**Русские названия юнитов:**

Охотник – Пластун – Следопыт

Прихвостень – Шаман – Повелитель бурь/Бычий жрец – Бычий пророк

Общинник – Ордынец

Охотник – Зачинщик – Разоритель

**Русские названия свойств:**

Мясистый – Тучный

Агрессивный – Строптивый

Пушистый – Кудлатый

Короткошёрстый – Стриженый

**Русские названия способностей:**

Раздавить – Прорыв (переместиться за спину врага)

Внезапный – Смятение (враг не даёт сдачи)

Только атака –

Пленение – Работорговля

Телохранитель –

Поджог –

Кровавая дань (у тарбынов, трата здоровья вместо золота за содержание)

Концентрация – Рок (80% шанс попасть)

**Русские описания:**

**Ордынец**

Ордынцы – это рядовые мужчины-огры, составляющие костяк любой орды. Они находятся внизу социальной лестницы и могут обеспечить себя лишь простым снаряжением из степного халата, щита и костяного топора. В летний сезон все ордынцы обязаны участвовать в набегах; зимой, когда орды уходят в тёплые лагеря, ордынцы становятся главной рабочей силой: чинят укрепления, мастерят колесницы, изготавливают доспехи и, конечно, воспитывают своих многочисленных отпрысков.

Суровая жизнь побуждает ордынцев свирепо драться в набегах; они не чураются проливать кровь и рисковать жизнью ради собственного обогащения.

**Десятник**

Десятник – это боевой командир орды, руководящий десятью ограми. Десятников назначает сотник из отличившихся в набегах ордынцев. Они гораздо богаче своих подчинённых, и могут позволить себе расшитый мехом степной халат и доспехи из усиленных костями кожаных пластин. Десятники владеют и большими стадами быков, правда, они оставляют их на попечение сыновьям-ордынцам или рабам, а сами занимаются набегами.

В бою десятники идут в авангарде пехоты, прокладывая путь двуручной секирой. Ни враг, ни деревянные ворота, ни частокол не устоят перед их сокрушительными ударами. Проломив брешь, десятники направляют туда своих огров и разоряют поселение.

Так проходит их лето; зимой, на тёплой стоянке, десятники готовятся к следующему сезону: ходят на охоту, устраивают состязания, оттачивают боевые навыки своей десятки.

**Сотник**

Из выдающихся десятников хан лично назначает сотников. Они – элита орды, самые сильные, коварные и искушенные в военном деле огры. Специально для сотников бычьи жрецы выращивают из кости чудовищных размеров бердыш, а мастера-кожевники изготавливают лучшие в Тумене ламеллярные доспехи. Хоть сотники и способны одним ударом разрубить человека надвое, на поле боя они появляется редко. Их удел – начальствовать над ордой на высшем уровне. Зимой сотники проводят много времени в ханском дворце, они собирают вести о соседних землях, готовят и предоставляют хану свои планы набегов, держат с ним совет о вопросах войны и мира. Летом они начинают походы и внимательно следят, чтобы их планы исполнялись в точности. Пока не наступят холода, сотники будут разорять всё, до чего дотянутся их загребущие руки.

**Нукер**

Некоторые ордынцы не держат стад, не заводят семей и не хотят быть чернорабочими, их единственная страсть – битва, крики поверженных врагов и зарево сожжённых деревень. Хан набирает таких огров в личную дружину нукеров. Они вооружаются огромными тесаками, раскрашивают морды, вплетают кости себе в волосы. Их единственная задача – защищать хана от врагов внешних и внутренних. В бою нукеры любят метать отрубленные головы и наводить ужас на врагов. Головы самых ценных врагов – командиров, витязей, колдунов, -- нукеры забирают с собой и украшают ими свои жилища. Зимой, на стоянке, они селятся в особом квартале вокруг ханского дворца. Рядовые огры побаиваются нукеров, ведь эти головорезы нередко выступают в роли палачей, приводя в исполнение даже самую страшную ханскую кару без колебаний.

**Охотник**

Те из пращников, что приобрели достаточные навыки в метании камней, становятся охотниками. В мирное время они бьют куропаток, антилоп и иную степную дичь, а в военное -- сопровождают орду в качестве лёгкой пехоты. Охотничьи навыки скрытности, ориентирования на местности и бесшумного передвижения делают из них хороших разведчиков, а способности в обращении с пращей -- неплохих стрелков, что тяжёлыми булыжниками выбивают противников из строя.

**Пластун**

Умелые охотники пополняют ряды пластунов – ордынских разведчиков, что постоянно несут дозорную службу на границах Тумена. Они облачаются в степной халат и берут с собой лёгкий щит от стрел и копий врагов. Длительное пребывание вдали от орды и постоянные стычки с нарушителями границ делают пластунов умелыми бойцами как в ближнем, так и в дальнем бою.

**Следопыт**

Следопыты – это глаза и уши Бычьего Тумена. Неделями напролёт они путешествуют по степям и их окрестностям, изучая местность, прокладывая тропы, выслеживая стада животных и отряды врагов; в орду следопыты возвращаются редко, главным образом, чтобы сообщить сотникам об увиденном и услышанном. Поймать следопыта непросто, а сразить – ещё сложнее, ведь они прекрасно обращаются с пращой, и одним выстрелом способны оглушить любого врага, будь то человек или чудовище.

**Зачинщик**

В своих набегах на пути у огров нередко встают деревянные укрепления. Против них в орде есть особые отряды зачинщиков. Эти увешанные факелами штурмовики действуют на острие атаки и пытаются поджечь вражеские стены и башни. Нередко стрелки защитников выбирают их приоритетной целью, поэтому зачинщики облачаются в тяжёлую костяную броню, надёжно защищающую от стрел и копий.

Ворвавшись на улицы, зачинщики начинают палить всё подряд, сеять хаос и панику. После удачного набега они ещё долго с гордостью оглядываются на клубы дыма на горизонте.

**Разоритель**

В редких случаях ограм удаётся добыть горючий сок дерева Санбаар в набегах. Его доверяют лишь разорителям – самым опытным и умелым из зачинщиков. Разорители делают из сока смоляные бомбы; в бою они метко запускают их из огнестойких пращей, выжигая дотла и укрепления, и их защитников. За свои навыки разорители пользуются большим уважением в орде: они могут позволить себе тяжёлые костяные доспехи, внушительные щиты, булавы и рогатые шлемы, которые, кстати, разрешено носить далеко не каждому огру.

**Людолов**

Одна из целей огрских набегов – захват полона. Пленники из северных земель, особенно ремесленники и красивые женщины, пользуются спросом на работорговых рынках Юга. Во многих ордах Тумена существует особая гильдия, специализирующаяся на торговле рабами. Её рядовые члены – людоловы – вооружены особыми кнутами, которыми забивают жертву, но не наносят ей смертельных увечий и не лишают жизни. Когда весь живой товар в окрестности перестаёт быть опасным, людолов связывает его по рукам верёвкой, приводит в чувство и ведёт вереницу пленников в отряд работорговца, на которого работает. Для личной защиты людоловы вооружены длинными костяными кинжалами.

**Подмастерье работорговца**

Самые сообразительные из людоловов, успехи которых были замечены работорговцами, могут пойти к ним в подмастерья. Подмастерья сопровождают своих учителей в набегах, где помогают брать полон, и в торговых поездках, во время которых учатся мудрости ведения дел. Одновременно и подручные купцов-работорговцев, и легковооруженные бойцы, подмастерья вооружены костяными мечами и круглыми деревянными щитами. Такое снаряжение не мешает бегать по разным поручениям, и позволяет защитить как собственную шкуру, так и торговые интересы.

**Работорговец**

Подмастерья, которые как рыба в воде ориентируются в торговом мире и могут ради прибыли подавить врождённую огрскую кровожадность, становятся работорговцами. Они облачаются в дорогие халаты и меховые шапки, подчёркивая своё богатство. Благодаря агентурным сетям работорговец разбирается не только в торговле и военных походах Тумена, но и в тонкостях человеческой психологии, на которых можно играть, усмиряя пленников или привлекая интерес покупателей. Каждый работорговец имеет при себе десятки подчинённых – телохранителей, подмастерий, людоловов, -- и распоряжается ими так, чтобы извлечь максимальную выгоду.

Но не только умом и богатством известны работорговцы – они и как бойцы не лыком шиты. Ударом кнута степной купец может осадить незадачливого противника, а своими саблями из лучшей стали работорговцы гордятся именно как боевым оружием, а не как дорогой побрякушкой.

**Телохранитель**

Если подмастерью больше по душе работать мечом, чем заключать сделки, он становится телохранителем. Работорговцы заказывают для них первоклассные латы, мечи и щиты из Королевства огров. Между торговыми поездками телохранители постоянно оттачивают боевые навыки, что вкупе с грозным вооружением делает их одними из самых сильных бойцов Тумена. Заслонить нанимателя от вражеской стрелы, прижать к стене затеявшего обман клиента, доставить секретное письмо через опасные земли – всё это телохранители делают лучше, чем кто-либо ещё, ведь в этом состоит вся их жизнь.

**Колесница**

Огры бороздят степи на внушительных колесницах, запряжённых могучими быками. Колесницы огров не очень быстры, зато прочны и достаточно вместительны, чтобы везти и семью хозяина, и всё его добро. На войне эти огромные грохочущие телеги становятся грозным оружием: со страшной силой они врезаются в строй врага, прямо на ходу колесничие кидают дротики и сносят головы ударами топоров.

**Боевая колесница**

Некоторые колесницы огры мастерят специально для войны: они украшают их щитами и бычьими черепами, прикрепляют к их колёсам острые косы, запрягают в них самых сильных и яростных быков. Если боевые колесницы других рас секут врагам ноги и животы, то огромные махины Тумена буквально косят головы! Огры, сидящие в них, упиваются битвой: горланят боевые кличи, швыряют дротики и обрушивают на немногих выживших после тарана удары тяжёлых топоров.

**Фанатик**

Порой противники огров встречали странных существ, сочетающих черты как огра, так и быка – яростных, бесстрашных и способных питаться жизненной энергией монстров. Это фанатики – самые преданные Богу-Быку огры, которых жрецы обратили в подобие своего господина. Фанатики беспрекословно выполняют приказы своим создателей, ибо через них Бог-Бык доносит свою волю до этого мира. Они – гвардия, на которую опирается жреческое сословие. Наличие этих жутких существ заставляет ханов быть сговорчивыми, а простых огров – послушными; горе тому, на кого обрушится гнев фанатиков, а значит, и гнев самого Бога-Быка!

**Избранный**

Среди фанатиков (которых с годами становится всё больше) Бог-Бык выбирает наиболее сильных и преданных, и наделяет их вампирский силой, подобной силе тарбынов. Головы избранных оголяются до черепа, шерсть приобретает красноватый оттенок от крови, которую они высасывают взглядом и впитывают своими телами. С огромными костяными дубинами наперевес, избранные служат символом мощи Бога-Быка, и вселяют ужас в огров, чьи симпатии находятся на стороне шаманов.

**Чемпион Бога-Быка**

Чемпионы Бога-Быка пышут такой силой, что порой их принимают за самого их повелителя. Одним ударом чемпион способен снести быку голову, одним заклинанием превратить здорового огра в слабое, истощённое существо. Одна встреча с чемпионом развеивает всякие сомнения в ужасающей мощи владыки подземного мира.

**Племенной бык**

В многочисленных стадах огров особенно выделяются племенные быки. Ростом и массой племенной бык подобен двум обычным быкам, в два раза больше обычных его мощь, в два раза острее коварный звериный ум. Племенные быки для прочих быков -- как ханы для огров, это вожди, ведущие по степи свои стада. Племенные быки являются атрибутами власти кочевой знати, шаманов, владык. А ещё они являются важнейшей частью огрских культов. Такое создание, как племенной бык -- самая желанная жертва для мрачного повелителя подземного мира, которому поклоняются необузданные кочевники.

**Бык**

Мало что так прочно ассоциируется с кочевниками-ограми, как их огромные быки -- мощные, обладающие драчливым нравом, рогатые звери ростом с человека в холке, с тяжёлыми копытами и толстой бурой шкурой. Они служат скотоводам источниками мяса, молока, шерсти, и тягловой силой для повозок. Быки -- основа благосостояния огров: влияние в орде имеют те из кочевников, чьи стада наиболее многочисленные. Порой огры используют быков и как военную силу: эти могучие животные врезаются во врагов, как живые тараны, топчут копытами и поднимают на рога.