**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**

Ветераны-зачинщики как правило собираются в свою особую компанию. Среди этих компаний, от орды к орде, кочует секрет изготовления липкой горючей жижи. Те немногие, кто узнаёт его, становятся разорителями – грозой всех оседлых поселений!

Всю зиму разорители варят горючую жижу и наполняют ей бесчисленные глиняные горшки. Летом, во время набегов, они берут эти горшки с собой, поджигают и запускают их во врага из огнестойких пращей.