перед Имперской пушкой. Нашли только его ботинки. Его мстящий дух продолжает жить (вонь его ног останется навсегда).

Носитель имеет бонус в +1 к своим Атакам.

КАРТА МААДА

25 очков

Только для пеших моделей

Гоблинский исследователь без страха и упрека нашел множество проходов в горах Края Света: иногда один и то же проход он находил по несколько раз в день.

Перед расстановкой киньте D6: на «2–5» носитель предмета может быть выставлен как разведчик, на «1» он должен быть выставлен, как и все остальные подразделения в армии.

ХИТРАЯ ШТУКОВИНА

Только для Гоблинов

Что Гоблины любят гораздо больше честной схватки, так это честную схватку, в которой твой друг может нанести уверенный удар в спину.

Модели противника в базовом контакте с носителем этого предмета не могут использовать магические спас-броски.

СЕРНЫЕ ШАРИКИ

Только для Гоблинов

Этот предмет любопытные Гоблины взяли с обгоревшего трупа корсара Темных Эльфов. До сих пор они выпускают ядовитый газ, если их нынешний носитель погибает.

Если носитель этого предмета погибает, то каждое подразделение в базовом контакте с ним (дружественное или вражеское) получает D6 попаданий с силой 6. Если носитель погибает в ближнем бою, то нанесенные этим предметом раны считаются к результату боя. Если носитель отступает, то предмет не имеет эффекта.

СИМПОТНОЕ КОЛЕЧКО НИББЛЫ

Связанное заклинание, сила 3

На это грубо сделанное золотое кольцо сверху приделан большой зеленый драгоценный камень, который сияет даже в свете дня.

Кольцо содержит заклинание «Удар В Голову», описанное в школе Большого «Вааагха!». Каждый раз при использовании киньте D6: на «1» носитель получает попадание с силой 5, от которого неприменимы спас-броски за доспехи.

ГРИБ БЕЗУМНАЯ ШЛЯПКА

Только для Ночных Гоблинов

В темных, сырых пещерах Ночных Гоблинов растут самые разные грибы, среди них – редкий бесценный Гриб Безумная Шляпка. Это незаменимый ингредиент смертельного варева, которое делает Фанатика диким, но в нем мало этого гриба. Вот если им достанется по целому грибу, они станут по-настоящему безумными...

Если персонаж находится вместе с отрядом Ночных Гоблинов, когда из него выпрыгивают Фанатики, он может дать каждому из них Гриб Безумная Шляпка (Ооо, грибочек...), прежде чем выпустить их. Если Фанатики врезаются в подразделение в этот же ход, то игрок может перебросить количество попаданий, нанесенных Фанатиком, если ему не нравится первый результат.

БОЕВОЕ ВАРЕВО ГРИЗЗЛИ

Сваренное из опасного наркотического гриба с добавлением плевка повара и (самое важное) «хребта», Боевое Варевое Гриззли – это отвага в бутылке по понятиям зеленокожих.

Персонаж с этим предметом «подкрепил» себя этим варевом перед битвой. Перед боем киньте D6: на «1–2» носитель должен подчиняться правилу Тупости всю игру, на «3–4» он может использовать и должен подчиняться правилу Ненависти ко всем, на «5–6» носитель может использовать и должен подчиняться правилу Бешенства и Ненависти ко всем.

МАГИЧЕСКИЕ ЗНАМЕНА

ЗНАМЯ МОРОЧЬЕГО ДУХА

Только для Орков

Знамя Морочьего Духа – это флаг или, что чаще, резное изображение великого бога Морка. Сквозь глаза тотема он наблюдает за зеленокожими и защищает их от злых духов, вступая в борьбу с колдовством вражеских магов.

25 очков

25 очков

20 очков

20 очков

15 очков

Знамя добавляет в пул разрушения заклинаний армии столько кубиков Разрушения, каков бонус за ряды того подразделения, которое его несет.

ОГРОМНОЕ КРАСНОЕ ПОТЕРТОЕ ЗНАМЯ

Только для Гоблинов

Знамя принадлежало поднявшему толты Шумному Гротту. Шумный был спесивым орком-коротышкой, возглавившим восстание пещерных Гоблинов, Снотлингов и других малявок против больших и лучших.

Все Гоблины в пределах 12 дюймов от знамени могут перебрасывать проваленные тесты на панику.

ЛУНА НА ПАЛОЧКЕ

Только для Ночных Гоблинов

Древний Стяг Дурной Луны (или просто Луна на Палочке) изодран и заляпан, но до сих пор очень почитаем Ночными Гоблинами. Каким-то образом мерзкий дневной свет слабее, когда ты рядом с этим Знаменем – начинает казаться, что ты снова в сыром вонючем тоннеле, и это наполняет сердца Ночных Гоблинов новой отвагой. Особого рода.

Все Ночные Гоблины в подразделении под этим знаменем могут использовать специальное правило Упорство.

ЗНАМЯ ПАУКА

Только для Гоблинов

Это знамя изначально принадлежало племени Лесных Гоблинов-Корнегрызов, и на нем до сих пор лежит благословение их злобного паучьего бога-демона, которого они почитают наравне в Горкам и Моркам.

Все Гоблины в подразделении считаются имеющими Ядовитые Атаки. Это применимо как к атакам в ближнем бою, так и к стрелковым.

ЗНАМЯ ГОРОЧЬЕГО «ВАААГХА!»

Одноразовый предмет

Перед битвой шаманы зеленокожих призывают дух великого бога Горка перед могучим знаменем «Вааагх!» племени. Знамя усердно намазано огромным количеством Орочьих экскрементов, облито кровью и оплевано – это



поможет ему вобрать в себя боевой азарт Горка. Шаманы безумно скачут и кружатся в танце, вопя и бормоча на наречии духов всю ночь напролет, пока знамя «Вааагх!» медленно набирает силу. Еще оно приобретает уникальный запах, поэтому служит безошибочным отличительным знаком племени.

Один раз за игру подразделение под этим знаменем может прибавить D6 к дальности нападения. Объявите нападение и использование знамени, и только потом кидайте D6. Если нападение неудачно, то бонус к движению от знамени не учитывается при дальнейшем движении подразделения.

ЗНАМЯ БОЙНИ

Одноразовый предмет

Печально знаменитый Стяг Бойни был в деле так долго, что вобрал в себя огромное количество первобытной энергии Орков вместе с огромным количеством крови.

Все модели в подразделении получают бонус +1 к Атакам в тот раунд, когда используется это знамя. Если речь идет о Кавалерии, бонус получают только всадники, а не скакуны.

25 очков

25 очков

50 очков

50 очков

50 очков





ВОИНСКИЙ ЛИСТ

Воинский лист – это свод правил, который позволит вам превратить вашу коллекцию Warhammer'овских миниатюр в армию, готовую к игре. Как это описано в основной книге правил Warhammer, воинский лист разбит на 4 части: Персонажи (Лорды и Герои), Основные подразделения, Специальные подразделения и Редкие подразделения.

ВЫБОР ВАШЕЙ АРМИИ

Каждая модель имеет свою стоимость в очках, определяющую эффективность модели на поле боя. В то время как рядовой Гоблин стоит 3 очка, могучий Воевода Орков может стоить до 100 очков и даже больше. Стоимость армии есть сумма стоимостей всех моделей в армии.

Перед выбором своей армии игроки соглашаются на определенное количество очков, на которое они будут играть. Обычная игра ведется на 2000 очков и занимает по времени пару часов. Чем больше количество очков, на которое вы соглашаетесь играть, тем больше



времени вы затратите на это. Следует иметь в виду, что точно подогнать армию под договоренную стоимость нельзя, но можно к этому приблизиться. Обычно допускается недобор на несколько очков. По общему соглашению перебор недопустим.

Для того, чтобы преобразовать ваши миниатюры в игровое подразделение, посмотрите описание этих миниатюр в соответствующем разделе Воинского листа. В описании указано, какое минимальное и максимальное количество моделей может или должно быть в вашем подразделении, сколько стоит одна модель, какие дополнения может иметь подразделение (знамя, музыкант, командир) и сколько они стоят. На основе этого описания составьте ваше подразделение и перейдите к следующему. Следует иметь в виду, что при составлении армии вы должны руководствоваться определенными правилами, которые описаны далее на этой странице в главах «Выбор подразделений» и «Выбор Персонажей».

ОПИСАНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Профиль. Профиль описывает основные параметры подразделения, а также, если необходимо, тех моделей, которые в него входят: например, в подразделении Лесных Всадников в дополнение к самим Всадникам даются профили их лошадей и их чемпиона.

Размер подразделения. В этом разделе дается минимальное и максимальное количество моделей в под-

разделении. Максимальное количество может быть бесконечным.

Вооружение и доспехи. Описывается вооружение и доспехи, которые модели имеют по определению.

Дополнения. В этом разделе даются описания и стоимость дополнений к подразделению: например, чемпионов, дополнительного вооружения и доспехов. Предметы, указанные в этом разделе, являются необязательными.

Специальные правила. Довольно неудобно заново описывать все спецправила для моделей, если они уже есть ранее в книге. Поэтому дается просто список правил, применимых к этому подразделению. Для более подробного описания сути этих правил следует обращаться либо к описанию моделей в разделе «Бестиарий», либо к основной книге правил Warhammer.

ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи делятся на два типа: Лорды (наиболее могучие персонажи) и Герои, то есть все остальные. Количество Лордов и Героев, которое вы можете вывести в поле в зависимости от стоимости армии, приведено ниже.

Размер армии в очках	Максимум персонажей всего	Максимум Лордов	Максимум Героев
Менее 2000	3	0	3
2000 и более	4	1	4
3000 и более	6	2	6
4000 и более	8	3	8
За каждые +1000	+2	+1	+2

Ваша армия всегда может включать персонажей меньше, чем максимально доступно, но один персонаж должен быть всегда – это Генерал. Вы не обязаны включать Лордов, все ваши персонажи могут быть Героями. Вы обязаны сообщить вашему противнику, кто из ваших Героев Генерал.

ВЫБОР ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Количество подразделений, обязательное или доступное в армии в зависимости от ее стоимости, приведено ниже.

Размер армии в очках	Основные	Специальные	Редкие
Менее 2000	2+	0–3	0–1
2000 и более	3+	0–4	0–2
3000 и более	4+	0–5	0–3
4000 и более	5+	0–6	0–4
За каждые +1000	+1 минимум	+0–1	+0–1

ПЕРСОНАЖИ – ЛОРДЫ



ГОРБАД ЖЕЛЕЗНЫЙ КОГОТЬ

Очки: 310

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Горбад	4	7	3	5	5	3	5	4	10
Гнарла	7	3	0	4	4	1	3	1	3

СКАКУН: Гнарла

ВООРУЖЕНИЕ: Монглов Крушитель и тяжелые доспехи

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Горбад: У Босса есть План, Орки да Бест

Гнарла: Толстокожий, Атака Клыками



АЗХАГ МЯСНИК

Очки: 450

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Азхаг Мясник	4	7	3	5	5	3	5	4	9
Головогрыза	4	5	0	6	5	5	3	3	6

СКАКУН: Азхаг едет в бой на Виверне Головогрызе.

ВООРУЖЕНИЕ: Рубительный Меч Слагги, Тердый доспех Азхага и Корона Волшебства

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Азхаг: Ээээ...ребята, враг в ТОЙ стороне!

Головогрыза: Большая Цель, Летающее существо, Ужас, Ядовитые Атаки, Чешуйчатая кожа (4+).



ГРИМГОР ЖЕЛЕЗНАЯ ШКУРА

Очки: 375

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гримгор	4	8	1	5	5	3	5	7	9

ВООРУЖЕНИЕ: Гитсник и Выкованные на Крови доспехи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Может игнорировать правила Психологии, Ненавидит всех, Ви ар чемпионз!



ГРОМ БРЮХАСТЫЙ ИЗ ТУМАННЫХ ГОР

Очки: 255

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гром	4	5	3	4	4	3	4	4	8
Ниблит	-	3	-	3	-	-	2	1	-
Колесница	-	-	-	5	4	3	-	-	-
Волк	9	3	-	3	-	-	3	1	-

КОЛЕСНИЦА: Волчья Колесница (спас-бросок за доспехи 5+).

ВООРУЖЕНИЕ:

Гром: Топор Грома и легкий доспех.

Ниблит: Удачное Знамя.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Регенерация (только Гром), «Да я их на завтрак ем!», Ниблит



СКАРСНИК, ВОЕВОДА ВОСЬМИ ПИКОВ

Очки: 205

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скарсник	4	5	3	4	4	6	5	4	8
Гоббла	-	5	-	6	-	-	4	4	-

ВООРУЖЕНИЕ:

Палка-тыкалка Скарсника и легкие доспехи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Скарсник: Боязнь Эльфов, Хитрый план, Хитрые ловушки

Гоббла: Гоббла – пещерный сквиг, «Жуй, жуй – глотай»

ОРОЧИЙ ВОЕВОДА

Орк-Воевода	120 очков
Дикий Орк – Воевода.....	125 очков
Черный Орк – Воевода	145 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Орк-Воевода	4	6	3	5	5	3	4	4	9
Дикий Орк – Воевода	4	6	3	5	5	3	4	4	9
Черный Орк – Воевода	4	7	3	5	5	3	4	4	9

ВООРУЖЕНИЕ

Орк-Воевода: Чоппа

Дикий Орк – Воевода: Чоппа

Черный Орк – Воевода: Большой набор чопп

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дикий Орк – Воевода: Бешенство, Боевая Раскраска

Черный Орк – Воевода: Вооружен до зубов, Подавление Враждебности

ДОПОЛНЕНИЯ

- Орк или Дикий Орк может взять двуручное оружие за +6 очков, парную чоппу (если идет в бой в пешем порядке) за +6 очков или копье за +3 очка (если едет в бой на скакуне).
- Воевода может иметь легкие доспехи за +3 очка. Черный Орк может иметь вместо этого тяжелые доспехи за +6 очков. Любый из Воевод может иметь щит за +3 очка.
- Может ехать в бой на кабана за +24 очка, на Виверне за +200 очков или на кабаньей колеснице Орков, заменяя одного из членов ее экипажа, за +80 очков.
- Может иметь магические предметы из числа распространенных или орочьих на общую сумму до 100 очков.

ВЕЛИКИЙ ШАМАН ОРКОВ

Орк – Великий Шаман	180 очков
Дикий Орк – Великий Шаман	185 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Орк – Великий Шаман	4	3	3	4	5	3	2	1	8
Дикий Орк – Великий Шаман	4	3	3	4	5	3	2	1	8

Вооружение: Чоппа

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дикий Орк Великий Шаман:
Бешенство, Боевая Раскраска

ДОПОЛНЕНИЯ

- Может ехать в бой на кабана за +24 очка, на Виверне за +200 очков или на кабаньей колеснице Орков, заменяя одного из членов ее экипажа, за +80 очков.
- Может иметь магические предметы из числа распространенных или орочьих на общую сумму до 100 очков.

МАГИЯ. Великий Шаман является магом 3 уровня.

- Может быть магом 4 уровня за +35 очков

ГОБЛИНСКИЙ ВОЕВОДА

Гоблин-Воевода	65 очков
Ночной Гоблин – Воевода.....	55 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гоблин-Воевода	4	5	3	4	4	3	4	4	8
Ночной Гоблин-Воевода	4	5	3	4	4	3	5	4	7

ВООРУЖЕНИЕ. Ручное оружие

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Боязнь Эльфов

Ночной Гоблин-Воевода:

Ненавидит Гномов

ДОПОЛНЕНИЯ

- Может взять двуручное оружие за +6 очков, парное оружие (если идет в бой в пешем порядке) за +6 очков или копье за +3 очка (если едет в бой на скакуне).
- Воевода может иметь легкие доспехи за +3 очка и нести щит за +3 очка.
- Гоблин-Воевода может ехать в бой на волке за +18 очков, на Титаническом Пауке за +40 очков или на Волчьей Колеснице Гоблинов, заменяя одного из членов ее экипажа, за +60 очков. Ночной Гоблин – Воевода может ехать в бой на Гигантском Пещерном Сквиге за +50 очков.
- Может иметь магические предметы из числа распространенных или орочьих на общую сумму до 100 очков.

ВЕЛИКИЙ ШАМАН ГОБЛИНОВ

Гоблин – Великий Шаман	155 очков
Ночной Гоблин – Великий Шаман.....	150 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гоблин – Великий Шаман	4	2	3	3	4	3	2	1	7
Ночной Гоблин – Великий Шаман	4	2	3	3	4	3	3	1	6

ВООРУЖЕНИЕ. Ручное оружие

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Боязнь Эльфов

Ночной Гоблин Великий
Шаман: Ненавидит Гномов

ДОПОЛНЕНИЯ

- Гоблин – Великий Шаман может ехать в бой на волке за +18 очков или на Волчьей Колеснице Гоблинов, заменяя одного из членов ее экипажа, за +60 очков.
- Может иметь магические предметы из числа распространенных или орочьих на общую сумму до 100 очков.

МАГИЯ. Великий Шаман является магом 3 уровня.

- Может быть магом 4 уровня за +35 очков

ПЕРСОНАЖИ – ГЕРОИ



БОЛЬШОЙ БОСС ОРКОВ

Орк – Большой Босс..... 70 очков
 Дикий Орк – Большой Босс..... 75 очков
 Черный Орк – Большой Босс 85 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Орк – Большой Босс	4	5	3	4	5	2	3	3	8
Дикий Орк – Большой Босс	4	5	3	4	5	2	3	3	8
Черный Орк – Большой Босс	4	6	3	4	5	2	3	3	8

ВООРУЖЕНИЕ

Орк – Большой Босс: Чоппа

Дикий Орк – Большой Босс: Чоппа

Черный Орк – Большой Босс: Большой набор чопп

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дикий Орк – Большой Босс: Бешенство, Боевая Раскраска

Черный Орк – Большой Босс: Вооружен до зубов, Подавление
 Враждебности

ДОПОЛНЕНИЯ

- Орк или Дикий Орк может взять двуручное оружие за +4 очка, парную чоппу (если идет в бой в пешем порядке) за +4 очка или копье за +2 очка (если едет в бой на скакуне).
- Большой Босс может иметь легкие доспехи за +2 очка. Черный Орк может иметь вместо этого тяжелые доспехи за +4 очка. Любой из Больших Боссов может иметь щит за +2 очка.
- Может ехать в бой на кабана за +16 очков или на кабаньей колеснице Орков, заменяя одного из членов ее экипажа, за +80 очков.
- Может иметь магические предметы из числа распространенных или орочьих на общую сумму до 50 очков.

ЗНАМЕНОСЕЦ АРМИИ

Один Большой Босс Орков или Большой Босс Гоблинов в армии может нести знамя армии за +25 очков.

Знаменосец Армии не может быть Генералом армии, даже если у него наибольшее Лидерство среди персонажей армии.

Знаменосец не может иметь дополнительного не магического оружия или щита, но может иметь тяжелые или легкие доспехи (если это к нему применимо).

Знаменосец армии может нести магическое знамя (без ограничений по очкам), но если он несет такое знамя, он не может выбирать другие магические предметы.



ОРОЧИЙ ШАМАН

Орк-Шаман..... 65 очков
 Дикий Орк – Шаман..... 70 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Орк-Шаман	4	3	3	3	4	2	2	1	7
Дикий Орк – Шаман	4	3	3	3	4	2	2	1	7

ВООРУЖЕНИЕ: Чоппа

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дикий Орк – Шаман: Бешенство, Боевая Раскраска

ДОПОЛНЕНИЯ

- Может ехать в бой на кабана за +16 очков.
- Может иметь магические предметы из числа распространенных или орочьих на общую сумму до 50 очков.

МАГИЯ. Шаман является магом 1 уровня.

- Может быть магом 2 уровня за +35 очков

СКАКУНЫ ОРКОВ И ГОБЛИНОВ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Виверна	4	5	0	6	5	5	3	3	6
Титанический паук	7	3	0	4	4	3	4	3	7
Гигантский Пещерный Сквиг	3D6	4	0	5	4	3	3	3	3
Кабан	7	3	0	3	4	1	3	1	3
Волк	9	3	0	3	3	1	3	1	3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Виверна. Большая Цель, Летающее существо, Ужас, Ядовитые Атаки, Чешуйчатая кожа (4+)

Титанический паук. Стенолазы, Ядовитые атаки

Гигантский Пещерный Сквиг. Не могут присоединяться к подразделениям, Ненавидят Гномов, Ииихааа!

Кабан. Толстокожий, Атака Клыками.

БОЛЬШОЙ БОСС ГОБЛИНОВ

Гоблин – Большой Босс 35 очков
Ночной Гоблин – Большой Босс 30 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гоблин – Большой Босс	4	4	3	4	4	2	3	3	7
Ночной Гоблин – Большой Босс	4	4	3	4	4	2	4	3	6

ВООРУЖЕНИЕ. Ручное оружие

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Боязнь Эльфов

Ночной Гоблин – Большой Босс: Ненавидит Гномов

ДОПОЛНЕНИЯ

- Может взять двуручное оружие за +4 очка, парное оружие (если идет в бой в пешем порядке) за +4 очка, или копье за +2 очка (если едет в бой на скакуне).
- Воевода может иметь легкие доспехи за +2 очка и нести щит за +2 очка.

- Гоблин – Большой Босс может ехать в бой на волке за +12 очков, на Титаническом Пауке за +40 очков или на Волчьей Колеснице Гоблинов, заменяя одного из членов ее экипажа, за +60 очков. Ночной Гоблин – Большой Босс может ехать в бой на Гигантском Пещерном Сквиге за +50 очков.
- Может иметь магические предметы из числа распространенных или орочьих на общую сумму до 50 очков.

ЗНАМЕНОСЕЦ АРМИИ

Один Большой Босс Орков или Большой Босс Гоблинов в армии может нести знамя армии за +25 очков.

Знаменосец Армии не может быть Генералом армии, даже если у него наибольшее Лидерство среди персонажей армии.

Знаменосец не может иметь дополнительного не магического оружия или щита, но может иметь тяжелые или легкие доспехи (если это к нему применимо).

Знаменосец армии может нести магическое знамя (без ограничений по очкам), но если он несет такое знамя, он не может выбирать другие магические предметы.

ГОБЛИНСКИЙ ШАМАН

Гоблин-Шаман 55 очков
Ночной Гоблин – Шаман 50 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Шаман Гоблинов	4	2	3	3	3	2	2	1	6
Ночной Гоблин – Шаман	4	2	3	3	3	2	3	1	5

ВООРУЖЕНИЕ

Ручное оружие

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Боязнь Эльфов

Ночной Гоблин – Шаман: Ненавидит Гномов

ДОПОЛНЕНИЯ

- Гоблин-Шаман может ехать в бой на волке за +12 очков или на Волчьей Колеснице Гоблинов, заменяя одного из членов ее экипажа, за +60 очков.
- Может иметь магические предметы из числа распространенных или орочьих на общую сумму до 50 очков.

МАГИЯ. Великий Шаман является магом 1 уровня.

- Может быть магом 2 уровня за +35 очков



ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



БАТАГА ОРКОВ

Очков за модель: 5

Размер подразделения: 10+

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Орк	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Орк-Здоровяк	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Орк-Босс	4	4	3	4	4	1	2	2	7

ООРУЖЕНИЕ. Чоппа и легкие доспехи.

ДОПОЛНЕНИЯ

- Все модели в подразделении могут иметь либо парную чоппу за +2 очка за модель, либо копье за +1 очко за модель.
- Все модели в подразделении также могут иметь щиты за +1 очко за модель.
- Один Орк может быть музыкантом за +5 очков.
- Один Орк может быть знаменосцем за +10 очков.
- Один Орк может быть Боссом за +15 очков.
- Одно подразделение в армии может быть сделано Здоровяками за +4 очка за модель. Подразделение Здоровяков может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.



БАТАГА ОРКОВ-ЛУЧНИКОВ

Очков за модель: 6

Размер подразделения: 10+

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Орк-Лучник	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Босс Лучников	4	4	3	4	4	1	2	2	7

ООРУЖЕНИЕ. Чоппа, легкие доспехи и лук

ДОПОЛНЕНИЯ

- Один Орк-Лучник может быть музыкантом за +5 очков.
- Один Орк-Лучник может быть знаменосцем за +10 очков.
- Один Орк-Лучник может быть Боссом за +15 очков.



БАТАГА ДИКИХ ОРКОВ

Очков за модель: 8

Размер подразделения: 10+

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Дикий Орк	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Дикий Орк – Здоровяк	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Дикий Орк – Босс	4	4	3	4	4	1	2	2	7

ООРУЖЕНИЕ. Чоппа

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Бешенство, Боевая Раскраска

ДОПОЛНЕНИЯ

- Все модели в подразделении могут иметь либо парные чоппы за +2 очка за модель, либо копье за +1 очко за модель, либо лук за +2 очка за модель.
- Все модели в подразделении также могут иметь щиты за +1 очко за модель.
- Один Дикий Орк может быть музыкантом за +5 очков.
- Один Дикий Орк может быть знаменосцем за +10 очков.
- Один Дикий Орк может быть Боссом за +15 очков.
- Одно подразделение в армии может быть сделано Здоровяками за +4 очка за модель.



БАТАГА ГОБЛИНОВ

Очков за модель: 3

Размер подразделения: 20+

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гоблин	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Гоблин-Босс	4	2	3	3	3	1	2	2	6

ООРУЖЕНИЕ. Ручное оружие и легкие доспехи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Боязнь Эльфов

ДОПОЛНЕНИЯ

- Все модели в подразделении могут иметь либо копье, либо короткий лук за +1 очко за модель.
- Все модели в подразделении также могут иметь щиты за +1 очко за модель.
- Один Гоблин может быть музыкантом за +4 очка.
- Один Гоблин может быть знаменосцем за +8 очков.
- Один Гоблин может быть Боссом за +8 очков.

БАТАГА ГОБЛИНОВ-НАЕЗДНИКОВ НА ВОЛКАХ

Очков за модель: 12

Размер подразделения: 5+

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гоблин	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Гоблин-Босс	4	2	3	3	3	1	2	2	6
Волк	9	3	0	3	3	1	3	1	3

ВООРУЖЕНИЕ. Ручное оружие и легкие доспехи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Боязнь Эльфов, Легкая Кавалерия.

ДОПОЛНЕНИЯ

- Все модели в подразделении могут иметь копье за +1 очко за модель и/или короткий лук за +1 очко за модель.
- Все модели в подразделении также могут иметь щиты за +1 очко за модель, но при этом они более не могут использовать специальное правило Легкая Кавалерия.
- Один Гоблин может быть музыкантом за +6 очков.
- Один Гоблин может быть знаменосцем за +12 очков.
- Один Гоблин может быть Боссом за +12 очков.

БАТАГА НАЕЗДНИКОВ НА ПАУКАХ ЛЕСНЫХ ГОБЛИНОВ

Очков за модель: 13

Размер подразделения: 5+

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Наездник на Пауке	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Босс Наездников	4	2	3	3	3	1	2	2	6
Гигантский Паук	7	3	0	3	3	1	4	1	2

ВООРУЖЕНИЕ. Ручное оружие, копье и щит

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Боязнь Эльфов, Легкая Кавалерия, Ядовитые атаки (только для Пауков), Стенолазы.

ДОПОЛНЕНИЯ

- Все модели в подразделении могут иметь короткий лук за +1 очко за модель.
- Один Гоблин может быть музыкантом за +6 очков.
- Один Гоблин может быть знаменосцем за +12 очков.
- Один Гоблин может быть Боссом за +12 очков.

БАТАГА НОЧНЫХ ГОБЛИНОВ

Очков за модель: 3

Размер подразделения: 20+
(без учета Фанатиков)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ночной Гоблин	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Ночной Гоблин – Босс	4	2	3	3	3	1	3	2	5
Фанатик	2D6	-	-	5	3	1	3	D6	10

ВООРУЖЕНИЕ. Ручное оружие и щит.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Боязнь Эльфов, Ненавидят Гномов, Ловцы, Фанатики

ДОПОЛНЕНИЯ

- Все модели в подразделении могут либо иметь копье за +1 очко за модель, либо поменять свой щит на короткий лук без дополнительной стоимости.
- Подразделение может нести сети за +35 очков
- Один Ночной Гоблин может быть музыкантом за +4 очка.
- Один Ночной Гоблин может быть знаменосцем за +8 очков.
- Один Ночной Гоблин может быть боссом за +8 очков.
- До трех Фанатиков может быть скрыто в подразделении за +25 очков за Фанатика.

СНОТЛИНГИ*

Очков за модель: 20

Размер подразделения: 2–20
подставок

* Снотлинги не считаются к минимуму необходимых Основных подразделений в вашей армии.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Снотлинги	4	2	0	2	2	3	3	3	4

ВООРУЖЕНИЕ.
Ручное оружие.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Могут игнорировать правила Психологии, Упорные.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



ОТРЯД ЧЕРНЫХ ОРКОВ

Очков за модель: 13

Размер подразделения: 5+

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Черный Орк	4	4	3	4	4	1	2	1	8
Черный Орк – Босс	4	5	3	4	4	1	2	2	8

ВООРУЖЕНИЕ. Тяжелые доспехи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Вооружены до зубов.

ДОПОЛНЕНИЯ

- Все модели в подразделении также могут иметь щиты за +1 очко за модель.
- Один Черный Орк может быть музыкантом за +6 очков.
- Один Черный Орк может быть знаменосцем за +12 очков.
- Один Черный Орк может быть Боссом за +20 очков.
- Одно подразделение в армии может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.



БАТАГА ОРКОВ НА КАБАНАХ

Очков за модель: 22

Размер подразделения: 5+

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Орк на кабанае	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Здоровяк на кабанае	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Кабаний Босс	4	4	3	4	4	1	2	2	7
Кабан	7	3	0	3	4	1	3	1	3

ВООРУЖЕНИЕ. Чоппа, копье, легкие доспехи и щит

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Толстокожие, Атака Клыками

ДОПОЛНЕНИЯ

- Один Орк на кабанае может быть музыкантом за +6 очков.
- Один Орк на кабанае может быть знаменосцем за +12 очков.
- Один Орк на кабанае может быть Боссом за +17 очков.
- Одно подразделение в армии может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков
- Одно подразделение в армии может быть сделано Здоровяками за +8 очков за модель.



БАТАГА ДИКИХ ОРКОВ НА КАБАНАХ

Очков за модель: 21

Размер подразделения: 5+

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Орк на кабанае	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Здоровяк на кабанае	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Кабаний Босс	4	4	3	4	4	1	2	2	7
Кабан	7	3	0	3	4	1	3	1	3

ВООРУЖЕНИЕ. Чоппа.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Толстокожие, Атака Клыками, Бешенство, Боевая раскраска

ДОПОЛНЕНИЯ

- Все модели в подразделении могут иметь копье за +2 очка за модель и/или щит за +2 очка за модель.
- Один Дикий Орк на кабанае может быть музыкантом за +6 очков.
- Один Дикий Орк на кабанае может быть знаменосцем за +12 очков.
- Один Дикий Орк на кабанае может быть Боссом за +17 очков.
- Одно подразделение Диких Орков на кабанах в армии может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков
- Одно подразделение в армии может быть сделано Здоровяками за +8 очков за модель.



КАБАНЬЯ КОЛЕСНИЦА ОРКОВ

Очков за модель: 80

Размер подразделения: 1

Экипаж: 2 Орка

Везут: 2 кабана

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Орк	-	3	-	3	-	-	2	1	7
Кабан	7	3	-	3	-	-	3	1	-

СПАС-БРОСОК ЗА ДОСПЕХИ. 4+

ВООРУЖЕНИЕ. Экипаж несет чоппы и копья, колесница имеет косы на колесах.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Атака Клыками

ДОПОЛНЕНИЯ

- Любая Колесница может включать в экипаж третьего Орка за +5 очков.

НАЕЗДНИКИ НА СКВИГАХ НОЧНЫХ ГОБЛИНОВ

Очков за модель: 15 Размер подразделения: 5-10

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Наездник на сквиге	3D6	4	0	5	3	1	3	2	5

ВООРУЖЕНИЕ. Ручное оружие

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Ненавидят Гномов, Ииихааа!, Легкая Пехота, могут игнорировать правила Психологии.

СТАДО СКВИГОВ НОЧНЫХ ГОБЛИНОВ

Очков за команду: 30

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ночной Гоблин	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Сквиг	4	4	0	5	3	1	3	2	3

ВООРУЖЕНИЕ. Ручное оружие

Размер подразделения. Подразделение может состоять из одной и более Охотничьих Команд (команда состоит из 2 Ночных Гоблинов и 3 сквигов). Все команды вместе образуют одно подразделение.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Ненавидят Гномов, Стадо Сквигов, Дикие Сквиги, могут игнорировать правила Психологии.

ВОЛЧЬЯ КОЛЕСНИЦА ГОБЛИНОВ

Очков за модель: 60 Размер подразделения: 1

Экипаж: 3 Гоблина Везут: 2 волка

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	-	-	-	5	4	3	-	-	-
Гоблин	-	2	3	3	-	-	2	1	6
Волк	9	3	-	3	-	-	3	1	-

СПАС-БРОСОК ЗА ДОСПЕХИ. 5+

ВООРУЖЕНИЕ. Экипаж несет ручное оружие, копья и короткие луки. Колесница имеет косы на колесах.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Боязнь Эльфов

ДОПОЛНЕНИЯ

- Любая Колесница может включать в экипаж четвертого Гоблина за +3 очка.
- Любая Колесница может включать третьего волка за +3 очка.

ГОБЛИНСКАЯ КАМНЕБРОСАЛКА

Очков за модель: 70 Размер подразделения: 1

Экипаж: 3 Гоблина

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Камнебросалка	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Гоблин	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Громила-Орк	4	3	3	3	4	1	2	1	7

ВООРУЖЕНИЕ. Команда несет ручное оружие

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Камнебросалка, Боязнь Эльфов

ДОПОЛНЕНИЯ

- Громила-Орк может быть добавлен к экипажу боевой машины за 5 очков. Он во всех отношениях считается частью команды боевой машины, несет чоппу и одет в легкие доспехи.

ГОБЛИНСКАЯ КОПЬЕМЕТАЛКА*

Очков за модель: 35 Размер подразделения: 1

* В армию может быть включено до двух Копьеметалок как один выбор в разделе Специальных подразделений.

Экипаж: 3 Гоблина

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Копьеметалка	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Гоблин	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Громила-Орк	4	3	3	3	4	1	2	1	7

ВООРУЖЕНИЕ. Команда несет ручное оружие

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Копьеметалка, Боязнь Эльфов

ДОПОЛНЕНИЯ

- Громила-Орк может быть добавлен к экипажу боевой машины за 5 очков. Он во всех отношениях считается частью команды боевой машины, несет чоппу и одет в легкие доспехи.

РЕДКИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



ТРОЛЛИ

Очков за модель: 40

Размер подразделения: 1+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Типы Троллей, Тупость, Страх, Троллинная Отрыжка, Регенерация

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Троль	6	3	1	5	4	3	1	3	4

ВООРУЖЕНИЕ: Ручное оружие

ДОПОЛНЕНИЯ

- Все Тролли в подразделении могут быть либо каменными, либо речными Тролями за +20 очков за модель.



КАТАПУЛЬТА ПИКИРУЮЩИХ ГОБЛИНОВ

Очков за модель: 80

Размер подразделения: 1

ВООРУЖЕНИЕ. Команда несет ручное оружие

Экипаж: 3 Гоблина

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Катапульта Пикирующих Гоблинов, Боязнь Эльфов

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Катапульта	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Гоблин	4	2	3	3	3	1	2	1	6



ПЕДАЛЬНЫЙ ВАГОН СНОТЛИНГОВ*

Очков за модель: 40

Размер подразделения: 1

СПАС-БРОСОК ЗА ДОСПЕХИ. 6+

** В армию может быть включено до двух Вагонов как один выбор в разделе Редких подразделений.*

ВООРУЖЕНИЕ. Команда несет ручное оружие

Экипаж: Очень Много снотлингов

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Могут игнорировать правила психологии, Упорные, Колесница, Крути педали!, Хрясь!

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Педаальный Вагон	2D6	-	-	4	4	3	-	-	-
Снотлинги	-	2	-	2	-	-	3	3	4



ГИГАНТ

Очков за модель: 205

Размер подразделения: 1

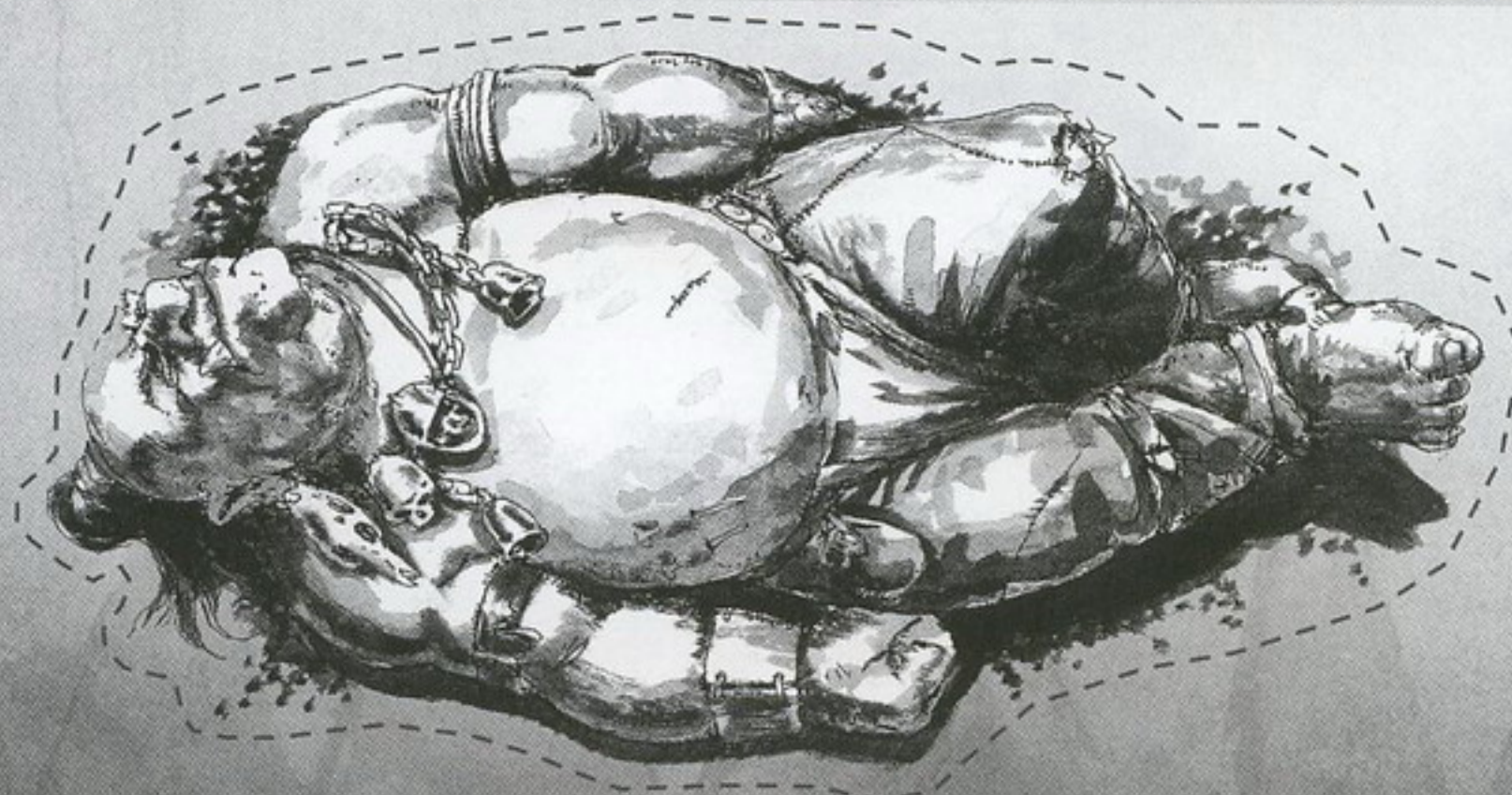
ВООРУЖЕНИЕ. Ручное оружие

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гигант	6	3	3	6	5	6	3	Сп.	10

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА: Большая Цель, Ужас, Упорный, Движение, Падение, Специальные Атаки Гиганта.



ЛОРДЫ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Специальные правила	
Азхаг Мясник	4	7	3	5	5	3	5	4	9	Ээээ... ребята, враг в ТОЙ стороне!	с. 34
Головогрыза	4	5	0	6	5	5	3	3	6	Большая Цель, Летящая, Ужас, Ядовитые Атаки, Чешуйчатая кожа (4+)	
Черный Орк – Воевода	4	7	3	5	5	3	4	4	9	Вооружен до зубов, Подавление Враждебности	с. 20
Гоблин – Великий Шаман	4	2	3	3	4	3	2	1	7	Боязнь Эльфов	с. 22
Гоблин-Воевода	4	5	3	4	4	3	4	4	8	Боязнь Эльфов	с. 22
Горбад	4	7	3	5	5	3	5	4	10	У Босса есть План, Орки да Бест	с. 33
Гнарла	7	3	0	4	4	1	3	1	3	Толстокожий, Атака Клыками	
Гримгор	4	8	1	5	5	3	5	7	9	Может игнорировать правила Психологии, Ненавидит всех, Ви афе чемпионы!	с. 36
Гром	4	5	3	4	4	3	4	4	8	Регенерация, Да я их на завтрак ем! Ниблит	с. 37
Ниблит	-	3	-	3	-	-	2	1	-		
Колесница	-	-	-	5	4	3	-	-	-		
Волк	9	3	-	3	-	-	3	1	-		
Ночной Гоблин-Вел. Шаман	4	2	3	3	4	3	3	1	6	Боязнь Эльфов, Ненавидит Гномов	с. 24
Ночной Гоблин – Воевода	4	5	3	4	4	3	5	4	7	Боязнь Эльфов, Ненавидит Гномов	с. 24
Орк – Великий Шаман	4	3	3	4	5	3	2	1	8	Дикий Орк Великий шаман: Бешенство, Боевая Раскраска	с. 18/21
Орк – Воевода	4	6	3	5	5	3	4	4	9	Дикий Орк – Воевода: Бешенство, Боевая Раскраска	с. 18/21
Скарсник	4	5	3	4	4	6	5	4	8	Боязнь Эльфов, Ненавидит Гномов, Хитрый план, Хитрые ловушки	с. 38
Гоббла	-	5	-	6	4	-	4	4	-	Гоббла – пещерный сквиг; Жуй, жуй – глотай	
ГЕРОИ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Специальные правила	
Черный Орк-Большой Босс	4	6	3	4	5	2	3	3	8	Вооружен до зубов, Подавление Враждебности	с. 20
Гоблин – Большой Босс	4	4	3	4	4	2	3	3	7	Боязнь Эльфов	с. 22
Гоблин-Шаман	4	2	3	3	3	2	2	1	6	Боязнь Эльфов	с. 22
Ночной Гоблин-Бол. Босс	4	4	3	4	4	2	4	3	6	Боязнь Эльфов, Ненавидят Гномов	с. 24
Ночной Гоблин – Шаман	4	2	3	3	3	2	3	1	5	Боязнь Эльфов, Ненавидят Гномов	с. 24
Орк – Большой Босс	4	5	3	4	5	2	3	3	8	Дикий Орк – Шаман: Бешенство, Боевая Раскраска	с. 18/21
Орк-Шаман	4	3	3	3	4	2	2	1	7	Дикий Орк – Большой Босс: Бешенство, Боевая Раскраска	с. 18/21
ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Специальные правила	
Черный Орк (Босс)	4	4(5)	3	4	4	1	2	1(2)	8	Вооружен до зубов	с. 20
Фанатик	2D6	-	-	5	3	1	3	D6	10	Фанатик (смотрите «Бестиарий»)	с. 25
Гигант	6	3	3	6	5	6	3	Сп.	10	Большая Цель, Ужас, Упорный, Движение, Падение, Специальные Атаки Гиганта	с. 30
Гоблин (Босс)	4	2	3	3	3	1	2	1(2)	6	Боязнь Эльфов	с. 22
Катапульта	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Боязнь Эльфов, Катапульта Пикирующих Гоблинов	с. 27
Камнебросалка	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Боязнь Эльфов, Камнебросалка	с. 27
Копьеметалка	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Боязнь Эльфов, Копьеметалка	с. 27
Волчья колесница Гоблинов	-	-	-	5	4	3	-	-	-	Колесница	с. 23
Гоблин	-	2	3	3	-	-	2	1	6	Боязнь Эльфов	
Волк	9	3	-	3	-	-	3	1	-		
Наездник на волке (Босс)	4	2	3	3	3	1	2	1(2)	6	Боязнь Эльфов, Легкая Кавалерия	с. 23
Ночной Гоблин (Босс)	4	2	3	3	3	1	3	1(2)	5	Боязнь Эльфов, Ненавидят Гномов, Ловцы	с. 24
Орк (Босс)	4	3	3	3	4	1	2	1(2)	7	Дикие Орки: Бешенство, Боевая Раскраска	с. 18
Орк-Здоровяк	4	4	3	4	4	1	2	1	7	Дикие Орки: Бешенство, Боевая Раскраска	с. 18
Кабанья колесница Орков	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Колесница	с. 19
Орк	4	3	3	3	4	1	2	1	7		
Кабан	7	3	-	3	-	-	3	1	-	Атака Клыками	
Снотлинги	4	2	0	2	2	3	3	3	4	Могут игнорировать правила Психологии, Упорные	с. 28
Педальный Вагон	2D6	-	-	4	4	3	-	-	-	Могут игнор. правила Психологии, Упорные, Колесница, Крути педали!, Хрясь!	с. 28
Наездник на пауке (Босс)	4	2	3	3	3	1	2	1(2)	6	Боязнь Эльфов, Легкая Кавалерия	с. 29
Сквиг	4	4	0	5	3	1	3	2	3	Ненавидят Гномов, Стадо сквигов, Дикие сквиги,	
										Могут игнорировать правила Психологии	с. 26
Наездник на сквиге	3D6	4	0	5	3	1	3	2	5	Ненавидят Гномов, Ииихааа!, Легкая Пехота,	
										Могут игнорировать правила Психологии	с. 26
Троль	6	3	1	5	4	3	1	3	4	Титы Троллей, Тупость, Страх, Троллияная Отрыжка, Регенерация	с. 32
СКАКУНЫ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Специальные правила	
Кабан	7	3	0	3	4	1	3	1	3	Атака Клыками, Толстокожий	с. 19
Гигантский паук	7	3	0	3	3	1	4	1	2	Ядовитые Атаки, Стенолаз	с. 29
Волк	9	3	0	3	3	1	3	1	3		с. 23
Титанический паук	7	3	0	4	4	3	4	3	7	Ядовитые Атаки, Стенолаз	с. 29
Пещерный Сквиг	3D6	4	0	5	4	3	3	3	3	Не может присоединяться к подразделениям, Ииихааа!	с. 26
Виверна	4	5	0	6	5	5	3	3	6	Большая Цель, Летящая, Ужас, Ядовитые Атаки, Чешуйчатая кожа (4+)	с. 29



ШАБЛОН УПАВШЕГО ГИГАНТА

Чтобы сделать свой Шаблон для Упавшего Гиганта, отсканируйте эту страницу и приклейте ее на кусок плотного картона. Затем аккуратно обрежьте по контуру, обозначенному пунктирной линией, используя острый нож или ножницы. Теперь Вам остается лишь ждать, когда ваш Гигант упадет (не беспокойтесь, долго ждать не придется).

© Авторские права Games Workshop 2006 г.
Вы можете копировать эту страницу для личного использования.

АРМИЯ ОРКОВ И ГОБЛИНОВ

На последующих страницах вы познакомитесь со всеми моделями, которые вы можете включать в армию Орков и Гоблинов. Здесь вы найдете покрашенные модели подразделений и Героев, а также примеры символов и геральдики различных племен Орков, которые вы можете использовать в своей армии.



ПЕРСОНАЖИ ОРКОВ



Воевода Орков на кабане с копьем и щитом.



Воевода Орков на кабане с чоптой и щитом.



Воевода Орков с чоптой и щитом.



Воевода Орков на Виверне.

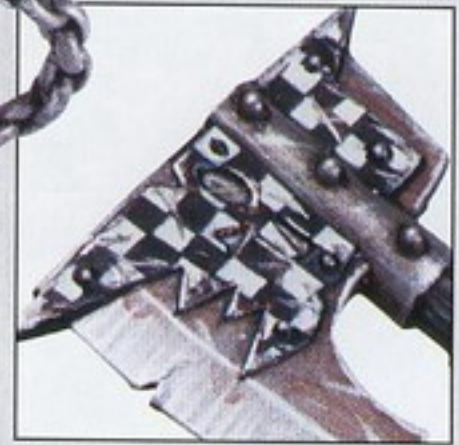




Захваченная корона провинции Солланд.



Горбад Железный Коготь.



Среди трофеев Горбада есть и Рунный Клык Солланда.



Знаменосец Армии на кабане.



Шаман Орков на Кабане.



Орочий Шаман.



Орочий Шаман.

ОРКИ



Орки с чоптами и щитами



Орк с копьем и щитом



Орк с парными чоптами



Орки-Лучники



Воевода Орков, зеленые парни из его банды и Шаман.

ОРКИ НА КАБАНАХ



Кабанья Колесница Орков



*Знаменосец подразделения
Орков на кабанах*



Орки на кабанах



Орочий Шаман и ватага Орков на кабанах.

ЧЕРНЫЕ ОРКИ



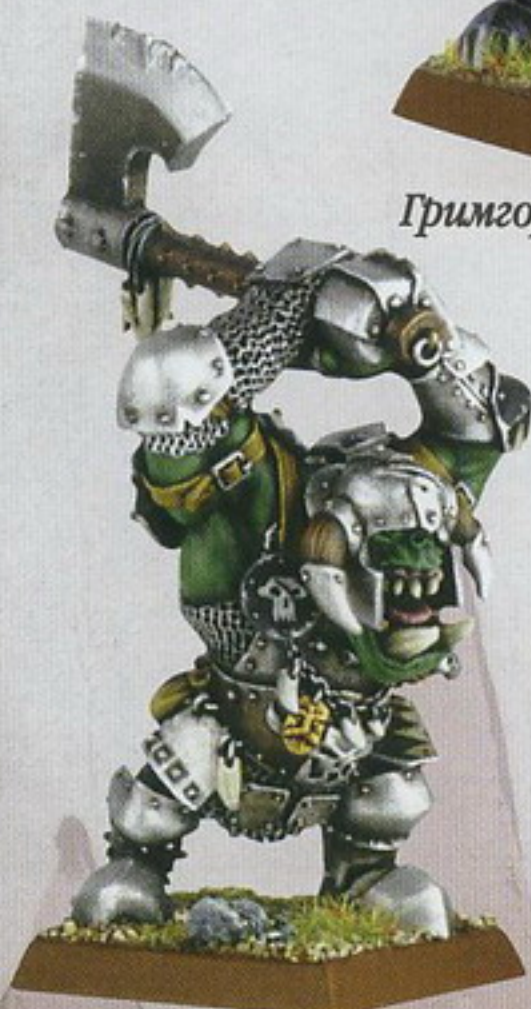
Отряд Черных Орков



Гримгор Железная шкура



Черный Орк – Знаменосец Армии



Черный Орк – Воевода с
двуручным оружием.



Черный Орк – Воевода с
парными чоптами.



Черный Орк – Воевода
с двуручным оружием.

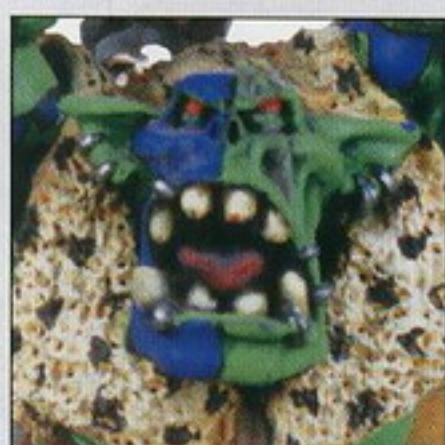
ДИКИЕ ОРКИ



Шаман Диких Орков



Дикие Орки носят одежды из примитивно обработанных шкур животных.



Многие Дикие Орки также раскрашивают свои тела.



Ватага Диких Орков с парными чоптами



Ватага Диких Орков на кабанах

ГОБЛИНЫ



Шаман Гоблинов



Воевода Гоблинов с
двуручным оружием



Шаман Гоблинов



Воевода Гоблинов с
парным оружием



Шаман Гоблинов

Черные и белые
полоски – это
распространенный
мотив в раскраске
разных племен
Гоблинов.



Ватага Гоблинов, вооруженная короткими луками



Гоблин с копьем



Шаман Гоблинов и ватага его соплеменников с копьями и щитами.



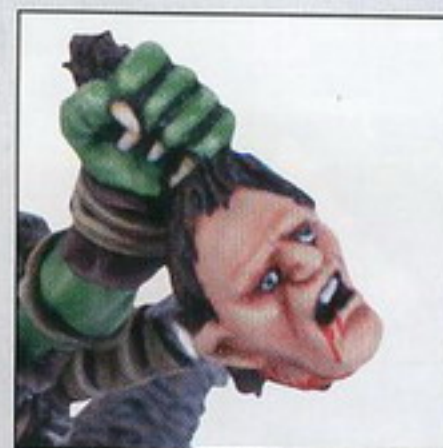
Большой Босс Гоблинов
на волке с копьем



Большой Босс Гоблинов с
ручным оружием и щитом
на волке



Гоблинский Наездник с луком
на волке.



Ватага Наездников с копьями на волках.

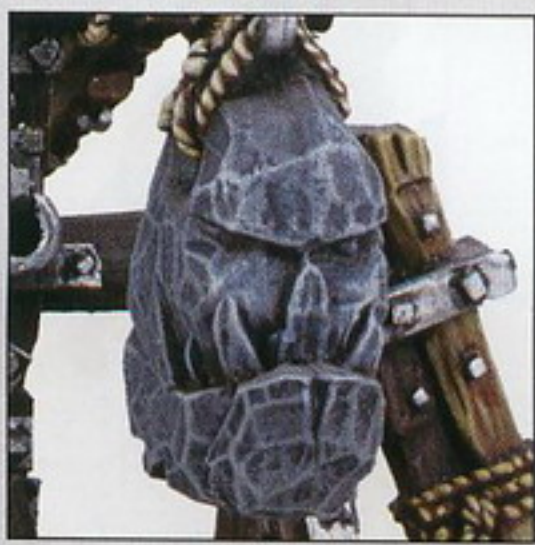


Гоблинские Волчьи Колесницы

БОЕВЫЕ МАШИНЫ



Камнебросалка с Гоблинами на обслуге и Громилой-Орком на присмотре



Кот'еметалка и обслуга из Гоблинов.



Катанульта Пикирующих Гоблинов

НАЕЗДНИКИ НА ПАУКАХ



Ватага Лесных Гоблинов на Пауках



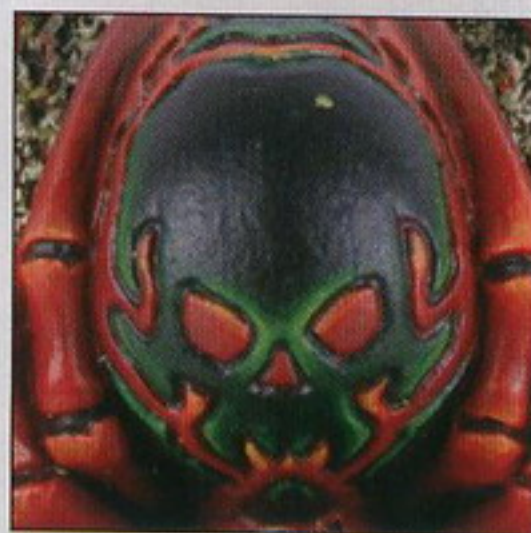
Знаменосец на Пауке



Босс Наездников на Пауках



Босс Наездников на Пауках



Музыкант Наездников на Пауках



Некоторые Пауки покрыты ядовитыми иглами, растущими из брюшка.



Гоблин на Пауке



НОЧНЫЕ ГОБЛИНЫ



Воевода Ночных
Гоблинов с парным
оружием



Воевода Ночных
Гоблинов с двуручным
оружием



Воевода Ночных
Гоблинов с ручным
оружием и щитом



Воевода Ночных
Гоблинов с двуручным
оружием



Шаманы Ночных Гоблинов



Ночные Гоблины выпускают своих Фанатиков



Ночные Гоблины с копьями, щитами и сетями



Босс Ночных Гоблинов



Ночной Гоблин с ручным оружием и щитом



Ночной Гоблин с сетью – ловец



Босс Ночных Гоблинов



Большой Босс Ночных Гоблинов



Ночные Гоблины с луками



Знаменосец Ночных Гоблинов



Фанатики

СКВИГИ



Погонщики сквигов Ночных Гоблинов

Сквиги



Наездники на сквигах Ночных Гоблинов

СНОТЛИНГИ



Снотлинги



Педальный Вагон снотлингов

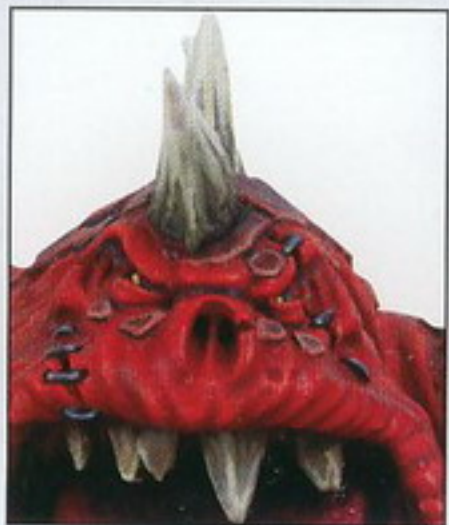
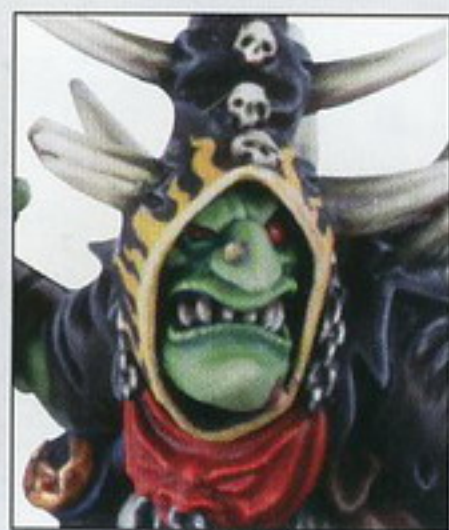


Педальный вагон приводится в движение несколькими десятками снотлингских сил.



Снотлинги подражают музыканту и знаменосцу в подразделении Орков.

СКАРСНИК И ГОББЛА



Гномы скальпы.



Скарсник, Воевода Восьми Пиков, и его ручной зверек, сквиг Гоббла.



Скарсник ведет ватагу Ночных Гоблинов против гномьей армии.

ТРОЛЛИ



Троль



Каменный Троль

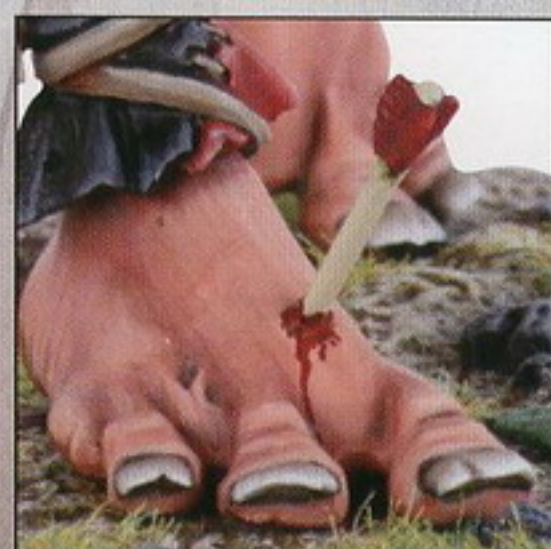


Речные Тролли



Стадо Каменных Троллей

ГИГАНТ



ПЛЕМЕНА ОРКОВ И ГОБЛИНОВ

Орки и Гоблины, вне всякого сомнения, не так хорошо организованы, чтобы носить униформу. Несмотря на это, разные племена имеют свои цвета, гербы и символы. Многие игроки часто стилизуют свои подразделения и целые армии под членов одного племени, рисуя на их знаменах разнообразные символы и мотивы. Ниже приведены примеры разнообразных племен Орков – их цветов, символов и стилей.



Племя
Железнодорожных



Племя
Багрового
Клыка



Племя
Расколотов
Кости



Наездники на Кабанах
Кровавого Бивня



Основным цветовым мотивом этого подразделения Орков стал красный – цвет крови и войны на всех языках.

Орки известны своей прямо-
той и открытостью, так
что на знамени племени Сло-
манного Зуба изображен сло-
манный зуб.



Гоблины племени Черепной Горы используют мотив стилизованных белых горных пиков для того, чтобы отобразить свой дом. Эта цветовая схема перекликается со снегом на подставках Гоблинов.



Племя Псов Войны



Племя Лесных Гоблинов Лунной Челюсти



Племя Лесных Гоблинов Скрытой Смерти

Характерный рисунок белого огня на катюшонах отличает племя Горячего Лица. Они также применяют символ Дурной Луны, который часто используют многие племена Гоблинов.



Лесной Гоблин племени Мрачного Клыка



Племя Заплывшего Глаза



Племя Гоблинов Бандюки



Племя Гоблинов Сгорбленной Луны



Племя Кровавого Солнца

МОЩЬ ЗЕЛЕНОКОЖЕЙ ОРДЫ

На основе этой книги можно собрать сбалансированную и многогранную армию Орков и Гоблинов, которая будет эффективно сражаться против любого противника. Основу армии составляют Ватаги Орков, Орки на кабанах и отряды Черных Орков. Усиленные присутствием своего генерала и знаменосца армии, эти подразделения могут пробиться практически через любого противника. То, что не падет под железными башмаками основных подразделений, будет добито Гигантом и боевыми машинами.



Ватага Орков-Лучников

Подразделение из 10 Орков с луками и в легких доспехах. 60 очков



Наездники на Пауках Лесных Гоблинов

Подразделение из 10 Лесных Гоблинов на Пауках с ручным оружием, копьями и щитами. Включает Босса, знаменосца и музыканта. 160 очков.



Ватага Орков

Подразделение из 16 Орков в легких доспехах, с щитами и чоппами. Включает Босса, знаменосца и музыканта. 126 очков.



Отряд Черных Орков

Подразделение из 20 Черных Орков в тяжелых доспехах, со щитами и набором чопп на все случаи жизни. Включает Босса, знаменосца и музыканта. 298 очков.

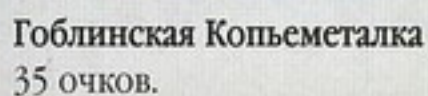


Орочья Кабанья Колесница
80 очков.

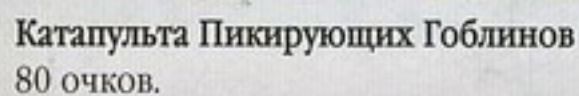


Ватага Орков на кабанах

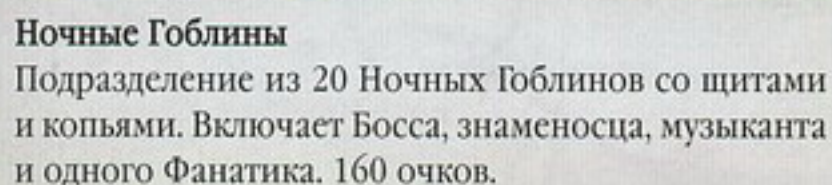
Подразделение из 6 Орков на кабанах, в легких доспехах, со щитами, чоппами и копьями. Включает Босса, знаменосца и музыканта. 158 очков.



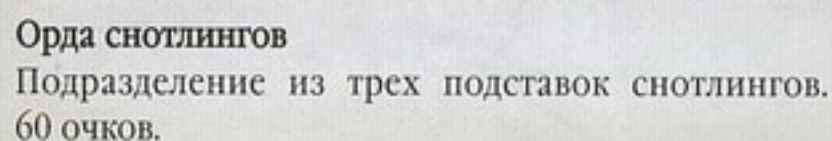
Гоблинская Копьеметалка
35 очков.



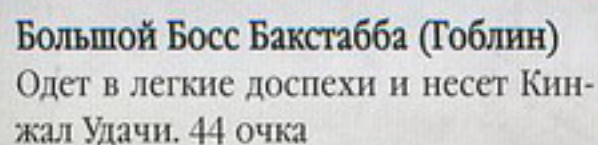
Катапульта Пикирующих Гоблинов
80 очков.



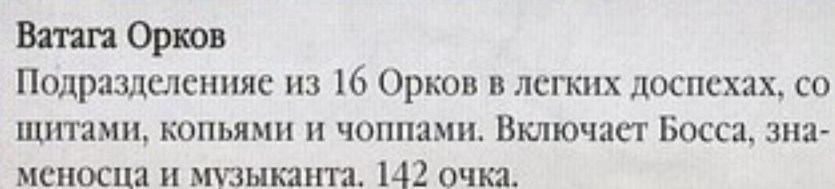
Ночные Гоблины
Подразделение из 20 Ночных Гоблинов со щитами и копьями. Включает Босса, знаменосца, музыканта и одного Фанатика. 160 очков.



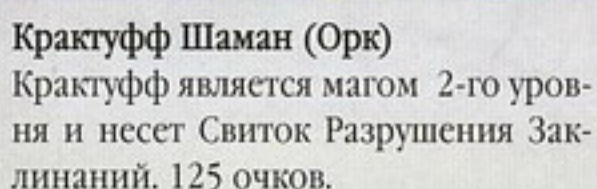
Орда снотлингов
Подразделение из трех подставок снотлингов. 60 очков.



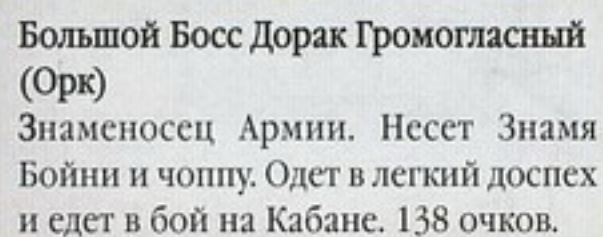
Большой Босс Бакстабба (Гоблин)
Одет в легкие доспехи и несет Кинжал Удачи. 44 очка



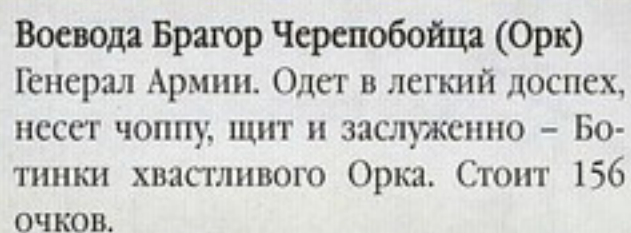
Ватага Орков
Подразделение из 16 Орков в легких доспехах, со щитами, копьями и чоппами. Включает Босса, знаменосца и музыканта. 142 очка.



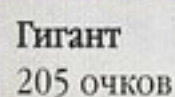
Крактуфф Шаман (Орк)
Крактуфф является магом 2-го уровня и несет Свиток Разрушения Заклинаний. 125 очков.



Большой Босс Дорак Громогласный (Орк)
Знаменосец Армии. Несет Знамя Бойни и чоппу. Одет в легкий доспех и едет в бой на Кабане. 138 очков.



Воевода Брагор Черепобойца (Орк)
Генерал Армии. Одет в легкий доспех, несет чоппу, щит и заслуженно – Ботинки хвастливого Орка. Стоит 156 очков.



Гигант
205 очков





WARHAMMER

ОРКИ И ГОБЛИНЫ

Хороший коротышка – это мертвый коротышка, и лучший мертвого коротышки может быть только умирающий коротышка, который может рассказать, где можно найти его приятелей.

Морглум Шеелом

Орки и Гоблины – это непрерывный бич земель Старого и Нового Света, никогда не пересыхающий поток убийц и грабителей. В ответ на каждый «Вааагх!» – могучий военный поход зеленокожих, который терпит поражение на поле брани, – в глубинах гор и лесов зарождается новый. Орки и Гоблины буквально живут для того, чтобы сражаться.

«Армии Молота Войны: Орки и Гоблины» – одна книга из серии ей подобных. В каждой книге вы найдете описание истории и особенностей одной из армий Старого и Нового Света.

В этой книге вы найдете:

ИСТОРИЯ ОРКОВ

Подробное описание наиболее крупных и разрушительных походов Орков в землях Старого Света и жизнеописание наиболее известных воевод оркидома, таких как Азхаг Мясник и Горбад Железный Коготь.

БЕСТИАРИЙ

Полное описание тварей и существ, которые могут быть включены в армию Орков и Гоблинов. Здесь вы найдете большой выбор жестоких солдат, могучих боевых машин и титанических монстров, которых на поле боя может использовать воевода Орков.

ВОИНСКИЙ ЛИСТ

Полный Воинский Лист, который позволит вам составить армию Орков и Гоблинов для игр Warhammer Fantasy Battles.

АРМИЯ ОРКОВ И ГОБЛИНОВ

Иллюстрированный путеводитель по моделям, которые составляют линейку Орков и Гоблинов, включая разнообразные цветовые схемы и символику разных племен.



Ищите также другие книги из серии
«Армии Молота Войны»

- | | |
|----------------|---------------------|
| ☛ Звери Хаоса | ☛ Лизардмены |
| ☛ Бретония | ☛ Королевства Огров |
| ☛ Темные Эльфы | ☛ Орки и Гоблины |
| ☛ Гномы | ☛ Скейвены |
| ☛ Империя | ☛ Цари Гробниц |
| ☛ Высшие Эльфы | ☛ Вампиры |
| ☛ Орды Хаоса | ☛ Лесные Эльфы |

«АРМИИ МОЛОТА ВОЙНЫ» –
ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ

WARHAMMER

СТРАТЕГИЧЕСКОЙ
ФЕНТЕЗИЙНОЙ ИГРЕ

Вы должны иметь экземпляр книги
правил Warhammer Fantasy Battles для
того, чтобы использовать содержание
этой книги.

ISBN 1-84154-785-9

ОТПЕЧАТАНО В РОССИИ

GAMES
WORKSHOP



РУССКИЙ



CITADEL
MINIATURES

www.games-workshop.com
www.warhammer.ru



4 612 687 550 202