

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I

ГНОМЫ РУКОВОДСТВО ИГРОКА

ПОДРОБНОЕ РУКОВОДСТВО ПО ДЕТАМ ГРУНГНИ



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

КРОЛЕВСТВА ГНОВ



Потускневшая слава: История гномов
Приключения в королевствах гномов
Караз Анкор в настоящее время

ДЕТИ ГРУНГНИ



Культурные ценности
Бороды и волосы
Социальная структура
Жизненные этапы
Смерть и погребение
Важность обид и расплаты
Книга Обид
Книга Памяти
Рацион гномов
Закон и наказания гномов

КАРЬЕРЫ



8	Создание персонажа	38
18	Имена гномов	38
22	Обряды наречения	38
	Место происхождения	41
	Язык гномов	43
	Кхазалид	43
	Словарь кхазалида	43
	Происхождение гнома	48
	Гномы (Караз-а-Карак)	48
	Гномы (Барак-Варр)	48
	Гномы (карак Азул)	48
26	Гномы (карак Восемь Пиков)	49
29	Гномы (карак Кадрин)	49
29	Гномы (Жуфбар)	49
31	Гномы (карак Хирн/Чёрные горы)	49
32	Гномы (карак Изор/Крепи)	49
32	Гномы (карак Норн/Серые горы)	49
33	Гномы (норсцы)	50
34	Гномы (имперские)	50
35		
37		

ВНИМАНИЕ!

В книге есть несколько примечаний
от переводчиков, которые выделены подобным
образом.

Карьеры	54
Гном-инженер	56
Гном-законник	57
Гном-ремесленник	57
Гном-рудокоп	58
Гном-посыльный	58
Гном-убийца чудовищ	59
Гном-солдат	61
Пивовар	62
Жрец Рока	64
Жрец Кузни	66
Жрец Очага	67
Молотобоец	68
Железолом	70
Егерь карака	72
Рунотёс	74
Рунный кователь	76
Тан	78
Новые навыки и таланты	80
Новые навыки	80
Новые таланты	80
Обиды	84

СТАЛЬ И ПЛАМЯ



Громрил	90
Новые достоинства и изъяны оружия	92
Расчёт (состав)	92
Залп (заряды)	92
Разброс (степень)	92
Личное снаряжение	92
Гномье оружие ближнего боя	93
Гномье дистанционное оружие	93
Гномья броня	95
Источники света	95
Инструменты и рабочие материалы	96
Родовые реликвии предков	96
Гномья артиллерия	98
Паровые машины	104
Небесные суда	107
Водные суда	111
Знаменитое руническое оружие	117

КОВКА РУН



Создание рун	125
Правила рун	125
Несовершенное творение	126
Перечень рун	127
Руны оружия	127
Руны брони	128
Руны-талисманы	129
Защитные руны	130
Инженерные руны	131
Роковые руны	132

ПОЧТЕННЫЕ ПРЕДКИ



Боги-предки	133
Жречество	134
Странствующие жрецы	135
Храмы и часовни	136
Описания гномьих культов	136
Грунгни	137
Валайя	138
Гримнир	139
Газул	140
Смеднир	140
Тунгни	141
Моргрим	141
Почитание предков	142
Почтение к предкам	142
Клановые святилища и традиции	142

ПРИЛОЖЕНИЕ



КАРТА ТВЕРДЫНЬ	143
БУКЛЕТИК ОБИД	144





♦ КОРОЛЕВСТВА ГНОМОВ ♦

ИМПЕРИЯ КАМНЯ И СТАЛИ!



«Глупец. Караз Анкор - это краеугольный камень, на котором покоится весь мир, стена, о которую разбиваются все опасности, что бы ни утверждали эти эльфы. Он может быть где-то сколот, а где-то покрыт трещинами, но это не мешает ему непоколебимо стоять. И, если ты дорожишь своими землями и жизнями, человеческий отпрыск, ты будешь на своих костлявых коленях молиться своим предкам, чтобы этот факт остался неизменным».

— Станнок Крепкий Топор имперскому офицеру накануне четвертой битвы за кузницу Гарака.

За восточными границами Империи, высоко над миром возвышаются бесконечные зубчатые вершины Краесветных гор. В древние времена под этими заснеженными вершинами гномы прорыли глубокие шахты и величественные залы, построив королевство из камня и стали - Караз Анкор, Вечное Царство.

Однажды это было местом несравненной славы, цепью могучих Твердынь, простирающихся вдоль и поперек гор, но сейчас многие из них были потеряны за долгие годы страданий и горестей. Тем не менее, подобно самим гномам, Караз Анкор стоит, и горе любому врагу гномов, что будет достаточно глуп, решив, что их сила угасла.

Караз Анкор постоянно стремится вернуть то, что по праву принадлежит гномам, и принести месть тем, кто их обидел.

Клятва гнома имеет значительный вес и будет соблюдаться его семьей и потомками до тех пор, пока кто-либо из них продолжает дышать. Когда человек Магнус призвал помощь против сил Хаоса, именно гномы ответили первыми, соблюдая договор, заключенный 2000 лет назад с самим Сигмаром.

Гномы — древняя цивилизация, существовавшая еще тогда, когда люди жили в пещерах и изо всех сил пытались отбиться от зверей. Они несут бремя своей истории с гордостью и открыто, независимо от компании, которая их сопровождает.

Гномы малочисленны, а их врагов больше, чем всех сокровищ в легендарных хранилищах Караз-а-Карака. В результате большинство дави (как называют себя гномы) обладают заметной преданностью своему народу. Большинство готовы пожертвовать многим, чтобы их клан, честь и Твердыни смогли выстоять. Понятия чести и стыда значат для гномов куда больше, чем для самого надменного имперского рыцаря. Даже незначительные оскорбления никогда не забываются, высеченные в подобном камню сознании.

Гномы — гордый народ. Едва заметное пренебрежение может привести гнома в ярость, и они не забывают обид. В языке кхазалиде нет слова «прощение». Если человек настолько глуп, что стал врагом гнома, у него будет враг на всю жизнь, и эта обида может даже перейти к его потомкам.

Гномы записывают причиненные им зло, и у каждой гномьей Твердыни есть своя Книга Обид. В Карак-а-Караке, столице Караз Анкора и резиденции верховного короля гномов, тщательно охраняется Даммаз Крон. Это Великая Книга Обид, сборник самых искренних и древних обид. Первые записи в ней относятся к самой ранней истории гномов, к наследию их предков - безответной мести.

Гномы прилагают особые усилия по освобождению от орков, гоблинов и скавенов караков Унгор и Азгал. Гномы Караз Анкора часто готовы принять чужаков в качестве усиления — наёмники, в конце концов, расходный материал — но да помогут боги тем из них, кто попытается прихватить себе сувенир из карака.

Благодаря долгой истории гномов, существует множество затерянных крепостей, шахт и мастерских, которые могут быть исследованы учеными, разграблены охотниками за сокровищами, или даже туда могут прийти другие гномы, чтобы вернуть и восстановить свои Твердыни.

Не каждое приключение в гномьих владениях — это охота за сокровищами. Свою уродливую голову поднимает политика, даже среди дави. Некогда входившие в единое королевство, западные караки Серых и Чёрных гор чтят верховного короля, но не подчиняются ему. Это привело к большим разногласиям между ними, которые иной раз заканчивались обвинениями в предательстве и появлением новых обид.

Великий союзник Караз Анкора, Империя, всё ещё не оправилась от событий недавнего смутного времени. Её ослабленное состояние делает менее надежным и положение самого королевства гномов.

Инженерные гильдии Империи и наиболее академически настроенные из колледжей магии жаждут заполучить технологические чудеса гномов. И не погнушаются сделать это менее благородными методами, если сами гномы не пожелают поделиться своими изобретениями. Нет сомнений, что гномы Караз Анкора, посланные для возвращения украденной реликвии, также сделают из укравших её человечишек пример, который будет служить предостережением для прочих.

До Караз-а-Карака дошли слухи о волнениях среди графов-вампинов Сильвании и возможных связях между ними и гномами Хаоса из Тёмных земель. При ограниченных ресурсах верховному королю могут понадобиться агенты для изучения этих слухов и обнаружения истины.

Другие гномы-авантюристы могут оказаться в роли дипломатов, посланных уладить спор между Твердынями, или в роли обманутых при сопряжённой с немалым риском попытке обрести несметные богатства.

Какой бы подход ни выбрал ведущий, Караз Анкор — это богатое и захватывающее место, способное предложить потенциальным искателям приключений многие возможности.



ПОТУСКНЕВШАЯ СЛАВА: ИСТОРИЯ ГНOMОВ

ВСТУПЛЕНИЕ

Гномы — поистине древний род, чье происхождение уходит корнями далеко за пределы явления Хаоса в мир. Это история, воспетая в балладах, пересказанная в сагах и записанная в огромных залах с книгами, сделанными из драгоценного металла или наполненных каменными скрижалями, настолько древними, что они сами по себе являются объектами почитания. История гномов — возвышения Караз Анкора, его почти полного разрушения и восстановления — так длинна, что в ней неизбежны пробелы из-за утерянных записей. Восстановление утраченных знаний ценится почти так же, как обнаруженная золотая жила. Значительные усилия прилагаются, чтобы вернуть хотя бы одну потерянную страницу из давно утерянной летописи.

История гномов — это рассказ о славе, гордости, бедствиях, борьбе и упрямой стойкости, что сравнима с самими горами.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Гномы верят, что их история начинается с пробуждения их родоначальника. Некоторые из древнейших легенд повествуют о поистине древнем существе, что выковало первого гнома из земли, камня и металла в своей мастерской, построенной глубоко под Южными землями. Другие рассказывают, как возник их пантеон богов, высеченный временем из горных пород, рожденный самим камнем. Из них наиболее известными являются Грунгни, Гримнир и Валайя. Они привили гномам любовь к традициям, к проверенному на практике, а также подозрительность ко всему новому. Они поручили гномам путешествовать по землям, процветать под их руководством и следить за тем, чтобы эти ценности передавались каждому новому поколению.

Говорится, что под руководством Грунгни и Валайи гномы построили первый карак, город как надземный, так и подземный, и назвали его «Карак Зорн». Этот могучий бастион стал крупным и богатым, а его армии стойко защищали его от любых опасностей. Когда Грунгни приказал им покинуть свой могущественный дом, это было встречено шоком и замешательством.



Тем не менее, они собрали родственников и имущество и двинулись на север вдоль хребта Краесветных гор. В конце концов они достигли Чёрного залива. Они начали основывать новые караки, каждое место, предположительно, выбирали Грунгни и Валайя. В то время как некоторые остались, чтобы обосноваться в новых Твердынях, остальные продолжили движение на север. Одна группа повернула на восток, решив поселиться в горах Скорби, в то время как другие продвигались дальше на север, насколько это было возможно, создавая Твердыни на территории, которая впоследствии стала Норской. Большинство, однако, заселило «центральные хребты», простиравшиеся к северу от Чёрного залива до границ современного Кислева.

Эти обширные новые королевства процветали под руководством Грунгни, Валайи и их детей. Когда Грунгни предупредил о надвигающемся великом бедствии, подобному которому мир никогда не видел, они сумели его избежать. Колоссальные входы в подземелья были запечатаны, а связь с внешним миром прервана.

Вскоре после этого мощные взрывы раскололи оба полюса, и облако обращающей в мутации пыли окутало земной шар.

В течение многих долгих лет — некоторые говорят, что столетий — Твердыни гномов оставались изолированными как от мира, так и друг от друга.

Когда великие врата снова открылись, дави обнаружили, что мир изменился и наполнился ужасами. Связь с Твердынями на дальнем севере была потеряна, и никто не знал, что случилось с Твердынями на востоке. Но заботам об их сородичах пришлось подождать, поскольку все земли вокруг Караз Анкора были наводнены ордами Хаоса.

Возглавляемые братом Грунгни, Гримниром-Убийцей, армии гномов очистили леса и речные долины к западу от Караз Анкора и достигли моря, где обнаружили эльфов, отчаянно защищающих свой великий порт Ситх Рионнасс'намишатир. Заключив союз с эльфами, объединенные армии Караз Анкора и Ультуана очистили Старый Свет от Хаоса, но эта борьба заняла много лет. Одержав победу, два союзника обменялись подарками и поклялись в вечной дружбе.

Начался Золотой Век.

СУДЬБА ГНОМОВ НОРСКИ

В конце Великого переселения несколько кланов гномов двинулись за пределы Краесветных гор в хребет Дома Гигантов, который охватывал восточную часть того, что впоследствии стало Норской. Здесь они построили несколько Твердынь — крака Равнсвак, крака Драк и крака Дорден — в горах, крака Орнмотек — за ними. Очищая земли от троллей, великанов и даже драконов, Твердыни богатели, и их товары текли на юг в остальную часть Караз Анкора.

Когда пришло предупреждение Грунгни, а в Твердынях едва успели закрыть ворота, как на полюсе прогремел взрыв, и по землям прокатились волны Хаоса. Долгие годы Твердыни оставались закрытыми от ужасов, обитавших снаружи. Когда, наконец, Твердыни открыли свои врата, то обнаружили, что земли со всех сторон наводнены ужасами Хаоса. Отважные отряды гномов пытались разными способами найти дорогу на юг, чтобы восстановить контакт с Караз Анкором, но всё было напрасно. Большинство из них так и не вернулись, умерев или, возможно, постигнув худшую участь в опасной местности. Те, кто все-таки вернулся, подверглись ужасной мутации, и их пришлось убить, в то время как другие тайно обратились к Хаосу и раскрыли свое предательство только после возвращения в Твердыни. В итоге гномы в Твердынях пришли к выводу, что выжили только они, и потому они начали готовиться к длительному сопротивлению.

В конце концов волны Хаоса отступили от южных частей Норски, и Твердыни вступили в контакт с людьми, заселившими землю и переплывшими море на своих примитивных лодках. Сначала обрадованные тем, что кто-то пережи приход Хаоса, гномы торговали с этими племенами и, сформированные суровой землёй, в которой они жили, каждый перенял черты другого. Люди узнали секреты пивоварения и приготовления медовухи, а искусство дави переняло искусство людских племен Норски.

Но некоторые люди были уязвимы перед искушениями Хаоса, и многие из этих вновь прибывших племен в конце концов поддались соблазну тёмных богов. Вместо торговли они совершали набеги на гномов, воруя их золото или просто убивая ради удовольствия. В конце концов, гномы были вынуждены предпринять решительные действия. Они уничтожили тропы, ведущие к своим Твердыням, и воздвигли высокие рунические камни, преграждающие вход в их земли, а также укрепили свои врата. В очередной раз гномам Норски пришлось изолировать себя.

И всё же во времена уединения был проблеск надежды. Люди-налётчики, пересекавшие южное море, рассказывали истории об отдалённых землях, противостоявших Хаосу. Говорили, что среди них были гномы, жившие в горных крепостях. Даже защищаясь от тех, кого притягивал Хаос, гномы Норски ждали того дня, когда они снова смогут увидеть своих сородичей.

ПОИСКИ КАРАКА ЗОРН

Учёные, как в Караз Анкоре, так и во всех людских землях Старого Света, часто размышляли о караке Зорн и его местоположении. Записи гномов о временах Великого переселения существуют только в виде древних баллад, народных сказаниях, передаваемых из поколения в поколение, или на крошащихся скрижалях, высеченных через много лет после извержения Краесветных вулканов. Трудности путешествия по этим враждебным землям делают исследования практически невозможными. Некоторые даже сомневаются, что карак Зорн - это нечто большее, чем миф, хотя, очевидно, не следует говорить этого гному в лицо.

Поиски затерянного города - идеальная цель для амбициозных людей. Жадные люди могут мечтать о бесконечном золоте гномов, в то время как алчные золотые маги могут представлять оставшиеся после себя чудеса магической технологии родины гномов. Учёный навсегда заслужил бы себе репутацию, доказав её существование, в то время как любой гном, открывший родину своих предков, не нуждался бы ни в чем при жизни, а после смерти его будут вспоминать в сагах и балладах до тех пор, пока под горами еще живёт хоть один гном.

Ведущему предстоит решать, что ждет там персонажей. Пуст ли город? Населён ли он призраками? Группа гномов послушалась Грунгни и осталась, и теперь их извращенные потомки правят безумным королевством? Неужели враги дави захватили их родину, сделав делом чести для персонажей-гномов очистить её?

Это было бы вызовом даже для самого опытного гнома.

ЭПОХА СЛАВЫ И ГОРДЫНИ

В конце Войны с Хаосом Грунгни и Валайя сложили свои орудия и, оставив правление Караз Анкором своим потомкам, ушли в глубины земли, чтобы их больше никогда не увидели.

Они оставили после себя процветающее королевство, разбогатевшее благодаря своим рудникам. Крепости, пережившие войны, процветали, и гномы основывали новые Твердыни по всей длине Края Света, всюду, где они находили залежи золота, громрила и других драгоценных металлов и камней. За пределами Края Света амбициозные гномы начали исследовать Крепи, а также хребты Серых и Чёрных гор, основывая колонии шахт и кузниц в многообещающих местах. Именно в это время был построен великий подземный тракт Ундгрим Анкор, соединяющий все Твердыни Караз Анкора.

Торговля с эльфами способствовала процветанию Караз Анкора. В то время как дави оставались в своих шахтах и на склонах гор, эльфы покинули свои прибрежные крепости, чтобы исследовать великие реки и леса континента.

Гномы, в свою очередь, построили обширную сеть дорог, чтобы соединить свои Твердыни с торговыми пунктами и колониями, которые эльфы построили вдоль рек, а за ними - с крупными портами на побережье. С их завершением торговля пошла как никогда раньше. Мастера-гномы построили мощные стены для порта Ситх Рионнасс'намишатир и огромный маяк для Тор Алесси, которые стоят до сих пор, хотя сейчас эти места известны как Мариенбург и Лангюль. В свою очередь, художники Ультуана изготовили изысканные витражи для Великого Чертога Караз-а-Карака, который стал столицей Караз Анкора.

Мало кто думал, что этот Золотой Век может закончиться, но всему приходит конец. Караз Анкор не знал, что фракция эльфов во главе с Малекитом восстала против короля Каледора, начав гражданскую войну. Чтобы ослабить своих врагов, тёмные эльфы Малекита переоделись эльфами Ультуана и напали на торговые караваны из Караз Анкора, похитив их товары и убив гномов. Когда верховный король Готрек Звездолом отправил посольство в Ультуан, чтобы потребовать объяснений и компенсации, эльфы вместо этого сами оскорбились и унизили послов, сбрав им бороды и с позором отправив обратно в Караз Анкор.

Не в силах проигнорировать или простить оскорбление, Готрек объявил войну своим бывшим союзникам. Эта война, известная среди гномов как война Отмщения, а среди эльфов - как война Бороды, стала настоящей войной за существование, целью которой было выяснить, кто будет править континентом. Более 400 лет война опустошала земли гномов и эльфов, пока эльфы не были оттеснены к нескольким оставшимся прибрежным укреплениям. Конец наступил под стенами Тор Алесси, где верховный король Готрек встретился с Королем Фениксом Каледором в единоборстве, убив эльфа и забрав его корону в качестве трофея. Гномы победили, эльфы были вынуждены уйти, и армии Караз Анкора отправились домой, уверенные, что они хозяева всего, что видят вокруг.

Однако за этим последовал крах.

ВРЕМЕНА СКОРБИ

Поглощенные жаждой мести эльфам, гномы Караз Анкора не заметили, как другие враги замыслили их гибель. Глубоко в недрах земли, намного ниже крепостей и шахт, порочные скавены провели столетия, работая над великим ритуалом с, как утверждают некоторые, потерянными восточными кланами, что пали перед Хаосом во время Великого Бедствия.

Последствия этого ритуала — или, по некоторым данным, неконтролируемого магического происшествия — ощущались по всему Старому Свету, но сильнее всего — в Краесветных горах и в Скавенгнили. После того, как им было даровано всего несколько лет на то, чтобы насладиться с таким трудом завоёванным миром, на Твердыни гномов обрушилось настоящее бедствие.

Притихшие с тех пор, как Грунгни приручил их во времена мифов, все вулканы в Краесветных горах взорвались одновременно. Огонь, лава и ядовитый газ вырвались наружу и потекли вниз по склонам и долинам, уничтожая поселения на поверхности и погребая под собой входы во многие Твердыни. Извержения сопровождалось мощными землетрясениями, которые ощущались от гор до моря. В тот день погибло несметное количество гномов, и вымерли целые кланы. Затем пришли армии.

Когда стихли последние толчки и гномы начали оценивать ущерб, воспользовавшись их ослабленным состоянием, армии скавенов прорвались в туннели почти под каждой Твердыней. С равнин на востоке орды орков и гоблинов хлынули в долины и крепости, ворота многих из которых были сломаны и беззащитны.

Первым был потерян карак Унгор, переименованный в гору Красного Глаза ночными гоблинами, чьи мерзкие потопки продолжали удерживать его на протяжении тысячелетий. Возможно, именно из-за этого этот период стал известен как «Гоблинские войны», хотя на самом деле гномы столкнулись с орками, троллями, скавенами и бесчисленным множеством других врагов. С прорывом Подземного Тракта и небезопасной поверхностью каждая Твердыня оказалась предоставлена сама себе в отчаянной борьбе за выживание. Караз Анкор балансировал на грани уничтожения.

Но он не пал. Покинув неприступные укрепления на востоке Краесветных гор, выжившие направились к тем, кто ещё мог сражаться. Дави бились с дикостью и решимостью, по сравнению с которыми война Отмщения казалась почти дружеской, а в глубоких туннелях и на поверхности гномы вели беспощадную войну, защищая свои Твердыни, чтобы вернуть то, что принадлежало им по праву.

После десятилетий сражений линия фронта стабилизировалась, связь и координация с уцелевшими

Твердынями были восстановлены. Хотя ни одна из сторон не смогла сокрушить другую, гномы знали, что время работает против них. Их враги были слишком многочисленны, они были неумолимы и в конце концов сокрушили бы Караз Анкор. Если бы гномам и суждено было пережить это страшное испытание, они не смогли бы сделать это в одиночку.

За время, прошедшее после того, как в мир пришел первобытный Хаос, в лесах и на равнинах, которые впоследствии стали Империей, появился новый народ — люди. Являясь охотниками, фермерами и неопытными каменотесами, они были примитивным племенем. Однако в тех, кого эльфы видели только в качестве варваров, гномы увидели потенциал. Во время войны Отмщения они торговали с племенами, обучая людей изготовлению медного оружия и инструментов в обмен на продовольствие. Постепенно между народами установилась дружба, а когда в горах произошло извержение вулкана и массы орков и гоблинов хлынули через перевалы в леса, дружба превратилась в союз, объединяющий общие интересы. Однако никто из них не подозревал, насколько крепкой станет эта связь.

ВЕЛИКИЙ РАСКОЛ

Именно во время войн с орками и гоблинами одна из группировок гномов пришла в отчаяние не только из-за проблемы выживания Караз Анкора, но и от того, выживут ли гномы в целом. Эти гномы, состоявшие из беженцев из разрушенных Твердынь, считали, что пытаться вернуть свои прежние дома бесполезно — орков и гоблинов было слишком много и они плодились слишком быстро, а дави было слишком мало, и их становилось всё меньше. Хотя это означало отказ от Твердынь их предков, эти гномы приняли важное решение — они покинули Караз Анкор и стали искать новые дома в горах на западе.

Верховный король и его совет осудили их, объявив данное решение государственной изменой, а в Великую Книгу Обид были занесены имена всех «трусливых кланов». Но это их не остановило. Они затаили злобу на верховного короля и удалились. В результате их странствий появились великие Твердыни в Чертогах, Чёрных и Серых горах, такие как карак Хирн, карак Изор и карак Норн.

С тех пор отношения между Караз Анкором и западными караками менялись от прохладных до враждебных, с затаёнными обидами, которые часто приводили к горьким последствиям, особенно когда та или иная сторона чувствовала недостаток уважения. Связи между гномами обычно крепки, но, хотя короли гномов западных Твердынь настаивают на своём уважении к верховному королю, они не клянутся в повиновении, к большому неудовольствию верховных королей.

Нынешняя эпоха

Союз оказался плодотворным. Гномы снабжали народ Сигмара сталью и секретом еёковки. Курган также передал Сигмару могущественный дар — Гхал Мараз, Крушитель черепов, молот с рунами, который, как говорят, был выкован самим Смедниром в знак дружбы их народов. Впоследствии он стал символом императоров у людишек. В ответ Сигмар вовлёк в войну не только унберогенов, но и всё больше и больше великих племён равнин и лесов, предавая мечу свирепствующих орков и гоблинов.

Зарождающейся Империи и её союзникам-гномам вскоре предстояло пройти испытание. Огромная орда орков и гоблинов, слетевшихся на войну, как мотыльки на открытое пламя, хлынула через перевал Чёрного Пламени, намереваясь уничтожить королевства как гномов, так и людей. В битве, исход которой будет на устах ещё долгие годы, союзники разгромили вторгшихся орков и гоблинов, загнав их обратно в глухие леса и за горы. Этот момент славной победы привел к основанию Империи и началу новой эры для гномов.

СИГМАР, КУРГАН И СОЮЗ ЧЕСТИ

Курган Железная Борода, прославленный верховный король Караз Анкора, за свою долгую жизнь много раз сталкивался лицом к лицу со смертью, но события, которые привели к созданию Союза Чести, действительно заставили его поверить, что настал его конец. Возглавляя охотничий отряд к югу от Караз Анкора, он подвергся нападению свирепого отряда орков. Проявив необычайную для орков хитрость, те устроили беспроеигрышную засаду, и ожесточенный бой продолжался всего несколько минут. Сам Курган был схвачен и закован в кандалы.

Поскольку верховный король Караз Анкора уже готовился встретить свою судьбу, ему на помощь должен был прийти неожиданный союзник. Человек по имени Сигмар, уже известный среди своего народа, унберогенов, спас верховного короля Караз Анкора от орков, после чего был заключён неожиданный, но прочный союз. За свою помощь Курган Железная Борода установил дружеские отношения, которые с тех пор существуют между гномами и наследниками Сигмара, ибо гномы никогда не забывают о долге, особенно о том, который появился так давно.



Эпоха героев

Следующая тысяча лет стала для Караз Анкора эпохой возобновления процветания. Многие гномы переселились в поселения Империи, чтобы помогать им строить каменные города и обучать их навыкам истинного мастерства. Теперь, когда Империя становилась всё более стабильной, а орды орков и гоблинов больше не представляли угрозы существованию, короли гномов могли сосредоточиться на возвращении земель, которые они считали «наследием Грунгни».

Имена многих дави были занесены в Книгу Памяти, хотя часто и посмертно, за их усилия по спасению наследия своего народа. Главными среди них были Дорин Хелдур и Каталин Кандум из Караз-а-Карак, ветераны экспедиций Тори Гундрикссона в регион Чёрной воды в поисках громрила. Стремясь завоевать славу для себя и своих кланов, они получили благословение своих старейшин и отправились в путь, следуя разрозненным подсказкам, которые привели их к затерянной Твердыне Экрунд, названной завоевавшими её орками «горой Кровавого Рога».

Там, пробираясь мимо орков, гоблинов и других существ, скрывающихся под землей, они нашли легендарное Сердце Горы Алдина Золотодобытчика, величайшее сокровище Экрунда. Орки обнаружили их след, и последовала отчаянная схватка, прежде чем гномы смогли оторваться от преследователей и передать камень Верховному Королю Финну Хмуроглазу.

Но их величайшим подвигом было спасение принцев Караз Анкора. Захваченные отрядом орков во время охотничьей экспедиции на юге Караз Анкора, два сына верховного короля Финна, Элмадор и Олдор, были брошены в подземелья Чёрного Утёса, ещё одной затерянной Твердыни. Вождь орков отправил королю послание, вырезанное на коже их выжившего стражника, обещая, что верховный король сможет вернуть своих сыновей — по кусочкам, которые будут доставляться каждый год в годовщину пленения принцев. Из-за ещё свежего воспоминания о дерзком возвращении Сердца Горы, верховный король попросил Дорина и Каталина спасти его сыновей, поклонившись им и поклявшись, что он всегда будет у них в долгу. Друзья согласились и немедленно отправились в путь. Воспользовавшись секретным туннелем, который они обнаружили, просматривая старые записи в Караз-а-Карак, они пробрались в Чёрный Утёс и с осторожностью двинулись в его древние подземелья, много раз едва избежав обнаружения. Там, в выложенной камнем яме для отходов, они нашли Элмадора и Олдора, едва живых, и всё ещё способных ходить. Убив стражников и освободив принцев, они выбрались обратно на поверхность.



Однако, как и в Экрунде, орков не удалось надолго одурачить. Вскоре началась погоня, и казалось, что Дорин и Каталин потерпели поражение. Но гномы были хитры и подготовились к этому. Каталин, один из величайших сынов своего шахтёрского клана, создал в туннелях Чёрного Утёса слабые места. Каждый раз, когда орки угрожали схватить их, он вызывал обвал, который блокировал туннель. Это случалось девять раз, и девять раз орки погибали от хитрости гномов.

В конце концов, небольшой отряд выбрался из туннелей Чёрного Утёса и вернулся в Караз Анкор. Там обрадованный верховный король сдержал свое слово, назвав их чемпионами и выделив каждому десятую часть своего богатства.



Щит для друга

В то время как гномы стали неотъемлемой частью имперского общества в качестве учёных, советников и ремесленников, в Империи были те, особенно среди её высших слоев, кто испытывал неприязнь к гномам за их богатства и их, казалось бы, покровительственные манеры. Среди правителей Империи росло мнение, что Караз Анкор относился к наследникам Сигмара как к детям, но ведь именно Сигмар спас их верховного короля! Затем пришло время, когда два императора, Людвиг Толстый и Борис Златолюбец, решили, что гномы Империи должны платить справедливую долю, которая, как оказалось, просто покрывала бы дыры в бюджете из-за расточительной коррупции при дворах императоров. Они обложили гномов тяжёлыми налогами, настолько тяжёлыми, что многие из них были доведены до разорения. Тем не менее, сталкиваясь с оскорблением за оскорблением, гномы Империи и Караз Анкора оставались верны своим древним клятвам Сигмару, раз за разом предлагая свои советы и дружбу человечеству, но лишь для того, чтобы их вновь дёргали за бороды.

Империя потерпела крах в 1111 году И.К., когда за свирепой чумой последовало вторжение скавенов. Гномы защитили свои Твердыни от чумы и сражались со скавенами, которые проникли в их нижние туннели. Когда спустя много лет они вновь открыли свои великие врата, их взору предстало опустошительное зрелище. Люди под предводительством императора Мандред отбросили скавенов, но Империя лежала в руинах. По стране прокатились голод и болезни, а в политике царил хаос. Сам Мандред пал от руки убийцы, после чего совет безуспешно пытался избрать нового императора. Результатом этого стала гражданская война, и гномы с недоверием и глубоким разочарованием наблюдали, как их некогда могущественный союзник распадается на лоскутное одеяло из враждующих княжеств.

Но клятва есть клятва, и, хотя люди ведут себя как глупцы, они остаются народом Сигмара. Поэтому верховный король решил, что Караз Анкор будет присматривать за Империей и защищать её от врагов, пока люди не соберутся с силами, чтобы самостоятельно решить свои проблемы. В течение следующей тысячи лет дави именно так и поступали, за двумя большими исключениями.

Первое произошло в 1707 году И.К., когда орки и гоблины обрушились великим Вааах! Появившись в Бесплодных землях под предводительством орочьего военачальника Горбада Железного Когтя, орда нарастала и хлынула через перевал Чёрного Пламени и другие регионы и вторглась в Империю. Гномы поняли, что встреча с ними в открытом бою была бы равносильна самоубийству, поэтому они закрыли большие врата своих Твердынь, чтобы переждать нашествие. Опустошение охватило всю Империю, Аверхайм был разграблен, Нульн захвачен, провинция Солланд разрушена, кульминацией вторжения стала осада Альтдорфа.

И всё же, несмотря на то, что император Сигизмунд был убит, поглощенный виверной, город Альтдорф устоял. Лишённый своей добычи и отброшенный яростным сопротивлением Империи, Вааах! был вынужден отступить, и Горбад попытался уйти через перевал Чёрного Пламени. Именно здесь Караз Анкор увидел свой шанс. Возглавляемая самим верховным королём объединенная армия Караз Анкора и Чёрных гор обрушилась на войска Горбада в битве, которая превратилась в резню. Хотя судьба самого Горбада неизвестна, для гномов это был долг, выплаченный как людям, так и ненавистным оркам.

Следующее исключение произошло в ходе трёх вампирских войн 21-го и 22-го веков. Поскольку Сильвания была провинцией Империи, Караз Анкор по возможности держался в стороне от первой войны, поскольку граф-вампир Влад фон Карштайн начал войну за захват императорского трона. Когда великий теогонист убил Влада при осаде Альтдорфа, гномы ошибочно посчитали, что эта проблема решена.

Наследником Влада был вампир Конрад фон Карштайн. Его не интересовало ничего, кроме кровопролития, и он водил свои армии по всей Империи, устраивая кровавые побоища. Караз Анкор не мог оставаться нейтральным, поскольку Конрад напал на гномов, совершая набеги на поселения, лояльные Жуфбару. Это побудило короля Жуфбара выступить в поход с армией, где он встретился с Конрадом в битве. Это была катастрофа. Гномы были перебиты, король убит, и Конрад пировал на крови рунных ковалей. Однако гномы отомстили в битве на Мрачной пустоши, где Конрад в конце концов был убит. Пока герой гномов Груфбад сдерживал их общего врага, новоиспечённый курфюрст граф Хельмар пронзил вампира своим Рунным клыком.

В третьей и последней войне с вампирами гномы не стали дожидаться, пока их втянут в неё, объединившись с дворянами Империи, чтобы выследить Маннфреда, последнего из вампирских графов фон Карштайнов, чьи армии опустошили Империю. Заманив Маннфреда в ловушку в Хель Фенне в 2145 году И.К., войска Караз Анкора вынудили его бежать, после чего он был убит курфюрстом Штирланда.

Союз возродился

Если гномы надеялись, что люди учтут уроки войн с вампирами и объединят своё королевство, то вскоре эти надежды рухнули. И снова Империя погрузилась в междоусобицы и мелкие войны, раздробившись. Караз Анкор вернулся к заботам о своих собственных жителях и наблюдению за происходящим, его правители были уверены, что справятся с этим, как и со всеми другими людскими глупостями, которые случались до этого.

Эта гора проблем обрушилась менее чем два столетия спустя.

В 2302 году И.К. сбылись месяцы тревожных знамений: полярные варп-ворота открылись, и силы Хаоса стали ещё могущественнее. С далекого севера Асавар Кул, Помазанник Хаоса, повёл огромную армию против Кислева и земель Старого Света. Царь Кислева разослал отчаянные мольбы о помощи, но графы-выборщики расколотой Империи только ссорились между собой. Затем армия Кислева была разгромлена в битве при Линске, а вскоре после этого пали Эренград и Праг. В Караз-а-Караке, зная, что только объединённые силы Караз Анкора и Империи имеют шанс остановить Асавара Кула, верховный король Балун Алриксон почувствовал, как в его сердце растёт отчаяние. Хотя его и подмывало приказать Твердыням закрыть ворота и затаиться, как это было во время Великого Бедствия, он знал, в чём заключаются его долг и честь. Отбросив свой страх, он послал своего сына, принца Торгрима Злопамятного, с отрядом из тысячи гномов помочь царю защитить город Кислев, а затем сам встал на защиту Караз Анкора от орков и гоблинов, осаждавших его.

В это время люди сплотились вокруг вдохновляющего лидера, мелкого дворянина по имени Магнус, призвавшего всех, кто был готов сражаться, присоединиться к нему в городе Талабхайм. Балун был поражён, когда его гонцы принесли донесения о тысячах людей, как высокородных, так и низкого происхождения, собравшихся под знамена человеческого отпрыска. Ещё более шокирующей была новость о том, что Ультуан прислал помощь в виде волшебника Теклиса и двух помощников, которые будут обучать молодых магов искусствам, необходимым для победы над колдунями Хаоса Асавара Кула.

Но это был ещё не конец. В великой битве перед воротами Кислева объединённые армии Империи, Кислева, Караз Анкора и магов, обученных Теклисом, разбили войска Кула и заставили их бежать обратно на север. Признавая ключевую роль, которую сыграл Магнус, и видя в нём величие, которого не проявлял ни один человеческий лидер за всю историю, принц Торгрим склонился перед ним на поле битвы и от имени своего отца повторил клятву Кургана, возобновив древний союз гномов и людей.

Однако дружба подверглась серьёзному испытанию, когда в 2410 году И.К. военачальник гоблинов Гром Брюхо с Туманной горы возглавил массивный Вааагх! через перевал Чёрного Пламени. Король карака Ангажар Брагарик повёл свою армию против Грома, но потерпел поражение в трёхдневной битве, которая вынудила его отступить в свою Твердыню. Он обратился за помощью к верховному королю Торгриму, а Торгрим, в свою очередь, отправил императору Дитеру IV послание с призывом к их союзу, одновременно собирая свои собственные силы.

Ответ шокировал его: Дитер столкнулся с бунтом среди графов-выборщиков, вызванным его собственной некомпетентностью, и не хотел посылать помощь. Разгневанный этим предательством, Торгрим занес Дитера и его родню в книгу обид и приказал Твердыням закрыть свои ворота. Войско Грома, собиравшее всё больше и больше орков и гоблинов, было сочтено слишком серьёзной угрозой, чтобы противостоять ему в одиночку.

Хотя Гром и его армия бесчинствовали в горах, ни одна Твердыня гномов не пала. Решив вместо этого опустошить Империю, он ушел с земель Караз Анкора, достигнув побережья Нордланда, и уплыл в Море Когтей. Торгрим, однако, не забыл о предательстве Дитера. Хотя Дитер был свергнут и на его место пришёл гораздо более сильный Вильгельм III, гномы и по сей день сомневаются, насколько они могут полагаться на людей.

Некоторые даты кубиков вышли откровенно неудачно – они противоречили логике, даже внутри таблицы не стыкуясь между двумя календарями, и не совпадали с имеющимися данными из профих книг, так что я подправил некоторые из них.

Летопись гномов

Гномы ведут свой календарь с момента основания Караз-а-Карака

Календарь дави	Имперский календарь	Событие
-	-5500	Эпоха богов-предков. Во главе с Грунгни, Валайей и Гримниром. Об этом времени не сохранилось письменных свидетельств.
1	-4523	Основан Караз-а-Карак. Это год основания летописи гномов.
23	-4500	Великое Бедствие, Хаос вторгается в мир. Грунгни приказывает Твердыням закрыть врата. Контакт с Твердынями к северу от Ледовитого моря потерян. Первый контакт с эльфами произошел в битве при Ситх Рионнасс'намишатир, с чего началась дружба.
103	-4420	Гримнир, брат Грунгни и Первый Убийца, исчезает в Пустошах Хаоса, чтобы закрыть врата. Хаос был побежден, Грунгни и Валайя уходят.
403	-4120	Основаны караки Азгал и Азул. Гномы Норски основали крака Драк.
404	-4119	Основаны караки Влаг и Унгор, Жуфбар и Барак-Варр.
с 500 по 600	с -4000 по -3900	Связь между гномами Краесветных гор и гномьими поселениями в Зорн-Узкуле прервана. Покинутые своими богами и людьми, они обращаются к Отцу Тьмы, Хашуту.
2518	-2005	Тёмные эльфы под предводительством Малекита маскируются под эльфов Ультуана, чтобы нападать на торговые караваны и посты гномов. Гномы требуют компенсации, эльфы сначала отрицают свою причастность, а затем оскорбляют послов гномов.
2523	-2000	Люди мигрируют с юга Старого Света и с Востока в леса будущей Империи. Первые отношения с гномами.
2526	-1997	Верховный король Готрек публично выразил недовольство эльфами и объявил им войну. Начинается Война Отмщения/Война Бороды.
с 2549 по 2575	с -1974 по -1948	Между Караз Анкором и Ультуаном бушует война, гномы постепенно оттесняют эльфов обратно в их прибрежные крепости. Гномы начинают торговать с людьми, предлагая медные инструменты и оружие в обмен на еду и другие припасы.
2921	-1602	Верховный король Готрек и король Феникс Каледор II встречаются в битве, Готрек убивает Каледора и забирает Корону Феникса.
с 3002 по 3022	с -1521 по -1501	Крепости эльфов в Старом Свете пали. Король Феникс Карадриэль отдает приказ об отступлении, последние корабли покидают Ситх Рионнасс'намишатир, преследуемые гномами. Караз Анкор объявляет о победе.
3023	-1500	Ритуал скавенов вызывает катастрофические землетрясения и извержения вулканов в Краесветных горах. Великий Подземный Тракт разрушен, гномьи Твердыни отрезаны друг от друга. Армии скавенов, орков и гоблинов атакуют Караз Анкор, тысячи гномов гибнут.
с 3024 по 3156	с -1499 по -1367	Многие крепости и рудники достались врагу, нижние районы уцелевших крепостей часто становятся полем битвы. Караз Анкор покидает шахты и поселения в восточных районах Краесветных гор. Недовольные восточные кланы покидают Караз Анкор и основывают поселения в Чёрных горах, Крепях и Серых горах. Верховный король осуждает их, занося в книгу обид.
с 3161 по 3873	с -1362 по -650	Безуспешные войны. Гномы пытаются вернуть утраченные Твердыни, но безуспешно. Барагор, первый из Королей-Убийц, освящает Великое святилище Гримнира в караке Кадрин. Туннели скавенов обнаружены под караком Восемь Пиков.
с 4011 по 4102	с -512 по -421	Ещё больше Твердынь захвачено, гномы между перевалом Бешеного Пса и Огненными горами были истреблены. Предпринята попытка примирения с гномами западных гор, увенчавшаяся лишь частичным успехом.
4103	-420	Инженеры и алхимики гномов случайно открывают порох, что приводит к нескольким сильным взрывам. Верховный король видит в них потенциал и отказывается вносить их имена в книгу обид.
с 4104 по 4143	с -419 по -380	Крупная атака орков на Караз-а-Карак отбита с большими потерями. Первое применение пушек гномами оказалось решающим.

ЛЕТОПИСЬ ГНОМОВ

Гномы ведут свой календарь с момента основания Караз-а-Карака

Календарь дави	Имперский календарь	Событие
с 4144 по 4507	с -379 по -16	Активизируется торговля с людьми лесов и равнин, которые начинают поставлять вспомогательные войска в Караз Анкор. Конфликт с эльфами Лорена, но примирение с Твердынями западных гор, устранили взаимные обиды.
4508	-15	Верховный король Курган Железная Борода попал в засаду и был схвачен отрядом орков. Его спас Сигмар Молотодержец, принц унберогенов. Курган клянётся в вечной дружбе и дарит ему Гхал Мараз. Начало Союза Чести.
4522	-1	Объединённые армии гномов и людей ведут войну с орками и гоблинами. Битва за перевал Чёрного Пламени. Армии орков и гоблинов разгромлены, что положило конец их вековой угрозе. Верховный король становится свидетелем провозглашения Сигмаром основания Империи.
с 4524 по 5265	с 1 по 742	Начало Эрылюдей. Многие гномы мигрируют в поселения новой Империи, чтобы помочь ей расширяться. Инженеры Жуфбара разрабатывают гидравлические насосы и оборудование, которые повышают эффективность добычи полезных ископаемых. Приключения Дорина Хелдура и Каталина Кандум, кульминацией которых стало спасение сыновей верховного короля из орочных подземелий Чёрного Утеса.
5555	1032	Скальф Драконобой убивает дракона Грауга, который захватил карак Азгал, но не может освободить его от союзных Граугу орков и гоблинов, вместо этого основывая неподалеку наземный город. Отношения с Империей становятся напряжёнными, поскольку более поздние правители начинают преследовать гномов.
5634	1111	В Империи вспыхивает эпидемия, созданная скавенами, за которой следует вторжение. Пока Империя борется за выживание, гномы закрывают свои Твердыни, чтобы не допустить распространения чумы и справиться с вторгающимися к ним скавенами.
5675	1152	Гномы Барак-Варра разрабатывают первые паровые корабли, называемые «броненосцами». Армии гномов начинают использовать ружья. Гномы Мидденхайма запечатывают Подземный Город. Секрет пороха становится известен правителям Нульна.
5943	1420	Великий дракон Скаладрак Алый опустошает земли вокруг карака Кадрин. Убийца драконов Торин Безумный устраняет угрозу.
6204	1681	Ночь неупокоенных мертвецов, целые деревни и города захвачены, по всем известным землям бродят мертвецы. В Твердынях гномов против нежити находят хорошее применение пламенные пушки.
6533	2010	Гномы сражаются бок о бок с Империей во многих битвах в вампирских войнах, в конце концов побеждая графиню Эммануэль в ночной осаде замка Темпельхоф.
6728	2205	Верховный король Алрик убит в битве при Чёрных водопадах.
6825	2302	Вторжение хаоса. Прааг, Эренград и карак Влаг пали под натиском Асавара Кула. Караз Анкор в осаде. Верховный король посылает Кислеву помощь. Возвышение Магнуса, великая победа у ворот Кислева и избрание Магнуса императором. Принц Торгрим повторяет клятву чести Кургана.
6826	2303	Примирение с гномами Норски. Стала известна судьба карака Влаг, поскольку в северных Краесветных горах были обнаружены сильно мутировавшие гномы.
6943	2420	Вааагх! Грома. Военачальник гоблинов Гром Брюхо вторгся в перевал Чёрного Пламени, армия короля Брагарика из карака Ангажар разбита. Караз Анкор возмущен тем, что Империя не пришла им на помощь.
6996	2473	Король Белегар, наследник Ланна, возвращает себе часть карака Восемь Пиков, но он не может добиться полной победы и карак находится в постоянной осаде. Гномы Барак-Варра разрабатывают погружные аппараты и торпеды с заводным механизмом.
7026	2503	Сражения с орками на перевале Бешеного Пса и караке Восемь Пиков. Во время набега на карак Азул орки грабят Твердыню и берут в плен семью короля Казадора. Его сына пытаются и оставляют в качестве насмешки. Позже он приносит клятву убийцы чудовищ за свой позор. Казадор предлагает половину своего состояния любому, кто спасет его сородичей.
с 7027 по 7037	с 2504 по 2514	Нарастающие признаки приближения Хаоса. Империю беспокоят внутренние трения, поднимают голову культы, а император слабеет. События «Врага Внутреннего», потенциально грозящие Караз Анкору новыми испытаниями.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КОРОЛЕВСТВАХ ГНОВОВ

Несмотря на обширную торговлю между Твердынями гномов и Империей, а также Бретонией, Тилеей и даже Эсталией, путешествовать по Караз Анкору и другим королевствам гномов непросто. Тысячи лет тяжелого опыта научили большинство дави опасаться чужаков, оказывающихся в их владениях, а особенно - в Твердынях. Путешествовать по горам опасно, поскольку королевства гномов даже в лучшие времена находились под угрозой вторжений и в осадах. Тролли, орки, гоблины, бандиты и даже заезжие шахтёры (к которым гномы относятся как к ворам) делают опасным любое путешествие. Этот раздел содержит краткое руководство для тех, кто путешествует по владениям гномов. Хотя основное внимание уделяется Караз Анкору, информацию можно использовать и для других королевств гномов.

НА ДОРОГЕ

Во времена расцвета дружбы между эльфами и гномами, после Войны с Хаосом, гномы стали превосходными строителями дорог. От владений Караз Анкора до эльфов, живущих у моря, землю пересекали дороги из обработанного камня. По ним путешествовали торговые караваны и посланники, а там, где не было поселений эльфов, гномы строили промежуточные станции, где путешественники могли спокойно отдохнуть. Дорожная система была одним из чудес той эпохи.

Но время и бедствия взяли своё, и сейчас от дорог мало что осталось. Многие из них превратились в основные тракты Империи, но обслуживались уже людьми, или оказались окутанными лесами. Некоторые из дорог перестали быть актуальными и превратились в руины, поскольку крепости, к которым они вели, оказались захвачены орками, гоблинами или ещё более жуткими тварями. Сейчас мало кто путешествует по дорогам гномов, разве что для того, чтобы воевать.

Иные дороги всё ещё используются, ведя вверх по речным долинам и горным перевалам к оставшимся Твердыням, но за пределами королевств гномов они поддерживаются в посредственном состоянии, по крайней мере, по меркам гномов.

Самая известная из них — Старый Гномий тракт, который идет от Караз-а-Карака до Талабхайма. Осознавая богатство, которое он приносит, правители Аверланда и Талабекланда договорились с верховным королем внести свой вклад в его содержание, предоставив деньги и рабочую силу для обслуживания дорог в своих землях — с инспекцией гномов — что сделало весь тракт относительно лёгким для передвижения. Укрепленные постоянные дворы и регулярные патрули дорожной стражи обеспечивают отдых и безопасность от границы до Талабхайма.

За пределами Караз Анкора находятся другие известные дороги — Королевский Тракт, ведущий из Убершрейка в карак Азгараз и далее в Бретонию, и перевал Мондидье, который проходит мимо казада Эльгазунда, рудников и торгового поста, принадлежащего караку Цифлин. Король гномов карака Цифлин внимательно следит за этой дорогой, поскольку путь на запад в Бретонию проходит в опасной близости от леса Лорен и живущих там эльфов. Зброшенные дороги включают Серебряный путь, который ведет на восток от Караз-а-Карака к затерянной Твердыне на горе Серебряное Копье, и перевал Бешеного Пса, который сейчас представляет собой не более чем маршрут вторжения мародерствующих орков и гоблинов из Тёмных земель к Пограничным Княжествам и за их пределы.

За границей

У посетителей Караз Анкора не будет возможности просто взять и пойти до ворот Твердыни гномов, и тому есть причины. Постоянно беспокоящиеся о безопасности дави хотят знать, кем является путешественник и чем он занимается, и уже ответы на эти вопросы определяют, куда и как далеко гостям будет разрешено зайти. По дороге гости будут часто наткаться на укрепленные постоянные дворы гномов, которые также служат как пограничным пропускным пунктом, так и торговой факторией. Путников, сбившихся с дороги, направляют к фактории и относятся к ним с большим подозрением.



Вдоль Старого Гномьего тракта, примерно в полудне пути от границы, где дорога входит в узкую долину, находится постоянный двор и торговая фактория Караз Анкора, которыми в настоящее время управляет Изар Гримбольдссон, гном-торговец, чей клан имеет наследственное право управлять постом. Ему служат десять гномов (все члены одного клана), которые работают в Твердыне и обеспечивают её безопасность. Изар и его помощник покупают и продают товары у торговцев, которым не позволено идти дальше, а пост предоставляет укрепленный склад для хранения как гномьих товаров, так и товаров приезжих торговцев. В торговой фактории Изара есть несколько комнат для аренды и конюшни для лошадей и мулов, но большие караваны должны разбивать лагерь снаружи и искать убежища в фактории лишь при первых признаках появления неприятностей.

Путешественники, которым нужно отправиться дальше, должны получить пропускную грамоту, и единственный способ сделать это — пройти длительное собеседование со Снорри Богразом, рунотёсом, выполняющим своё первое задание. Помня о своих обязанностях и подходя к ним крайне официально, Снорри лично расспрашивает каждого члена группы об их делах, намерениях, предыдущих путешествиях и предках. Неудовлетворительные ответы приведут к резкому отказу, и многие путешественники уже выработали страх перед привычкой Снорри задавать вопросы в самый неподходящий момент, когда люди уже думают, что беседа завершена. Если Снорри одобряет проход, посетитель получает пропускную грамоту. Снорри также безупречно честен, в чём, к большому огорчению (и боли), убедился последний гость, пытавшийся подкупить гнома.

Пропускная грамота

Посетители, которым разрешено путешествовать по Караз Анкору, получают зачарованные рунами пропускные грамоты, в которых кратко указывается, чем занимается предъявитель, куда направляется и куда ему разрешено направляться. Эти документы необходимо предъявлять по первому требованию, например, при встрече с патрулем гномов-егерей. Невыполнение этого требования может привести к немедленному изгнанию из Караз Анкора или даже аресту для допроса, если у дави появятся основания полагать, что путешественники замышляют что-то гнусное. Некоторые чиновники-гномы получают особое удовольствие от создания проблем у эльфов.

Типичная пропускная грамота состоит из тонких листов металла, скрепленных кожаными переплетом. Необходимая информация выгравирована на металле рунотёсом как на кхазалиде, так и на рейкшпиле, хотя известно, что рунотёс, недовольный путешественником, добавляет руны на кхазалиде, комментируя внешность владельца и даже предлагая устроить ему неприятности.

Для этих документов обычно используются три металла. Медь — самый низкий уровень, и она указывает, что предъявителю разрешено путешествовать по дороге и посещать город за пределами Твердыни, но только с определённой целью, и он не может входить в саму Твердыню. Серебро даёт большую свободу действий предъявителю, предоставляя разрешение посещать несколько мест, оставаться на неопределенный срок и даже входить в саму Твердыню, но только если владелец сможет убедить чиновников у ворот, что у него есть на то веская причина, например, у него есть дела с королевским кланом или чиновниками. Золото — самый высокий уровень, выдаваемый только путешественникам, которые могут доказать, что они находятся по срочному делу, жизненно важному для интересов дави. Оно позволяет предъявителю путешествовать, куда он пожелает, предоставляет ему беспрекословный доступ в Твердыню и открывает дверь к высшим должностным лицам, включая короля гномов.

Золотые документы обычно выдаются только высшей знати, их послам или тем, кто заслужил титул «друг гномов». Гномы относятся к этим вопросам настолько серьёзно, что подделка любого из документов приведёт к клеймению и изгнанию. А подделка золотого пропуска карается смертной казнью.

НА ЗЕМЛЯХ КОРОЛЕВСТВА

Миновав пограничный пост, будь то законным путем, или найдя обходной путь, путешественники попадают в королевство, в чём-то знакомое, в чём-то чуждое, и с чудесами настолько древними, что по сравнению с ними самые красивые районы людских городов покажутся трущобами.

Прочие поселения

Хотя королевство называют по имени главной Твердыни, она - не единственное место, где живут гномы. Все королевства имеют зависимые шахты вдали от главной Твердыни, где кланы добывают ценные металлы, минералы и драгоценные камни из отдалённых жил. Они, как правило, изолированы и удалены от основных маршрутов, редко принимают посетителей, не являющихся гномами, и ещё реже оказывают тёплый прием тем, кто их посещает. Вход в шахту часто скрыт за укрепленным блокгаузом, и гномы хранят достаточно припасов, чтобы выдержать осаду в течение недель. Казад Уркбавак около Караз-а-Карака является одним из наиболее известных подобных поселений.

Существуют также небольшие клановые Твердыни. Это не просто шахты, это наследственные владения кланов, которые обязаны верностью местному королю гномов. Возможно, они работают в шахтах или управляют мастерскими, где они могут практиковать своё ремесло, вдали от удушающего надзора старейшин в главной Твердыне. Или, может быть, обида на другой клан заставила их отделиться. Независимо от этого, кланы владеют своими землями в обмен на службу, часто охраняя малоиспользуемый проход или тропу, с обязательством предупреждать основные Твердыни об опасности и сдерживать её как можно дольше. Они наиболее распространены на восточной границе Караз Анкора, где следят за возвращением орд орков и гоблинов.

Егеря гномов

Гномы не сидят сложа руки, пассивно ожидая опасности. Защита Караз Анкора и других королевств требует активного наблюдения за нарушителями спокойствия. Так появились егеря, специальные войска гномов, обученные проводить длительные периоды в дикой местности на поверхности. Работая в одиночку или небольшими группами, они патрулируют горы в поисках кого-либо или чего-либо, кого не должно быть на землях королевства — орков, гоблинов, троллей, мутантов, бандитов-людей и тех, кто хотел бы украсть сокровища потерянных Твердынь. Зима не помеха для егерей, которые обучены путешествовать и сражаться на лыжах. Известно, что егеря гномов выполняют спасательные работы, помогая путешественникам, заблудившимся в горах и находящимся под угрозой замерзания, каждый патруль несет небольшой бочонок, чтобы согреться и расpalить свой дух.

ЛЮДИ СРЕДИ ГНМОВ

Одним из аспектов королевств гномов, который часто озадачивает приезжающих впервые, — это люди, которые там живут. Это не граждане Империи, живущие среди гномов в качестве торговцев, а подданные короля гномов. Они являются гражданами Твердыни с полными правами и подчиняются законам дави. В обмен на защиту короля гномов они предоставляют услуги по земледелию и скотоводству, выступают в качестве посредников с приезжими не-гномами и служат в вооружённых силах Твердыни.

Заблудившиеся путешественники даже сталкивались с патрулями егерей, которые являлись смешанными отрядами дави и людей, живущими в королевстве гномов. Хотя чаще люди встречаются на торговых городах за пределами Твердынь, на склонах гор и у озер есть их деревни, которые снабжают продовольствием близлежащие Твердыни, наиболее известные из которых — Доматбург, Монт Глас и Хохштадт, расположенные в Крепях.

Эти люди происходили от древнего народа бетани, который населял равнины и леса до прихода унберогенов и других племён. Мирные фермеры и скотоводы, они подружились с дави во время Войны Отмщения, поставляя припасы в обмен на медные орудия труда.

В последующие долгие годы они не смогли противостоять наступлению новых племён и оказались перед лицом уничтожения в войне, в которой были неспособны сразаться. В конце концов, гномы сжалились над ними, и их тогдашний верховный король, Логан Гордобород, предложил им защиту в обмен на службу. Их потомки никогда не забудут этой доброты.



Чудеса и опасности

Без сомнения, путешествовать по горам опасно, а с главных дорог нужно съезжать с большой осторожностью, зная, что там подстерегает серьёзная опасность. Не все опасности исходят от хищников или монстров. Краесветные горы, где находится Караз Анкор, выше любых других гор, и изрезаны глубокими скрытыми долинами. По склонам гор проходят узкие тропы, которые недостаточно широки даже для того, чтобы по ним мог с комфортом пройти один человек. Сильные ветры и внезапные штормы грозят сбить несчастных с ног и обречь их на гибель, в то время как лавина может смести целый отряд за несколько ужасающих мгновений.

Но, несмотря на все риски, королевства гномов таят в себе чудеса, от которых отвиснет челюсть даже у самого пресыщенного имперского ученого. Прежде всего, это небесные мосты — сказочные арочные пролеты, протянувшиеся между горными вершинами и облегчающие (по мнению гномов) передвижение между Твердынями. Являясь творениями Золотого Века после Войны с Хаосом, некоторые мосты были достаточно широкими, чтобы по ним могли с комфортом проехать бок о бок три повозки, в то время как на других едва хватало места для одного человека. У многих есть стены, защищающие от сильных ветров, способных сбросить путешественника в глубокие пропасти, но другие представляют собой просто открытые дороги. Почти у всех мостов есть поручни, но гномы предпочитают ими не пользоваться, считая это проявлением смелости и иногда подвергают этому испытанию не-гномов. Ходят также слухи, что на мостах вырезаны могущественные руны, готовые обрушить пролёт по команде владыки рун, если враг соберётся захватить их. Самыми известными среди жителей Рейкланда являются три небесных моста Карак Азгараза — Баракдокеринналад, Далгронги и Унзалед, которые находятся на Королевском Тракте к западу от Убершрейка.

НИ ШАГУ ДАЛЬШЕ

В Караз Анкоре Королевский Тракт когда-то охватывал каждую вершину от Караз-а-Карака до великих шахт на горе Серебряное Копьё, мост был достаточно широк, чтобы повозки могли развезаться бок о бок. Когда извергались вулканы, гора Серебряное Копьё пала под натиском гоблинов. Из-за этого тракт открывал легкий доступ к Караз-а-Караку. Когда орда наездников на волках мчалась через мост, мастер рун Кележ пожертвовал собой, чтобы разбить его, отправив и себя, и орду гоблинов на смерть. По сей день сломанный небесный мост стоит как напоминание всем дави, что однажды им самим, возможно, придется заплатить высшую цену.

КАРАЗ АНКОР В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

Империя гномов по-прежнему безраздельно правит в Краесветных горах, однако для проницательного посетителя в этом превосходстве видны трещины. Хотя верховный король Торгрим Злопамятный с мрачным величием восседает на Троне Власти, он скрывает в себе беспокойство о будущем. Поднимет ли вновь голову Хаос, неся с собой орды орков, гоблинов и троллей (и чего похуже)? Можно ли положиться на земли людей, особенно на Империю, при бушующем в ней кризисе? А что насчет самих дави? Гномы, зачастую испорченные жадностью и гордыней, несут в себе семена собственного падения.

Жизнь в горах

Караз Анкор и Краесветные горы в сознании большинства людей являются синонимами, и действительно, королевство гномов в период своего расцвета правило горной цепью от северных предгорий до южных земель. Королевство претендовало на сюзеренитет над горными Твердынями Норски и восточными владениями гор Скорби.

Даже после тысячелетий войн и потрясений это обширное государство.

Официально северные границы Караз Анкора начинаются в горах над перевалом Белеворота, где карак Влаг поддерживал тесные отношения с царями Кислева. Но карак Влаг пал во время Вторжения Хаоса, и гномы от стыда и ужаса отказываются говорить о его судьбе. Теперь карак Кадрин - последняя северная крепость, хотя верховный король яростно сопротивляется любым попыткам царей захватить горы вокруг Белеворота, даже если там в настоящее время не живет ни один дави.

Хотя когда-то империя простиралась на юг за пределы стыка с горами Скорби, самой южной оставшейся крепостью является карак Азул. Хотя он богат своими крупными железными рудниками, он почти изолирован руинами карака Азгал, кишащими орками, гоблинами и скавенами на юге и часто меняющим хозяев караком Восемь Пиков на севере. Поскольку дороги как под землей, так и над ней слишком опасны для караванов, торговля идет в Барак-Варр, откуда товары движутся по морю, или по суше через Пограничные Княжества. Несмотря на изолированное, шаткое положение, престарелый король Казадор не спешит отказываться от своих богатств. Потеряв свою семью, он не готов потерять и своё наследие.

Казадор не одинок в своей решимости, поскольку подавляющее большинство дави отказывается покидать горы, несмотря на постепенные, изнурительные потери, которые, как большинство знает, когда-нибудь приведут к падению Караз Анкора. Для большинства идея покинуть горы немыслима и так же чужда, как мысль об эльфе, трудящимся своими руками. Горы были завещанием Грунгни гномам, их источником богатства и убежищем во время Великого Бедствия. Для народа, зачастую уступающего численностью, суровая местность гор помогла отбиваться от гораздо более многочисленных захватчиков, что стало оружием, столь же важным, как и любая технология.

И с течением времени и поколений перспектива покинуть могилы своих предков перед лицом чего-либо, кроме подавляющей силы, стала немыслимой, позор, который даже путь убийцы чудовищ не мог искоренить. Для гномов Караз Анкора горы — дом, они и есть Караз-Анкор, они являются самой сутью гномов.

Политика

Хотя Караз Анкор создает для посторонних образ единства и целеустремленности, его политика столь же сложна и запутанна, как и в любом человеческом царстве, а зачастую и гораздо более бестолковая.

В Караз Анкоре

С момента своего основания и до самого Золотого Века Караз Анкор был единым королевством, в котором верховенствовал верховный король Караз-а-Карака. Это казалось естественным, поскольку основателем и первым правителем был сам бог Грунгни, а его наследники обладали огромной властью. В то время как у отдельных Твердынь были свои лидеры, это были, очевидно, «под-короли», которые правили по воле верховного короля.

Но извержения вулканов и вторжения, ознаменовавшие конец эпохи, также положили конец этому прямому правилу. Из-за раскола континента и опасностей, связанных с наземными путями, Твердыни на многие годы остались сами по себе. Вынужденные бороться за выживание почти без помощи извне, немногие уцелевшие Твердыни захотели вернуться к прежнему порядку вещей: многие затаили обиду, обоснованную или нет, на Караз-а-Карака за то, что тот не смог их защитить.

В конце концов, потребность в единстве, борьбе с врагами и инстинктивное уважение к традициям заставили дави пойти на компромисс. Короли каждой из уцелевших Твердынь становились суверенами по собственному праву, но были обязаны хранить верность верховному королю и откликнуться на его призыв взяться за оружие.

Подобное уважение к Трону Власти означало бы, что желания верховного короля имели вес в других Твердынях, даже если они редко исполняли приказы. На самом деле, имперский учёный однажды заметил верховному королю, что структура Караз Анкора не сильно отличается от структуры Империи... из-за чего его сразу же изгнали и запретили возвращаться в королевство.

Хотя в пределах Твердыни слово короля гномов является законом, он также обязан консультироваться с советом старейшин. Обычно тот состоит из глав благородных кланов, главных жрецов Грунгни и Валайи, главы клана инженеров, старшего хранителя знаний и тех королевских чиновников, что считаются необходимыми из-за их обязанности давать королю наилучшие советы. Хотя он и не обязан принимать эти советы, отсутствие убедительного пояснения его отказа может привести к разногласиям внутри Твердыни и даже обидам.

УБИЙЦЫ ЧУДОВИЩ КАРАЗ АНКора

Духовные потомки Гримнира, Первого Убийцы, занимают странное место в политике империи гномов. Обременённые позором, который может быть искуплен только смертью в битве, убийцы чудовищ часто считаются непредсказуемо жестокими, даже безумными в глазах других дави, но при этом вызывают почти религиозный трепет. Мысль о том, что убийца чудовищ совершил что-то настолько позорное, из-за чего, по сути, отрезал себя от своего клана и наложил на себя смертный приговор, может потрясти до глубины души любого, кто подумает об этом. И потому гномы стараются об этом не думать. Они просто направляют убийц чудовищ на ближайших врагов и стараются не стоять у тех на пути.

Поэтому гномы вздохнули с облегчением, когда король Барагор в 650 году И.К. освятил Великое святилище Гримнира в карике Кадрин. Святилище привлекло убийц чудовищ со всех концов королевства гномов, предоставив им место, где их почитали и не боялись. От своих братьев и жрецов Гримнира они учатся концентрировать свою ярость, чтобы хотя бы минимально функционировать в обществе.

Как король убийц, король карика Кадрин не только правит своей Твердыней, но и имеет право заседать в совете старейшин верховного короля, где он говорит от имени всех гномов, которые ищут искупления через смерть.



ЗА ПРЕДЕЛАМИ КОРОЛЕВСТВА

Как бы ему ни хотелось, чтобы внешний мир оставил его в покое, у Караз Анкора есть жизненно важные интересы, которые требуют от него взаимодействия с окружающими землями.

Гномы Норски

Отрезанные от Караз Анкора почти на 7000 лет после Великого Бедствия и наступления Хаоса, дави крупнейшей из оставшихся Твердынь в горах Дома Гигантов, крака Равнсвак, восстановили контакт со своими южными сородичами, узнав об их существовании от эренградских торговцев в 2290 году И.К.. Когда они постучались в ворота карака Влаг, их встретили как потерянных братьев, и между ними быстро установилось процветающее торговое партнерство — меха и крепкое (даже для гнома) пиво из крака Равнсвак, высококачественные металлические инструменты и оружие из Караз Анкора. Убийцы чудовищ из Старого Света и западных Твердынь проходили через Твердыни Норски по пути на север в поисках славной смерти. Казалось, что королевства наконец-то воссоединятся.

Нашествие Хаоса в 2302 году И.К. нарушило эти планы. В то время как орды Асавара Кула вторглись в Кислев, предали Прагг и Эренград огню и завоевали карак Влаг, гномы Норски делали всё, что могли, чтобы помочь своим торговым партнерам и родственникам. Совершая вылазки из своих подземных портов, их корабли атаковали прибрежные фланги орд Хаоса и не давали рейдерам добраться до уязвимого побережья Империи. После окончания войны новый верховный король Торгрим решил, что пришло время официально оформить воссоединение.

Но у дави из крака Равнсвак были другие планы.

В крака Равнсвак прибыл гонец из Караз-а-Карака с посланием от Торгрима. Он приказал королю Хааркону Викрамссону и его королеве Инге Оттарсдоттир предстать перед Троном Власти, чтобы поклясться в верности и повиновении, как это делалось во времена верховных королей перед нашествием Хаоса. Когда посланник закончил зачитывать воззвание, Хааркон долгое время сидел в тишине, прежде чем дать ответ.

Вопреки ожиданиям Торгрима, Хааркон не горел желанием присягать на верность. Вместо этого он заявил, что поклянется в повиновении только истинному верховному королю, которым является сам Грунгни.

Узнав об этом, Торгрим пришел в ярость, но он мало что мог поделать. Караз Анкор нуждался во всех возможных союзниках, а радость от того, что они нашли своих потерянных сородичей, была так велика, что никто не мог смириться с мыслью о повторном разрыве отношений. Кроме того, попытка установить власть Караз Анкора теперь могла быть предпринята только с помощью силы, что разрушило бы отношения с западными Твердынями, а это была бы слишком высокая цена. Итак, Торгрим согласился, и Твердыни Норски по сей день остаются независимыми союзниками.

Западные Твердыни

Появившиеся «благодаря» массовому бегству из Караз Анкора изгнанных из его разрушенных Твердынь и отчаявшихся когда-либо вернуться назад гномов, владения в Крепях, Чёрных и Серых горах являются постоянным источником раздражения для верховного короля. Когда Твердыни были основаны, верховный король осудил их как трусов и затаил обиду на всех и каждого, на что западные Твердыни ответили своей обидой. Такая ситуация продолжалась тысячу лет, и они избегали войны друг с другом только из-за острой необходимости Караз Анкора сражаться с орками, гоблинами и скавенами.

В конце концов, давление войны заставило верховного короля предпринять попытку примирения. Он вырвал соответствующие страницы из своей Книги Обид и отправил их королям гномов западных Твердынь с сообщением, что все обиды сняты. Он заявил, что дави западных гор снова желанны в Караз Анкоре, и выразил надежду, что примирение приведет к их воссоединению с Караз Анкором, а также с их воинами и золотом.

Тронутые этим жестом и врожденным стремлением всех гномов держаться вместе, западные короли гномов, в свою очередь, вырвали свои собственные страницы и отправили их в Караз-а-Карака, положив тем самым конец расколу. Однако они не присоединились к Караз Анкору и не стали делать ничего большего, чем объявили о дружбе — помыслы о верности или подчинении были отринуты, а такая возможность — упущена. Впрочем, верховные короли ворчат и соглашаются на это решение из-за необходимости ведения войны и готовности западных Твердынь предоставить помощь.

Империя

Самые важные отношения Караз Анкора связаны с Империей. Это важнейший источник торговли, как импорта продовольствия, так и доходов от экспорта товаров гномьего ремесла. Империя также является ключевым источником наемников, которые пополняют ряды армий гномьих Твердынь, особенно кавалерии, столь важной для сражений на поверхности. И во времена великих кризисов верховный король Торгрим по горькому опыту Кислева знает, что шансы Караз Анкора на выживание намного выше, когда в бой вступают армии и волшебники Империи.

Таким образом, чтобы поддерживать прочные отношения с императорским двором, Караз Анкор направил в Альтдорф посольство во главе со своим родственником Мордином Харгинссоном. Харгинссон, будучи молодым и дерзким для такого важного поста, претендует на преимущество перед послами карака Норн и карака Азгараз, к большому их раздражению. Он также покровительственно относится к гномам Альтдорфа, что отражает предубеждение, которое многие жители Караз Анкора испытывают к гномам, решившим жить среди людей. Грубость Харгинссона вызвала тихие жалобы как герцогине Улане Велтен, верховному хранителю печати, так и Караз-а-Караку, но еще неизвестно, заменит ли его Торгрим.

В пределах Империи, Караз Анкор больше всего озабочен делами в граничащих с ним провинциях, и поэтому он направил своих легатов ко дворам Аверланда, Остланда и Остермарка, хотя должность в Сильвании остается вакантной после исчезновения последнего легата. Представляя интересы Караз Анкора и местных гномов, когда их об этом просят, эти дипломаты стараются не наступать на бороду послу в Альтдорфе и не расстраивать императорский двор в своих отношениях с правителями провинций.

Прочие владения

Ни одна из других земель людей не сравнится по значимости с Империей, за исключением двух: Кислева и Пограничных Княжеств. Постоянно думая о последнем вторжении Хаоса, Торгрим отправил в Кислев не только посла, но и охрану из 100 гномов-ветеранов для укрепления обороноспособности. Он также подумывает о том, чтобы подарить артиллерию для защиты стен Кислева.

Хаос, царящий в Пограничных Княжествах, создает угрозу для южных владений Караз Анкора, но Торгрим предпочел передать возможность принимать решения королю Замнису Грундиссону из Барак-Варра, чьи торговые связи вдоль Чёрного залива приносят достаточно информации для этой работы.

Отношения с другими людскими землями находятся в ведении ближайших к ним Твердынь гномов, главным образом потому, что у Торгрима и без того хватает забот, а также потому, что западные Твердыни не горят желанием допускать вмешательство Караз Анкора. Дом Фугеров заключил контракт на представление интересов империи гномов в Мариенбурге. Ходят слухи, что, несмотря на презрение, которое Караз Анкор, возможно, испытывает к дави-обитателям равнин, верховный король не настолько горд, чтобы время от времени не брать взаймы (конфиденциально) у Арката Фугера, для содержания армий королевства в боевой готовности.

Хотя между Ультуаном и Караз-а-Караком не существует прямых связей, если общение или переговоры кажутся целесообразными, вопросы решаются за закрытыми дверями между послом Караз Анкора и Даэндрой Тиховодной. Ходят слухи, что она столь же рада визитам посла Харгинссона, столь и мухе в своем вине.



♦ ДЕТИ ГРУНГНИ ♦

Будучи гномом



Гномы - исключительно гордый, древний народ, известный своим мастерством, стойкостью, суровым нравом, боевой доблестью и тягой к элю. В целом, существует три типа гномов, которые доброжелательны к людям. Первый и самый многочисленный - гномы караков, которые живут в горах. Второй тип гномов - это те, что живут среди людей. Поскольку подавляющее большинство из них проживает в пределах Империи, они известны как «имперские гномы». Третьими и наименее часто встречающимися являются гномы Норски, которых чаще всего можно встретить в морских портах, расположенных на море Когтей, или в речных портах вблизи него.

КУЛЬТУРНЫЕ ЦЕННОСТИ

Образ жизни гномов мало изменился за семь с половиной тысячелетий существования их культуры. Каракские, имперские и гномы Норски по-прежнему придерживаются одних и тех же культурных ценностей. Гномы превыше всего уважают возраст, богатство, мастерство, репутацию и честь. Те, кто обладает всеми пятью добродетелями, пользуются величайшим уважением среди своего народа и являются его лидерами.

Уважение к традициям также важно, хотя обстоятельства, из-за которых часть гномов живёт среди людей, привели к некоторому расхождению с традициями, которые гномы караков и Норски считают священными. А потому отсутствие уважения к традициям относят скорее к недостаткам, чем его наличие – к достоинствам.

Возраст

В культуре гномов возраст считается самым надёжным показателем мудрости гнома. Долгие годы тяжелого труда и потеря часто умеряют дерзость и неуместную самоуверенность молодежи. Десятилетия труда дают пожилым гномам богатый опыт, основанный на знаниях и проницательности, которые позволяют им выносить здравые суждения и проникать в суть дел более молодых членов своих кланов.

В то время как некоторым молодым гномам, чтобы остудить их пылкие головы, требуются суровые жизненные уроки, у большинства дави хватает здравого смысла прислушиваться к мнению старших и учиться у них.

Старшие гномы не учат младших членов клана, читая им лекции. Вместо этого они передают свою мудрость через рассказы о деяниях и последствиях, независимо от того, были ли они лично пережиты гномом, рассказывающим историю, или ему об этом поведали в юности. Благодаря этому методу деяния прошлых и недавних предков сохраняются в памяти в качестве жизненных примеров.

Длина и густота бороды гнома (или волос, в случае женщин-гномов) являются основным показателем возраста и мудрости гнома. Седина в бороде или волосах гнома имеет меньшее значение, поскольку гномы седеют неравномерно.

Богатство

Критики часто утверждают (с осторожностью, так, чтобы их никто не слышал) что гномы - это скупой народ. Правда в том, что культура гномов ценит процветание, и отдельные гномы часто измеряют успех богатством, которое им удалось накопить. Таким образом, гномы рассматривают богатство как средство для комфортной жизни и получения уважения от своих собратьев.

Обычно гномы богаче своих соседей других народов. Например, Ян ван дер Кёйперс из Мариенбурга, бесспорно, самый богатый человек в Старом Свете. Однако даже его сказочное богатство меркнет по сравнению с богатством даже незначительного короля гномов.

Несмотря на то, что гномы, как правило, дорожат своим богатством, они могут быть очень щедрыми, когда дарят ценные подарки уважаемым членам клана. Гномы также проявляют большую щедрость, возвращая долги и вознаграждая друзей и надежных союзников за проявленные достоинства.

Когда гном умирает, его хоронят с немногими ценными вещами, в основном с предметами, которые отражают его достижения и положение в клане. Гномы, покидая этот мир, оставляют после себя большую часть своего богатства, которое делится между их родственниками, и таким образом передают его из поколения в поколение. Таким образом, сокровищница гнома является не только признаком богатства и защищенности, но и связующим звеном с его почитаемыми предками прошлых поколений.

Мастерство

Внимательность и память гномов к деталям не уступают другим народам. Они учатся, внимательно наблюдая за работой своих мастеров, прислушиваясь к знаниям и прилежно применяя свое мастерство. Гномы, овладевающие своим ремеслом, со временем завоевывают большое уважение других членов своих кланов и ремесленных гильдий. Величайшие из гномьих ремесленников достигают уровня мастерства, с которым не может сравниться ни один другой народ.

Посвящая себя совершенствованию своего ремесла, гномы чтут не только своих мастеров, но и свой клан, предков и само ремесло. Поскольку все ремёсла гномов восходят к богам-предкам, достижение мастерства в своем ремесле является не только религиозным долгом, но и источником гордости и чести.

РЕМЕСЛЕННЫЕ ГИЛЬДИИ

Ремесленная гильдия - это термин, используемый, когда несколько кланов в королевстве гномов занимаются одним и тем же ремеслом. В отличие от гильдий людей, ремесленные гильдии гномов не ограничивают членство гномов, работающих в ремесле. Ремесленные гильдии также не регулируют цены или объем производства. Примерами ремесленных гильдий являются оружейники, пивовары, инженеры, кузнецы по металлу и шахтеры.



Репутация

Репутация - это всё для гнома. Богатство может придти и уйти, и во многих случаях это не зависит от гнома. В отличие от него, репутация - это единственное, на что гномы могут рассчитывать в постоянно меняющемся мире. А главное в репутации гномов - ценность их слов.

Однажды данное слово гнома нерушимо и связывает его клятвой. В результате гномы очень неохотно дают своё слово в чем бы то ни было. Когда на них давят, гномы тщательно подбирают слова, словно они ловкий альтдорфский истец в судебном процессе. Примерами типичных оборотов речи могут быть: *«Я сделаю так, как вы просите, если только мне что-то не помешает»* или *«Исходя из того, что вы мне сказали, я сделаю всё, что в моих скромных силах»*.

Такая двусмысленность привела к тому, что гномы приобрели незаслуженную репутацию уклончивых собеседников. Гномы знают, что их чувство чести требует, чтобы обязательства, вытекающие из данного ими слова, были выполнены в точности. Более того, гномы знают, что если они умрут, не выполнив своей клятвы, ответственность за это перейдет к их потомкам. Это соображение сильно давит на гномов, когда они решают дать своё слово.

В крайних случаях гномы, которые бесчестно нарушают свою клятву, покидают свой клан и становятся убийцами чудовищ. Этот решительный поступок служит для того, чтобы смыть с клана клеймо нарушителя клятвы, поскольку смертью убийца чудовищ искупает свою запятнанную честь. Это также служит доказательством того, что клан, как и подобает, серьезно относится к своим клятвам.

Считается серьезным оскорблением, если чужак будет настолько самонадеян, что потребует клятвы от гнома. Такое оскорбление нелегко забыть, а тем более простить.

Честь

Честь гномов тесно связана с их репутацией. Честь - это кодекс, который определяет, как гномы взаимодействуют друг с другом, как внутри своего клана, так и за его пределами. Она также определяет, как они взаимодействуют с другими народами.

Гномы наиболее прямолинейны и честны в общении с членами своего собственного клана. Ведь доверие между ними очень важно для сплоченности, а также поддержания чести самого клана.

Честь также важна при общении с другими кланами в пределах Твердыни. Безопасность Твердыни требует высокого уровня взаимного уважения между теми, кто живет в ней и защищает её стены.

Честь среди имперских гномов не так важна, как среди гномов караков и Норски. Столетия, даже тысячелетия, проведенные среди людей, изменили представление этих гномов о чести. Имперские гномы, которые занимаются мошенничеством или выбирают формально нечестную работу (например, контрабандисты или побережники), не испытывают чувства стыда, которое заставило бы горных гномов стать убийцами чудовищ. Несмотря на это, имперские гномы-шельмы очень редко вредят своим горным соплеменникам.

Традиции

Традиция - это одна из тех вещей, что связывает гномов друг с другом. Она служит объединению членов клана и сами кланы в пределах Твердыни или поселения.

Традиции гномов столь же прагматичны, как и сами гномы. Большинство из этих проверенных временем традиций были заложены предками гномов и существовали на протяжении тысячелетий. Гномы верят, что любое несоблюдение традиций и неправильное поведение в соответствии с предписаниями может привести к последствиям, варьирующимся от простого несчастья до полной катастрофы.

Некоторые традиции принимают форму тихого ритуального призыва, например, когда гномы-оружейники призывают предков вдохновить их руки на создание превосходных топоров или ювелиры — на успешную работу над искусным украшением. Другие обычаи включают в себя правильное изложение традиционных гномьих историй, которые могут включать в себя основные сюжеты для определённого гномьего ритуала. В определённые дни, посвященные воспоминаниям о деяниях предков, во время общих праздников можно рассказывать истории или петь песни.

Традиции среди имперских гномов, как правило, носят более личный и приватный характер. Это различие в значительной степени объясняется широким распространением многих кланов за пределами имперских городов. Центром внимания имперских гномов становятся семьи, а не более громоздкий конструктор, которым является клан.

БОРОДЫ И ВОЛОСЫ

Гордость гномов за свои бороды легендарна. Бороды никогда не стригутся и их даже не подравнивают. Вместо этого их постоянно расчесывают, чтобы они не спутывались, и тщательно заплетают в косы. Гномы позволяют себе пачкать бороды только в самые тяжелые времена. Жевание бороды является признаком глубочайшего горя, например, потери любимого человека. Гномы, которые бреются, признают полную потерю чести. При этом бритьё бород встречается крайне редко даже среди убийц чудовищ.

Насильственное сбривание бороды гнома - самое тяжелое и непростительное оскорбление, которое только можно вообразить. Тысячелетия назад унижение посла гномов, которого насильно обрили при дворе Короля Феникса в Ультуане, привело к 500-летней войне Отмщения между высшими эльфами и гномами.

Женщины-гномы не носят бород (несмотря на слухи об обратном), но у них густые волосы, которые они расчесывают и заплетают в косы так же часто, как и мужчины. Косы женщин-гномов указывают на их статус в клане. Самые замысловатые косы, как правило, можно найти у знатных кланов гномьей Твердыни.

СОЦИАЛЬНАЯ СТРУКТУРА

Чтобы цивилизация просуществовала так долго, социальная структура должна быть достаточно прочной, чтобы не ослабевать в течение многих тысячелетий, даже несмотря на невзгоды, которые порой граничили с катастрофами.

Гномы придают большое значение мудрости своих старейшин и примеру своих предков. В их характере проявлять почтение к старшим членам своего клана, и кхазалидский термин «гноллен-гром», обозначающий «уважение, которое следует оказывать гному из-за его впечатляющей бороды», помогает проиллюстрировать культурную ценность уважения к опыту. Густобород-гном, который не проявляет должного уважения к своей длинной бороде, вскоре зарабатывает репутацию «ваттока» (неудачника), «ваззока» (дурака) или «ваназа» (того, кто не может отрастить приличную бороду). Старшие гномы руководят младшими гномами как в мирное, так и в военное время, передавая свои почитаемые учения будущим поколениям. Наиболее важными из этих уроков являются методы и учения, одобренные королями древности, предками клана и богами-предками. В любом обществе гномов можно ожидать, что молодые гномы будут обращаться за советом к старшим, а старшие гномы будут искать вдохновения и прозрения в деяниях своих предков.

Клан и семья

Клан и семья занимают центральное место в жизни гнома. Подобно большой семье, тронг (как называют всех членов клана) связан друг с другом кровью и общими предками. Семьи, входящие в клан, также имеют общую родину, многие из них ведут свой отсчет от первых поселений гномов в Краесветных горах и Драконьего Хребта, в то время как другие ведут свой отсчет с того момента, когда их предки основали Твердыни гномов в Крепях, Чёрных и Серых горах. Даже имперские гномьи кланы возводят свои родословные к горным королевствам, в то время как гномы Норски отсылаются только к Твердыням в восточной Норске.

Гномы прослеживают историю своих предков на протяжении тысячелетий, опережая даже полуросликов в том, что касается генеалогии. Запоминание саг о своих предках так же важно для образования гнома, как и овладение тонкостями ремесла своего клана. Гномы очень гордятся достижениями своих предков. Саги всегда пишутся и пересказываются просто, без хвастовства и как нечто само собой разумеющееся. С точки зрения гномов, деяния почитаемых предков сами по себе достаточно славны, и нет необходимости приукрашивать их более изысканными словами.

У гномов глубоко укоренилась клановая память, и они серьёзно относятся к семейным обязательствам, даже если их род насчитывает несколько поколений. Неразрешенные долги предков ложатся на плечи их потомков и сохраняются столько, сколько потребуется, до тех пор, пока потомки полностью не расплатятся. Продолжающаяся поддержка Империи является примером, иллюстрирующим этот принцип, поскольку Сигмар спас верховного короля гномов Кургана Железную Бороду от его похитителей-орков. Но это работает и в обратную сторону, например, любое оскорбление, нанесенное гному, считается оскорблением всего клана. В этой ситуации любой член клана может быть избран (или самостоятельно возьмёт на себя смелость) для мести, чтобы восстановить честь клана.



КЛАНЫ РУННЫХ КОВАТЕЛЕЙ

Рунные ковалей, один из самых важных кланов, являются потомками Тунгни, бога-предка и младшего сына Грунгни и Валайи. Только рунные ковалей способны заключать и использовать ветры магии в своих изделиях. Однако не все члены кланов рунных ковалей обладают этим даром. Лишь немногие из них достаточно искусны в создании рун, из-за чего и становятся полноценными рунными ковалейми.

Многие другие члены клана обладают очень ограниченной способностью заключать ветры магии в руны, большинство из которых получаются временными, или уникальными рунами с ограниченным применением. Такие члены клана становятся жрецами (и жрицами) богов-предков и посвящают свою жизнь тому, чтобы их народ изучал и соблюдал традиции и обряды, заложенные на заре времен.

Большинство гномов из клана рунных ковалей не способны заключать магию в руны. Вместо этого они выполняют высоко ценимую роль тех, кто оберегает знания и законы гномов. Рунотёсы, библиотекари, архивариусы и хранители знаний - все они выполняют эту важную задачу в обществе гномов. И обычно эти гномы живут в королевствах гномов.

Среди имперских гномов те члены кланов рунных ковалей, кто не обладает способностями к использованию рунической магии, обычно становятся опытными кузнецами других направлений (такими как кузнец, ювелир или оружейник). Все члены клана имперских гномов-рунных ковалей происходят из клана Громого Камня из карака Варн.



ЖИЗНЕННЫЕ ЭТАПЫ

Гномы стареют медленнее, чем люди, хотя в первые годы жизни разница не так велика. Люди считаются взрослыми в возрасте от 16 до 18 лет, в то время как гномы – между 18 и 20 годами. В среднем гномы живут три человеческих жизни, а неизменная жизненная сила стареющего гнома редко встречается среди пожилых людей.

День Наречения традиционно является первым днём жизни гнома. В этот день родители новорожденного, старейшины клана и все прямые живые предки представляют младенца в храмах Грунгни и Валайи, чтобы получить благословения богов-предков. В Храме Грунгни рождение и имя младенца добавляются в анналы Твердыни. Затем, доставленный в Храм Валайи, младенец проходит ритуал приветствия, который включает в себя проведение его через дым очага Валайи и кормление его ложкой каменного супа. Имперские гномы посещают только храм Грунгни, считая это достаточным для ритуала.

Гномы не считаются взрослыми, пока им не исполнится 30 лет. Эти «младобороды» или «короткобороды» проводят свои детские годы, изучая ремесло своего клана, традиции, своё место в обществе гномов и боевую подготовку. Младобороды также проводят несколько лет в шахтах и кузницах, изучая землю и способы определения и очистки металлов. Ожидается, что все гномы примут участие в защите своей Твердыни, города, деревни или шахтерского поселения.

Важным событием для гномов является вступление во взрослую жизнь, когда молодой гном официально предстаёт перед кланом во время обряда Куменуخت. Клан, живущие в разрозненных общинах, обычно ждут, когда они соберутся в День Памяти, чтобы совершить этот обряд совершеннолетия. Гномы, достигшие совершеннолетия, делают подношение в виде своей поделки, демонстрирующей их мастерство в ремёслах клана и почитание предков клана и богов-предков. Например, молодой гном из клана пивоваров предлагает бочку тёмного пива, а представитель клана ювелиров дарит ювелирное изделие или огранённые драгоценные камни. Затем старейшины клана вручают гному его первый набор инструментов и эмблему ремесленной гильдии клана. Только что получившие повышение, молодые гномы начинают укреплять свою репутацию в клане. Они проходят путь от новичка до подмастерья, но продолжают оттачивать своё мастерство с более старшими членами клана.

Молодые гномы караков и Норски, проявляющие ограниченные способности в своём ремесле, могут присоединиться к гарнизону своей Твердыни или к постоянной армии.

Среди имперских гномьих кланов не существует ремесленных гильдий. К тому же, из-за широкого распространения некоторых кланов по нескольким деревням, имперские гномьи кланы не привязаны к определённому ремеслу. Имперские гномы из клана пивоваров могут избрать профессию плотника или солдата, в зависимости от способностей (и правил человеческих гильдий). Ни один имперский гном не может выбрать профессию, связанную с рунической магией, если только он не является членом клана рунных кователей с врожденными способностями.

Гномы, достигшие 70-летнего возраста, приобретают статус «густобородов». Они могут брать в ученики более молодых гномов. Если двое или более густобородов захотят взять в ученики одного и того же гнома, или если кого-то из молодых не выберет ни один густобород, старейшины клана вмешиваются, чтобы разрешить ситуацию. При этом густобороды могут не брать себе подмастерьев, а сфокусироваться на дальнейшем совершенствовании своего ремесла.

Гномы достигают статуса «долгобородов», когда им исполняется 120 лет. Они ещё не считаются старейшинами клана, но долгобородов уважают за их мудрость, мастерство и знание клановых традиций и ремёсел. Во многих случаях их репутация распространяется за пределы их ремесленной гильдии, что позволяет долгобородам получать заказы от других кланов. Многие долгобороды продолжают обучать младших членов своей ремесленной гильдии. Другие полностью посвящают себя дальнейшему совершенствованию ремесла.

В возрасте 150 лет гномы становятся «старейшинами» своего клана и входят в состав совета старейшин в зависимости от возраста, мудрости и длины бороды или волос. Советы старейшин рассматривают любые вопросы, которые непосредственно затрагивают клан и его интересы, даже выносят решения о нарушении законов гномов. Если рассматриваемый вопрос касается только членов одной клановой семьи, то совет старейшин может лишь рекомендовать старейшему члену и главе семьи план действий.

Те немногие гномы, возраст которых превышает 200 лет, становятся «великобородами», они пользуются большим уважением в своем клане. Их знания, опыт и проницательность делают великобородов очень важными членами общества в трудные времена.

Редко кто из гномов живет дольше 400 лет, но те, кому удаётся совершить такой подвиг, становятся «живыми предками» и почитаются как благословленные богами-предками, являясь символами удачи своего клана. Сила живых предков остаётся неизменной и резко контрастирует с опытом очень старых людей. Гномы противятся тому, чтобы считать живых предков бессмертными, но, похоже, только травмы или болезни могут угрожать жизни живого предка. Гномы иногда говорят, что живые предки просто слишком упрямы, чтобы умереть.

СМЕРТЬ И ПОГРЕБЕНИЕ

Согласно древним преданиям, земля породила гномов, и их умершие тела должны вернуться в объятия Валайи, а дух гнома при этом отправляется в мир своих предков. Погребальные обряды, совершаемые жрецами Газула, бога-предка и покровителя мёртвых гномов, облегчают это последнее путешествие.

Гномы, умирающие от старости, чувствуют, что их выносливость и сила иссякают, и знают, что их конец близок. Они призывают жреца Газула, чтобы умирающий гном мог назвать, что из его имущества будет сопровождать его в могилу. Затем наследников приглашают засвидетельствовать завещание умирающего гнома, что чем-то напоминает оглашение завещания среди людей, за исключением того, что гном ещё не умер. После этого гном проводит остаток своих дней с семьей и друзьями.

Когда наступает смерть, жрец возвращается, чтобы отвезти умершего в храм Газула, где тот будет лежать в течение четырех дней. Затем жрец наносит на тело руническую защиту, чтобы обеспечить безопасное прибытие духа в Чертог Предков и предотвратить использование трупа в некромантических целях. По истечении четырёх дней жрец погребает тело в склепе клана вместе с личными вещами. Затем он запечатывает склеп с помощью руны, чтобы предотвратить любое осквернение до следующего погребения.

Жрецы Газула сопровождают армии гномов, чтобы совершить погребальные обряды над павшими. Убитых гномов хоронят на месте, если возвращение тел в крепость гномов нецелесообразно. В таких случаях для погребения возвращаются только тела королей, рунных кователей и старейшин кланов.

ВАЖНОСТЬ ОБИД И РАСПЛАТЫ

Гномы придают большое значение тому, чтобы помнить каждого, кто проявил к ним доброту и дружелюбие. Они также помнят всех, кто так или иначе причинил им зло, от пренебрежения до оскорблений, войн и предательства.

Любой, оказавший гному большую услугу (например, спасший ему жизнь), отныне считается «другом гномов». В результате своих действий «друзья гномов» приобретают дружбу, которая становится настолько крепкой, что длится десятилетиями. Хорошо известным примером может служить дружба людского поэта Феликса Ягера и убийцы троллей Готрека Гурниссона.

Обиды и оскорбления обрушиваются на виновного всей тяжестью вражды гномов. Кроме того, предательство может превратить «друга гномов» во врага всех гномов. К обидам гномов нельзя относиться легкомысленно. У гнома могут уйти годы или десятилетия на то, чтобы добиться удовлетворения обиды, но он неизбежно стремится добиться расплаты. Когда она приходит, она может принимать любую форму, которую гном сочтёт подходящей, независимо от того, что думает на этот счёт виновник.



КНИГА ОБИД

Любое оскорбление, несправедливость или предательство по отношению к гномам торжественно заносятся в Книгу Обид. Каждый король гномов хранит Книгу Обид для любых проступков, совершенных против Твердыни гномов или клана короля. Гномы, которые обладают навыками грамотности, обычно ведут свою собственную книгу обид, чтобы подкрепить свою память о причиненных им обидах. Записанная обида может быть вычеркнута только тогда, когда гном получит соответствующую компенсацию или отомстит соответствующим образом.

Победа гномов в Войне Отмщения удовлетворила многие из записанных обид на эльфов. Верховный король Готрек объявил о том, что лишение жизни Каледора II Ультуанского и Корона Феникса стали справедливой компенсацией за оскорбления и несправедливость, причиненные остальными эльфами до и во время войны. С тех пор появились новые обиды на эльфов, но их было не так много, как у других опасных противников.

Презрение гномов к эльфам не идет ни в какое сравнение с их ненавистью к зеленокожим. Кроважадные орки и коварные гоблины убили больше гномов и разрушили больше Твердынь гномов, чем все остальные народы вместе взятые. В Книге Обид верховного короля есть единственная запись об этих, самых последовательных, врагах. Только полное искоренение орков, гоблинов и их сородичей удовлетворит обиду.

Гномы знают о существовании скавенов, в то время как люди могут говорить о них как о «мерзких существах из легенд, которыми пугают капризных детей». Скавены были причастны к падению некоторых Твердынь гномов, таких как карак Варн и карак Восемь Пиков. Великая Книга Обид содержит записи, призывающие к уничтожению отвратительных крысолудов. Неспособность человекишек отнестись к этой угрозе серьёзно является источником недоумения и ужаса для большинства гномов.

Типичная Книга обид состоит из четырех столбцов: «Обида» (описание обиды), «Обида против» (указание на обидчика), «Дата обиды» и «Дата расплаты».

КНИГА: ОБИД			
ОБИДА	ОБИДА ПРОТИВ	ДАТА ОБИДЫ	ДАТА РАСПЛАТЫ
РАЗРАБЛЕЕНИЕ: ТОРРОВАТО: КАРАВАНА: ТУРМРА: БОРХОПЬА:	ГОБЛИН: МИБРАТТ: РАЗБОРОВАНИЕ: ГОПЕНЬ	1018	1017
БЕРЖО: ЗАЯВНН: УТО: ТОВАР: БЫН: НЕКАМЕ: ТВЕПНЫМ: УТОБЫ: СНТБ: КЕНГ:	УЕПОВЕУМКА: ТАББЕК: ОПЕХАМ	1018	

ЕГЕРЯ БУГМАНА

Егеря Бугмана наводят ужас на зеленокожие племена, живущие в окрестностях Серых и Чёрных гор, и забираются даже дальше в поисках мести. Обида Бугмана является явным воплощением обиды гномов.

Давным-давно гоблины разрушили пивоварню Йозефа Бугмана близ Вустербурга в (тогдашнем) Зудденланде, пока главный пивовар отсутствовал. Увидев руины на месте пивоварни, где хранились бочки с элем, Бугман пришел в ярость и поклялся покончить с племенами гоблинов, ответственными за это. Позже в клятву были внесены поправки, включающие всех орков, гоблинов и родственные им виды.

Утомлённый битвой отряд егерей Бугмана во главе с одноглазым Йорджем Рудлем устроил засаду на персонажей, пересекающих один из горных хребтов, окружающих Империю, и захватил их для допроса. Убедившись, что персонажи не являются шпионами местного племени зеленокожих, Йордж вербует их для разведки близлежащей деревни, чтобы егеря могли организовать ночную атаку. Если персонажи согласятся помочь, Йордж обещает им щедро заплатить. Однако, если персонажи согласятся помочь только чтобы побыстрее отделаться от дурных гномов... ну, егеря Бугмана очень хорошие и неутомимые следопыты.

КНИГА ПАМЯТИ

Помимо Книги Обид, старейшины клана хранят несколько других книг для клана. Одной из них является Книга Памяти, это том, в котором перечислены деяния и славные поступки предков клана и, где это применимо, ныне живущих членов клана. Записи в этой книге зачитываются вслух членам клана, когда они собираются вместе в День Памяти, чтобы почтить великие деяния своего клана. Иногда эти чтения сопровождаются обрядами посвящения в ряды «взрослых» для младших членов клана.

Как и все другие книги, которыми владеет клан, существует множество томов Книги Памяти. Все текущие книги хранятся в потайных, защищённых местах неподалёку от старейшины клана. Прошлые тома хранятся в обширных библиотеках гномьей Твердыни. В общинах имперских гномов книги надёжно хранятся в защищённых подземных хранилищах в ближайшем храме Грунгни.



Книга Долгов

Старейшины клана отвечают за обновление Книги Долгов (Бараз Крон) клана, которая, по сути, представляет собой бухгалтерскую книгу, в которой отражаются детали и суммы долгов клана. Поддержание целостности книги является предметом гордости. Долги могут принимать различные формы.

Наиболее распространенными являются простые финансовые долги, которые берут на себя менее удачливые гномы, чтобы финансировать какие-то дорогостоящие мероприятия или просто свести концы с концами. Гномы, как правило, не любят брать на себя такие долги и сворачивают горы, чтобы избежать этого. Имперские гномы, вынужденные иметь дело с ростовщиками-людьми, особенно презируют эту практику, но все они стараются тщательно фиксировать каждый платеж.

Другой тип долга — Долги Чести. Долги Чести возникают, когда кто-то вне клана оказывает большую услугу или благосклонность клану. Гномы предпочитают быть теми, кому должны услугу или благосклонность, и не любят быть в долгу у кого-то другого. Одно дело быть в долгу перед «другом гномов», совсем другое — быть в долгу перед тем, кто не имеет этого почетного титула. Гномы усердно работают, чтобы погасить Долги Чести как можно скорее.

Старейшины клана понимают, что, если они не будут вести точный учёт долгов клана, им будет грозить путь убийцы чудовищ. Этого более чем достаточно, чтобы гарантировать, что книги будут вестись аккуратно и своевременно.

Книга Предков

Книга предков (Громти Крон) подробно описывает генеалогию клана и близкородственных ему кланов до настоящего времени. Книги обычно представляют собой серию больших томов, большинство из которых охватывают тысячелетия. Старейшины близкородственных кланов часто встречаются, чтобы обеспечить последовательность записей от одной Книги Предков к другой.

Гномы скрупулезно ведут записи, что делает споры крайне редкими. Если между сторонами возникают неразрешимые разногласия, участвующие кланы приглашают местного священника (предпочтительно из храма Валайи, но подойдет и из храма Грунгни), чтобы найти компромиссное решение. Старейшины хранят только тома Книги Предков прошлого века, которые должны быть легко доступны для обновления. Более старые книги хранятся в местном храме Валайи.

Историки культа Верены предприняли несколько безуспешных попыток получить копии или изучить оригиналы «по генеалогическим причинам», по крайней мере, как они утверждают.

РАЦИОН ГНОМОВ

Рацион гномов очень похож на рацион состоятельных людей. Гномы, как правило, любят мясо. Во многих Твердых гномов содержатся стада мелкого косматого выносливого горного скота, выведенного из больших диких зубров, обитавших в лесных низинах, в то время как другие приручили горных коз и овец тысячелетия назад. Этот домашний скот обеспечивал гномов мясом, молоком, шкурами и шерстью. В странах с умеренным климатом этот скот выгоняют на высокогорные пастбища с пфлугцайта до последней недели эрнтецайта, что позволяет животным откармливаться на питательных горных травах. Когда погода становится холоднее, домашний скот возвращается в частично подземные укрытия, где в течение зимы в безопасности содержится племенное поголовье. Остальной скот забивают на мясо, большая часть которого готовится в виде «кури» — обильно приправленного пряными ягодами и копченого или вареного мяса.

Гномы, живущие за пределами Твердынь в королевствах гномов, часто являются заядлыми охотниками. Они дополняют мясо скота дичью, как крупной, так и маленькой, и птицей. Силки обычно устанавливаются для ловли мелкой дичи, пока охотничьи отряды бродят по горам в поисках оленей, горных козлов, медведей и коз-антилоп.

Молоко от скота обычно перерабатывается в различные сыры (твёрдый сыр, известный как «чуж» и ценный за свою способность оставаться вкусным во время длительных путешествий, а также мягкие и рассыпчатые сорта), сливки, йогурт и масло. Гномы обычно не пьют молоко. Большинство культур, выращиваемых гномами — это зерновые, которые идут на производство пива и хлеба. Фрукты и овощи выращиваются на землях, не отведённых под производство зерна. Обычно гномы любят мясо с некоторой долей остроты. По этой причине среди гномов популярен люстрийский острый перец, импортированный во время Золотого Века. Эти культуры выращиваются на обращённых к солнцу горных террасах в Крепях, Серых и Чёрных горах и экспортируются гномьими популяциями в Краесветных горах и землях людей.

Имперские гномы не так активно занимаются разведением скота или уходом за полями, как их сородичи в караках и Норске. Более чем достаточно крестьян-человечишек и простолюдинов, чтобы собирать урожай или пасти скот для скотобоен. Имперские гномы сосредотачивают свои способности на различных ремёслах.

Хлеб

Хлеб — обычный компонент рациона гномов. Большинство гномов едят хлеб вместе с обедом или ужином, и многие путешественники-гномы, если они путешествуют на большие расстояния от дома, берут с собой сухари — разновидность солёного печенья, которое хранится долго, но требует сильной челюсти для его употребления.

Гоблинские войны принесли большие трудности гномам, особенно в Краесветных горах. Уничтожение урожая зеленокожими мародерами поставило многие Твердыни гномов на грань голода. В это военное время гномы нашли способ пополнить свои запасы зерна, разработав чёрствый хлеб, выпекаемый из смеси зерна (в том числе диких сортов) с измельчённым в пыль камнем, который они называли «каменным хлебом». Каменный хлеб, известный человечеству как «гномий хлеб», имеет низкую питательную ценность. Его предназначение состояло в том, чтобы утолять приступы голода и позволять гномьим воинам продолжать битву. Каменный хлеб по-прежнему едят в постные времена.

Твердыни в Краесветных горах отмечают Гоблинские войны ритуальным постом, во время которого едят только каменный хлеб.

Пиво и пивоварение

Гномы считают пивоварение чем-то большим, чем искусство, а пиво — чем-то большим, чем напиток. Гномы-пивовары производят как эль, так и светлое пиво. Гномы-пивовары пользуются большим уважением в гномьем обществе, иногда соперничая с королями гномов за внимание и расположение гномьих Твердынь.

Пиво гномов — одна из важнейших составляющих их рациона. Пиво настолько питательно, что гном может выживать на нём в течение нескольких недель. Пиво гномов на кхазалиде называется «горог» и отличается особой крепостью, хотя это несколько не беспокоит этих крепких ребят. В целом, гномы по своей природе лучше людей умеют пить, и у них гораздо меньше побочных эффектов, даже при употреблении в больших количествах. Гномий «хазкал» легче горога, но лишь ненамного менее крепкий, в то время как «гриздал» — это название крепкого эля, который ферментируется не менее ста лет и считается вершиной пивоварского мастерства. Способности и дальновидность пивоваров куда важнее для здоровья любого гномьего поселения, чем навыки любого другого гнома. Известно, что главные пивовары, которые не в состоянии обеспечить достаточное снабжение, бреют головы, заявляют о своём бесчестии и становятся на путь убийцы чудовищ.



Большая часть пива гномов, которое можно найти в землях людей, была сварена имперскими гномами, хотя можно найти и настоящее пиво, привезённое из Твердынь — за определенную цену. Пивовары-имперские гномы производят более слабую версию своего пива, называемую «гrog», для продажи людям, обычно приберегая что получше для своих собратьев-гномов. Если на них надавить, пивовары гномов сообщат, что правильно сваренное пиво слишком крепко для людей (впрочем, как и для любого не-гнома). Но даже эти менее качественные сорта пива обычно превосходят то, что могут производить люди, и стоят куда дороже.

ЗАКОН И НАКАЗАНИЯ ГНOMОВ

Древние традиции закона и наказаний в обществе гномов очень сильны. Законы гномов остались неизменными с тех пор, как их принципы были переданы богами-предками. Законы гномов просты и прямолинейны. Они резко контрастируют с томами кодифицированных и часто противоречивых законов людей. Нарушение законов гномов влечёт за собой быстрое и неотвратимое наказание, не имеющее возможности для обжалования.

Учитывая их клановые обычаи, тяжкие преступления среди гномов крайне редки. Любой гном карака или Норски, обвиняемый в таком преступлении, должен предстать перед трибуналом из трёх-пяти судей, выбранных королём Твердыни (или главным старейшиной поселения гномов). Имперские гномы подчиняются законам человекишек той юрисдикции, в которой было совершено преступление, хотя давние соглашения иногда позволяют совету старейшин рассматривать преступления внутри сообщества гномов самостоятельно.

Под присягой Грунгни и Валайе обвиняемые гномы представляют свои доводы в присутствии свидетелей, также дающих дополнительные показания за и против обвиняемого под той же присягой. Обсуждение между судьями обычно проходит быстро. После принятия решения судьи дают обвиняемому ещё один шанс изложить свою точку зрения. Если гном сознаётся в преступлении до того, как будет вынесен обвинительный приговор, то ему будет назначено более мягкое наказание.

Если при признании обвиняемого виновным не будет проявлено снисхождение, то осужденный будет казнён путем обезглавливания или повешения. Если снисхождение будет проявлено, то виновный гном будет изгнан после того, как его объявят юридически несуществующим, исключённым из клана, без защиты со стороны закона. Изгнанные гномы могут стать убийцами чудовищ, при условии, что им удастся прожить достаточно долго, чтобы избежать мести сородичей жертвы.

Трибунал старейшин клана рассматривает дела о менее тяжких преступлениях, таких как кража и лжесвидетельство. Судебный процесс проходит по той же процедуре, что и в случае тяжких преступлений, караемых смертной казнью. Наказания могут варьироваться в зависимости от тяжести преступления. В особо тяжких случаях может быть назначено изгнание. В подавляющем большинстве случаев применяется тот или иной вид возмещения ущерба. В некоторых случаях наказание, назначаемое судьями, намного меньше того, которое пристыженные гномы назначают себе сами. Бесчестие, вызванное их преступлением, может вынудить виновного гнома отказаться от своего положения в клане, отдать всё свое имущество и стать убийцей чудовищ.

Старейшина клана (или группа старейшин, если вовлечено более одного клана) выносит решения о преступлениях против собственности. Виновных штрафуют, обязывают выполнять определенные обязанности или приговаривают к тому и другому одновременно. Иногда ситуацию не удаётся урегулировать должным образом, и могут вспыхнуть междоусобицы. Распри часто улаживаются за большим количеством кружек пива. Иногда проливается кровь, что приводит к разрушительной кровной мести. Кровная месть обычно прекращается только тогда, когда гном с достаточно высоким статусом (например, высокопоставленный жрец Грунгни) вмешивается, чтобы положить ей конец. Виновные должны выплатить компенсацию любой пострадавшей стороне или их наследникам.



♦ КАРЬЕРЫ ♦

Дети Грунгни



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Создание персонажа-гнома описано в книге правил WFRP (стр. 38-41). Игрокам рекомендуется поработать с ведущим над созданием интересной биографии персонажа. Она должна быть дополнена такими подробностями, как имена родителей, братьев и сестер и других близких членов семьи (включая супруга и детей, если они есть).

Ведущим (при участии игроков) следует подумать о том, что могло заставить персонажа отказаться от относительно комфортной жизни, чтобы отправиться в путь. Эти подробности могут стать отправной точкой для выбора приключений, которые ведущий может использовать в дальнейшем в кампании.

В следующем разделе приведены полезные инструменты и таблицы, которые помогут вам лучше узнать биографию вашего гнома.

ИМЕНА ГНOMОВ

Имена гномов состоят из трёх элементов: наречённого или личного имени, фамилии и кланового имени. Этикет гномов регулирует использование этих имён. Фактически, чем формальнее ситуация, тем чаще используется полное имя и указание положения в гильдии.

Например, «главный пивовар Бреда Рорексдоттир из клана Дубовой Бочки» — это полное имя и титул владелицы таверны «Дыхание дракона» в районе Нейдервинд в Альтдорфе. Её полное имя использовалось бы на гильдейской церемонии (или в Твердыне, если бы она была гномом карака). Те, кто обращался к ней в других местах, использовали бы другие имена в зависимости от их статуса. Старшие гномы в гильдии пивоваров (поскольку она имперский гном) называли бы её «Бреда Рорексдоттир», в то время как равные и подчиненные гномы называли бы её «глава Бреда».

Гномы, не входящие в гильдию пивоваров, называли бы её «главный пивовар Бреда». Когда речь заходит о ней в третьем лице, используется фамилия Бреды, «Рорексдоттир».

Члены семьи обычно обращаются друг к другу в соответствии со своими родственными связями, поэтому семья Бреды может называть её «куни» (двоюродная сестра) или «нез» (племянница).

ОБРЯДЫ НАРЕЧЕНИЯ

Личные имена гномов (или наречённые имена), как правило, короткие, обычно состоят из одного или двух слогов. Некоторые имена могут отражать традиционные имена, передаваемые из поколения в поколение, в то время как другие напоминают о почитаемом предке клана или великом герое. В качестве примера можно привести то, что через несколько поколений после Войны Отмщения многим новорожденным мальчикам давали имя Готрек в честь победоносного верховного короля, который положил конец невыносимому Королю Фениксу Ультуана. Некоторые имена отражают добродетели, к которым, как надеются родители, будут стремиться их отпрыски. «Горм» часто ассоциируется с мудростью, «Грим» — с доблестью в бою, а «Двинбар» — с мастерством в ремёслах.

Фамилии

Фамилии гномов основаны на имени гнома, который их вырастил. В семьях, где есть живой отец (поскольку смертность среди мужчин-гномов, как правило, выше, поскольку их уходит на войну больше, чем женщин), дети берут фамилию отца с суффиксом «ссон» для мужчин или «сдоттир» для дочерей. Если отец умер, когда ребенок был совсем маленьким, то молодой гном берет имя матери с соответствующим суффиксом. Гномы не меняют фамилию от имени овдовевшей матери на имя отчима, даже если она снова выходит замуж. Гномы, потерявшие обоих родителей в раннем возрасте, берут фамилию тёти или дяди, которые их вырастили, с суффиксом «снев» (племянник ... (кого-то)) или «сниз» (племянница ... (кого-то)).

ИМЕНА

D1000	Мужчина	Женщина
001-009	Аларик	Акилинда
010-018	Алгрим	Адальни
019-027	Алрик	Альрика
028-037	Барагор	Арин
038-045	Бардин	Аскима
046-053	Белегар	Астрид
054-061	Бел(е)гол	Беодинга
062-070	Боргин	Беотилът
071-079	Борин	Берит
080-088	Брадни	Берта
089-098	Брогар	Бория
099-107	Брокк	Бреда
108-115	Бронд(и)	Брит(т)а
116-121	Бронн	Брондра
122-129	Бурлок	Брун(н)а
130-137	Краннег	Бунна
138-145	Дарбли	Даэдбет
146-153	Дарго	Дариль
154-161	Дерн	Дама
162-170	Димронд	Дерна
171-179	Димзад	Девони
180-184	Дорин	Дорби
185-188	Дронг	Дюрей
189-200	Друммин	Эдлин
201-209	Дурак	Эйлианхилът
210-218	Дурегар	Эльдрида
219-227	Дургин	Энгильфрит
228-234	Двинбар	Эонхилът
235-239	Элмадор	Эсма
240-246	Энлаг	Фенна
247-253	Фенни	Фонса
254-261	Фимбур	Фреда
262-270	Финн	Френчин
271-279	Фургил	Фрига
280-288	Карил	Фроника
289-300	Годди	Галанъ
301-309	Гомрунд	Галея
310-318	Горазин	Камила
319-327	Горим	Геммонъ
328-337	Горм	Гамона

D1000	Мужчина	Женщина
338-345	Готрек	Геннадия
346-353	Готтри	Герд(р)а
354-361	Грим	Глорен
362-370	Гримли	Готтра
371-379	Гриндол	Грида
380-390	Гром	Гризаль
391-400	Гронд	Гронди
401-409	Грос	Грунна
410-418	Грум	Харга
419-427	Грумдин	Хельдин
428-437	Грунди	Хельга
438-445	Грунд	Хельгар
446-453	Грунни	Хольда
454-461	Гуттри	Хунни
462-470	Хаакон	Хусина
471-479	Хадра	Инга
480-489	Харек	Ингардас
490-499	Харгин	Ингейда
500-507	Харгрим	Ингина
508-512	Харок	Ингундас
513-518	Хеганбор	Ирмина
519-527	Хергар	Калея
528-537	Хугнир	Карелия
538-545	Хургар	Карга
546-553	Кадри	Карстин
554-561	Кадрин	Катрин
562-570	Каллон	Кемма
571-579	Каргун	Кеттра
580-589	Каталин	Котафрит
590-600	Казадар	Котахилът
601-609	Казгар	Лака
610-618	Казран	Лакин
619-627	Казрик	Леена
628-637	Кетил	Ленка
638-645	Кеттри	Лоера
646-653	Крагг	Лората
654-661	Крудд	Лора
662-670	Курган	Магда
671-679	Ларгс	Мейтхилт
680-689	Логан	Меланна

D1000	Мужчина	Женщина
690-700	Логазор	Менни
701-707	Лунн	Минна
708-718	Мендри	Мистила
719-727	Мордин	Модра
728-737	Морек	Морга
738-753	Моргрим	Нанда
746-753	Мундри	Нанна
754-761	Норгрим	Олька
762-768	Олдор	Осанна
769-775	Рагни	Райарин
776-784	Рогни	Рихилът
785-790	Рорек	Санна
791-800	Рунгни	Сифна
801-812	Скаг	Сигифрит
813-820	Скалдор	Сигифрес
821-830	Скальф	Сигрид
831-838	Скалли	Сигрун
839-844	Скорри	Скорина
845-851	Синдри	Солвейг
852-860	Снорри	Сунни
861-866	Стормни	Свенрина
867-874	Сторри	Тами
875-882	Сундрим	Тарма
883-890	Свен	Теодфирт
891-900	Тингрим	Тиндра
901-909	Тори	Тода
910-920	Трунд	Тора
921-929	Тунгни	Тролин
930-936	Тургром	Турма
937-942	Тик	Трунни
943-950	Ульфар	Улла
951-957	Ульгер	Уота
958-965	Викрам	Вала
966-972	Врагни	Вальма
973-980	Ядри	Ванира
981-988	Янни	Виннифер
989-993	Йорри	Вода
994-000	Замнил	Зульра

Официальная фамилия «Казадссон» или «Казадсдоттир» используется в крайне редких случаях, когда новорожденный гном является подкидышем неизвестного происхождения. Как только подкидыша усыновляет другой гном, малыш добавляет новую фамилию, состоящую из имени приёмного родителя с суффиксом «сфинд» (найденный ... (кем-то)). Например, гнома-подкидыша по имени Грим, воспитанного Казраном Морекссоном, звали бы «Грим Казадссон-Казрансфинд».

Достигнув совершеннолетия, подкидыши имперских гномов могут обратиться к старейшинам своего приёмного клана с просьбой сменить фамилию. Как правило, эти подкидыши заменяют фамилию на имя своего клана (или его эквивалент на рейкшпиле). В крайне редких случаях имперские кланы гномов могут оставить гнома без фамилии до тех пор, пока он не сможет заслужить её делом или достижением.

Прозвища

У многих гномов также есть прозвища. Они основаны на выдающихся поступках, личных причудах или значительных физических особенностях. В менее официальной обстановке эти прозвища иногда заменяют настоящую фамилию гнома. Например, Брокк Фургильссон получил свое прозвище «Обожжённый палец» после того, как, будучи учеником, взял в руки еще горячую, недавно отлитую заготовку броши. Гномы не могут сами выбирать себе прозвище. Оно должно быть даровано им по согласованию с главой ремесленной гильдии или клана. Гномам приходится быть очень осторожными, чтобы не получить нелестное прозвище.

Те, кто выдаёт прозвища, также должен позаботиться о том, чтобы оно точно отражало истинную характеристику или поступок гнома, из-за которого прозвище и было присвоено. Если прозвище выбрано неверно, это подмочит репутацию того, кто его выдал, а также может быть расценено как оскорбление гнома или клана. А за такие оскорбления придётся отвечать.

Прозвища не высечены в скале, как другие имена гномов. По мере того, как гномы стареют и совершают новые подвиги, одно прозвище может быть заменено на другое, более точное. Например, Брокк Обожжённый Палец может убить орка-босса Гронка в битве много лет спустя и стать Брокком-Гронкоубийцей в честь своего великого подвига. Ещё позже Брокк может потерять глаз, сражаясь с (довольно удачливым) гоблином. Тогда он превратился бы в Брокка Шрамоглазого.

Прозвища должны быть как можно более уникальными. Присвоение того же прозвища, что и у старшего гнома, особенно великого короля или героя, является самонадеянным и оскорбительным по отношению к первоначальному носителю прозвища. Единственный приемлемый способ, которым это можно было бы сделать, - это если бы владелец прозвища самостоятельно передал его младшему гному.

Немногие прозвища не требуют одобрения главы ремесленной гильдии или согласия совета старейшин. Женихи могут давать прозвища, которые льстят достижениям, внешности или темпераменту их суженых. Такие прозвища, как «Справедливая» или «Прекрасная», в последние столетия использовались слишком часто и вышли из моды. А вот такие прозвища, как «Пышноволосяя», «Изумрудноглазая» и «Сияющая улыбка» по-прежнему популярны среди женихов. Это знак большой благосклонности, когда суженая принимает прозвище, данное женихом.

Клановое имя

Имена гномьих кланов редко используются за пределами гномьего общества. Имена кланов были созданы на заре гномьей культуры на основе прозвища предка-основателя клана. Эти названия, как правило, остаются неизменными на протяжении тысячелетий. Например, короли гномов карака Унгор получили свое клановое имя «Каменный Молот» (Дуразгруд) от прозвища своего предка, Грума Каменного Молота. Во время начала войн с Хаосом Грум отправился на битву с массивным каменным молотом, получая огромное удовольствие от раскалывания черепов своих врагов. Считалось, что каменный молот был настолько тяжел, что единственным другим гномом, который мог им владеть, был бог-предок Гримнир. Хотя это оружие было утрачено во время падения карака Унгор, клан продолжает носить имя «Каменный Молот» по сей день.

В редких случаях, когда разногласия внутри клана не могут быть разрешены мирным путем, старейшины клана могут отказать фракции-нарушителю в праве использовать клановое имя. Затем старейшины «новой» фракции встречаются, чтобы определить новое клановое имя. Новое имя должно быть подано через старейшину-хранителя знаний гномьей Твердыни, чтобы гарантировать, что новое клановое имя еще не используется в Твердыне или где-либо еще. Фракция, исключенная из клана, часто покидает Твердыню или поселение и перемещается в другое место.

В обществе гномов имя клана всегда пишется на кхазалиде. В Империи имя клана (если оно используется) всегда пишется на рейкшпиле.

Некоторые имперские гномы занимаются работой, которая может оказаться неудобной для клана, например, помогают человеческой промышленности массово производить недорогие инструменты или оружие. В таких случаях имперские гномы могут отказаться от имени своего клана, заменив его на имя, не имеющее смысла, чтобы защитить репутацию клана, а также предотвратить любые проблемы. Например, когда инженер-бродяга Крагг Гримссон покинул гильдию инженеров-гномов в Нульне из-за ссоры с главным инженером, Крагг принял клановое имя «Безымянный» (Нанавн), чтобы работа, которую он выполняет для великой герцогини Талабхаймской, не отражалась плохо на его бывшем клане Азрилбар (Серебристые Врата).

МЕСТО ПРОИСХОЖДЕНИЯ

В зависимости от игры, ведущему может быть не так и важно, откуда родом персонаж-гном. С другой стороны, он может обсудить данный момент с игроком.

Или же может быть интереснее случайным образом определить, где родился персонаж-гном, а затем от этого оттолкнуться при проработке его биографии.

Бросок D100	Регион	Результат
01-02	Бретония	Парравон или окружающие поселения
03-04	Пограничные Княжества	Барак-Варр
05-10	Империя	Альтдорф
11-13	Империя	Нульн
13-15	Империя	Мидденхайм
16-18	Империя	Аверланд
19-24	Краесветные горы	Карак Кадрин
26-31	Краесветные горы	Караз-а-Карак
32-35	Краесветные горы	Жуфбар
36-38	Краесветные горы	Карак Азул
39-40	Краесветные горы	Другие поселения
41-44	Серые горы	Карак Норн
45-49	Серые горы	Мрачная Твердыня
50-55	Серые горы	Карак Азгараз
56-59	Серые горы	Карак Цифлин
60-64	Серые горы	Другие поселения
65-69	Крепи	Карак Гром
70-74	Крепи	Карак Изор
75-79	Крепи	Карак Буфдар
80-82	Крепи	Карак Кафер-Каммаз
83-84	Крепи	Карак Эксфилаз
85-86	Чёрные горы	Карак Хирн
87-88	Чёрные горы	Карак Гантук
89-90	Чёрные горы	Карак Ангажбар
91-92	Чёрные горы	Другие поселения
93-95	Норска	Крака Дорден
96-97	Норска	Крака Драк
98-99	Норска	Крака Орнмотек
100	Норска	Крака Равнсвак

Черты внешности

Определение внешности также важно для развития персонажа-гнома. Следующая информация дополняет информацию, содержащуюся в **книге правил WFRP** (стр. 40).

Гномы широко расселены по горам — от гномьих Твердынь, возвышающихся над засушливыми и кишачими зеленокожими Бесплодными землями, до гор, что обдуваются холодными ветрами Норски. Потому у гномов, обитающих там различаются такие черты, как цвет волос и глаз.

Поскольку большинство персонажей-гномов происходят из земель, расположенных между этими крайностями, существует разумное распределение внешних черт. Для персонажей-гномов из Норски вычитите по 5 от каждого броска костей на цвет волос и глаз. Для персонажей-гномов из Крепей, Чёрных гор, Тилеи и юга Краесветных гор добавляйте 5 к выпавшему результату.

Необязательные отличительные черты не требуют модификации броска. Они предназначены для того, чтобы придать персонажу-гному отличительный признак, который поможет ему выделиться (и, возможно, послужит основой для прозвища). Персонажи-гномы должны обладать не более чем одной из этих черт, но ведущий может разрешить взять больше, чтобы создать интересного персонажа.

Бросок D100	Цвет волос	Цвет глаз	Отличительные черты (необязательные)
До 5	Бледно-русый	Зеленый	Большой нос
6-10	Бледно-русый	Синий	Приплюснутый нос
11-15	Золотой	Синий	Нос крючком
16-20	Золотой	Синий	Шрам на лице
21-25	Золотой	Синий	Один глаз
26-30	Рыжевато-русый	Свинцово-серый	Привлекательное лицо
31-35	Медный	Серо-стальной	Привлекательные глаза
36-40	Медный	Золотой	Насмешка
41-45	Медный	Ореховый	Надменное выражение лица
46-50	Бронзовый	Ореховый	Выбитые зубы
51-55	Бронзовый	Ореховый	Очаровательная улыбка
56-60	Бронзовый	Медный	Отталкивающий
61-65	Рыжеватый	Землисто-карий	С бочкообразной грудью
66-70	Светло-коричневый	Землисто-карий	Хромой
71-75	Каштаново-коричневый	Землисто-карий	Покрытая шрамами кожа
76-80	Красновато-коричневый	Тёмно-карий	Заикание
81-85	Тёмно-коричневый	Тёмно-карий	Громкий голос
86-90	Тёмно-коричневый	Тёмно-карий	Очень четкий голос
91-95	Чёрный	Тёмно-карий	Большие уши
Более 95	Чёрный	Угольный	Большой живот

Язык гномов

Язык гномов называется «кхазалид». Хотя в результате взаимодействия с другими культурами в него вошло несколько слов, кхазалид остался на удивление неизменным по сравнению с любым другим языком Старого Света. На самом деле, кхазалид оказал большее влияние на другие языки, чем они на него. Многие слова в рейкшпиле и норсе заимствованы из языка гномов в процессе торговли и других взаимодействий на протяжении тысячелетий. Даже в искажённом и мерзком тёмном наречии и гортанных языках орков есть слова с элементами кхазалида.

КХАЗАЛИД

Между собой гномы обычно говорят на кхазалиде. Другие народы редко его слышат, за исключением боевых кличей и проклятий, доносящихся с поля битвы. Гномы настолько скрытны в отношении своего языка, что никогда не говорят на нём в присутствии посторонних. Кроме того, гномы никогда не учат их своему языку. То, что человечиски узнали о кхазалиде – заслуга учёных, исследователей и историков Верены.

Большинство слов на кхазалиде имеют несколько значений. И чтобы понять точное значение слова, необходимо учитывать контекст, в котором оно используется. Также определить его значение может помочь окончание слова (или суффикс), хотя это и не абсолютное правило.

Руническая письменность гномов чрезвычайно древняя, она восходит к тем временам, когда они ещё жили в южной части Краесветных гор. Характерная угловатая форма возникла из-за твёрдых материалов (дерева, металла и камня), на которых гномы их высекали ножом или резцом. Даже сегодня гномы предпочитают писать свои книги на длинных тонких свитках из кованого металла (например, золота или меди), а не на пергаменте. Иногда, когда металла не хватает, используют кожу. Великие священные тома Караз-а-Карак, Книгу Памяти и Великую Книгу Обид, ведут на тысячах золотых листов (или золотомедного сплава), тончайших, как пергамент.

Руническая письменность включает в себя базовый алфавит (клинкархун) и пиктографические символы (агрурхун). Оба вида рун можно найти в текстах Золотого Века. Наиболее древние графические руны полностью вышли из употребления за несколько сотен лет до того, как воинственные племена человечисек (например, унберогенов) переселились на земли, ныне известные как Империя. Тайные и древние тексты времён Великого переселения и эпохи богов-предков, как правило, написаны исключительно пиктографическими символами. Тексты и записи, относящиеся к тому времени, когда человечиски распространились по всему Старому Свету, написаны исключительно простыми алфавитными рунами.

У гномов нет рун или слов для различения полов. Гномов интересует не пол, а способности, навыки и репутация. Единственными исключениями из этого правила являются руны, обозначающие супругу короля и некоторые семейные отношения.

Тексты на кхазалиде написаны и сохраняются ремесленной гильдией рунотёсов. Члены кланов некоторых гильдий также умеют читать и писать алфавитные рунические тексты. Тем не менее, большая часть повседневной жизни вообще не требует навыков начертания рун. Многие обычные гномы кланов функционально неграмотны, хотя большинство из них могут отличить буквенную руну от магической (и, таким образом, могут идентифицировать рунические артефакты, не понимая их свойств). Они также могут распознавать основные слова, такие как личное имя или простые тексты, используемые в повседневной торговле.

Диалект гномов Норски немного отличается от версии кхазалида, используемой каракскими и имперскими гномами. Тем не менее, любой из гномов может быть понят другим.

СЛОВАРЬ КХАЗАЛИДА

В следующей таблице приведены примеры слов на кхазалиде и их эквиваленты в языке людей. Ведущим и игрокам, управляющим персонажами-гномами, рекомендуется использовать кхазалид с осторожностью. Это секретный язык, и любой гном, обучающий этим словам человечисек, эльфов или любых других персонажей, не являющихся гномами, будет рассматриваться как нарушитель закона гномов о государственной измене (а это преступление, караемое смертной казнью).

СЛОВАРЬ КХАЗАЛИДА

Высокий язык гномов, кхазалид, - гордый и древний язык, на котором редко говорят в компании посторонних, - оставался относительно неизменным на протяжении тысячелетий, а его корни так же стары, как сами горы.

КХАЗАЛИД	ЗНАЧЕНИЕ	КХАЗАЛИД	ЗНАЧЕНИЕ
Аз	Боевой топор	Ван	Само по себе в начале фразы «ван» показывает, что фраза является вопросом. Это эквивалент вопросительного знака в языке гномов. «Ван» используется непосредственно перед другим словом, чтобы сформулировать вопрос («Эк вангит?» - «Ты идешь?», «Вандар» - «Хорошо?»)
Азгал	Клад с сокровищами		
Азул	Металл любого вида; надёжный; крепкий гном		
Ангаз	Изделия из железа		
Анкор	Домен или королевство	Ваназ	Недостойный гном с неухоженной бородой; оскорбление
Аргул	Резьба по камню; морщины на лице очень старого гнома	Варн	Горное озеро
Арм	Глагол «быть» (настоящее время «арм», прошедшее время «урц»)	Ватток	Неудачливый гном-старатель; непутевый гном; оскорбление
Бар	Укреплённые ворота или дверь	Верит	Гном, который забыл, куда он поставил свою кружку с элем; состояние одурманивания
Бараг	Военная машина		
Бараз	Поручительство или обещание	Вонгал	Группа налётчиков
Бога	Свеча, которая неожиданно гаснет, погружая туннель во тьму	Ворн	Ферма
Бок	Удар головой о потолок низкого туннеля; характерный шрам на лбу, вызванный тем же	Вутрос	Древесина из древнего горного дуба
		Газан	Равнины, пустоши
Боки	Сленговое слово для гномьих шахтеров	Галаз	Золото особой декоративной ценности
Болг	Большой толстый живот. Также состояние чрезвычайного богатства, возраста и довольства	Ганд	Найти, обнаружить
		Гараз	Бесстрашный, мятежный
Бран	Умный, внимательный, с острым умом	Гибал	Фрагменты еды, запутавшиеся в бороде гнома
Брун	Золото, ярко сияющее на солнце; всё яркое или блестящее	Гинит	Маленький камень, который попадает в ботинок, вызывая дискомфорт
		Гирт	Широкий туннель с большим запасом высоты
Ваззок	Гном, который обменял золото или какой-либо другой ценный предмет на что-то малоценное или ничего не стоящее; глупый или доверчивый гном; оскорбление	Гит	Глагол «идти» (настоящее время «гит», прошедшее время «гед»), слово связано со словом «гот»
Валдахаз	Пивоварня	Гнол	Старый, надёжный, проверенный, мудрый
		Гнолл-энгром	Уважение к гному, у которого длинная и более эффектная борода

КХАЗАЛИД	ЗНАЧЕНИЕ	КХАЗАЛИД	ЗНАЧЕНИЕ
Гор	Дикий зверь	Грунг	Шахта
Горак	Великая хитрость, сверхъестественный	Грунгназ	Изготовление или кузнечное дело
Горбказ	Гоблинская работа, злые дела	Грунгни	Предок гномов, бог шахт и кузнецов
Горл	Мягкое и жёлтое золото; жёлтый цвет	Грунгрон	Кузница
Гормдал	Древний артефакт	Грунд	Молот
Гроби	Гоблины	Гуз	Употреблять еду или питье
Грог	Пиво; хорошее настроение; пьянство	Дави	Гномы
Гот	Быстро и целенаправленно маршрутировать или путешествовать	Давр	Настолько хорошо, насколько это возможно без проверки временем и серьёзным использованием. Большинство слов гномов, означающих «хорошо», также подразумевают возраст и надежность, но «давр» просто означает «выглядит так, как будто это может быть чем-то хорошим». Это буквально переводится как «как гном».
Гризал	Плохое мясо		
Гриздал	Эль, который ферментировался не менее столетия		
Грик	Боль в шее, вызванная постоянной сутулостью из-за низких туннелей		
Грим	Суровый, неподатливый	Дал	Старый, хороший
Гримаз	Бесплодное место	Даммаз	Обида, недовольство или оскорбление, за которые нужно отомстить
Гриндал	Длинные льняные косы, которые носят гномьи девы	Даммаз Крон	Книга обид
Гринт	Пустая порода или отходы, оставшиеся после раскопок шахтеров	Дар	Вызов или пари
Гроб	Зеленый цвет, также гоблины и орки – буквально зелёные	Деб	Новый, неиспытанный, сырой
Гробкул	Искусство преследования гоблинов в пещерах	Док	Наблюдать, смотреть, видеть, глаз
Грог	Плохой или разбавленный эль; людское варево	Донглиз	Части тела гнома, которые он не может почесать
Гром	Храбрый или дерзкий	Дох	Глупый, тугодум, доверчивый
Громти	Предок	Дракк	Дракон
Гронг	Наковальня	Дрек	Далеко, большое расстояние; большие амбиции или предприятие
Гронит	Глагол «делать» (настоящее время «гронит», прошедшее время «грид»)	Дренг	Убить в бою
Гронти	Великан	Дренги	Убийца, один из Культа Убийц
Грумбак	Небольшая порция эля; пустяковая жалоба или ворчание	Дронгнел	Тушёное мясо дракона с пещерными грибами, маринованными в крепком эле
Грумбаки	Ворчун или нытик	Друнг	Побеждать, одержать победу
		Дук	Низкий, узкий туннель

КХАЗАЛИД	ЗНАЧЕНИЕ	КХАЗАЛИД	ЗНАЧЕНИЕ
Дум	Гибель или тьма	Крунк	Подземный камнепад; катастрофа!
Дураз	Камень или плита	Крут	Неприятная болезнь, полученная от горных коз
Дурак	Твёрдый	Крути	Гном, страдающий от крута; пастух; оскорбление
Жарр	Огонь	Кулгур	Искусство приготовления троллей
Жуф	Водопад или быстро текущая река	Кури	Мясное рагу, сваренное странствующими гномами из любых ингредиентов, которые есть под рукой. Традиционно приправлено лесными ягодами
Зак	Отдельная хижина в горах		
Заки	Безумный гном, который бродит в горах		
Зан	Кровь, красный цвет	Кхаз	Подземный зал
Зон	Солнце	Кхазукан	Гномы — буквально обитатели зала
Зорн	Верховое плато или высокий луг	Кхрум	Боевой барабан
Ик	Нашупать рукой что-то скользкое и неприятное в темноте	Лок	Изысканно украшенный или замысловатый; достойный похвалы
Иркул	Колонный свод, высеченный в скале	Маказ	Оружие или инструмент
Кадрин	Горный перевал	Мингол	Высокая сторожевая башня, построенная в низине
Казад	Крепость	Наггрудн	Район великих потрясений, разрушений или промышленности
Казак	Война или битва	Ногарунг	Питьевая кружка, сделанная из черепа тролля
Караг	Вулкан или бесплодная гора	Рик	Король или лорд
Караз	Гора	Риккит	Маленький камень, который падает вам на голову, когда вы идёте по туннелю
Карак	Выносливый	Рил	Золотая руда, которая ярко сияет в скале
Клад	Доспехи	Ринн	Леди-гном; супруга короля
Клинка	Долото	Рорказ	Неформальное соревнование по крику
Клинкархун	Обычные руны	Рунк	Односторонний бой; звук избиения
Кол	Чёрный камень, черный цвет, мрачный	Рутц	Вялость кишечника, вызванная употреблением слишком большого количества эля
Конк	Золото, которое имеет красноватый оттенок; большой и округлый нос	Руф	Большой подземный купол, естественный или созданный
Кринк	Больная спина из-за постоянной сутулости		
Крон	Книга, запись или история		
Крук	Казалось бы, многообещающая жила руды, которая внезапно иссякает; неожиданное разочарование; предприятие, которое заканчивается ничем		

КХАЗАЛИД	ЗНАЧЕНИЕ	КХАЗАЛИД	ЗНАЧЕНИЕ
Рхун	Руна, слово или сила	Узкул	Кости или смерть
Рхунки	Рунный кователь	Уманар	Грубо или приблизительно, а также нерешительность или колебания
Сказ	Вор	Умгак	Некачественный, плохо сделанный
Скарренруф	Ярко-голубой цвет, дневное небо	Умги	Люди
Скоф	Холодная еда, съеденная под землей	Унбараки	Клятвопреступник — нет ничего хуже в оценке гномов
Скрат	Искать золото среди обломков скал или русла ручья; собирать мусор; скудная жизнь	Унгдрин	Внизу, древняя подземная дорога гномов
Скрати	Бедный старатель	Унгор	Пещера
Скри	Рыхлая порода на склоне горы	Унгрим	Гном, который еще не выполнил важную клятву; ненадёжный гном
Скрунд	Обтесывать камень; застревать	Унд	Сторожевой пост, высеченный в склоне горы
Скруфф	Куца борода; возмутительное оскорбление	Урбаз	Торговая фактория или рынок
Скуф	Пьяная драка или стычка	Урбар	Торговля
Слотч	Влажная смесь воды, грязи и измельченного камня, найденная на дне горной выработки	Урк	Орк или враг
Сток	Ударить или стукнуть	Уфди	Гном, чрезмерно любящий прихорашиваться и украшать свою бороду; тщеславный гном; гном, которому нельзя доверять сражаться
Строл	Неторопливо идти или путешествовать	Фронгол	Грибы, растущие в глубине пещеры
Стромез	Ручей	Хазкал	Недавно сваренный эль; пылкий молодой воин
Трогг	Пир или обильная попойка	Хунк	Нести тяжёлые камни или другую ношу
Трингаз	Густой лес	Чуф	Кусок очень твёрдого сыра, который гном-шахтер хранит под шляпой на случай непредвиденных обстоятельств
Триндронгол	Тайное хранилище, в котором спрятан эль или сокровище	Экрунд	Лестница, спускающаяся под землю
Тролл	Троль	Элги	Эльфы
Тромм	Борода; уважение из-за возраста или опыта	Элграз	Конструкция, которая выглядит так, будто она вот-вот рухнет
Тронг	Армия; огромное собрание гномов; клан	Элграм	Слабый, ослабленный, худой
Трунд	Ружьё	Эндринкули	Инженер или механик (обычно инженер-гном)
Тхаг	Убить в результате предательства		
Тхаги	Предатель-убийца		

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ГНОМА

В этом разделе представлены правила для гномов из разных земель, а также новая таблица случайных классов и карьер, в которую включены новые карьеры из этой книги. Если вы создаете персонажа-гнома из меньшей Твердыни, не указанной здесь, воспользуйтесь правилами для имперского гнома, которые являются универсальным выбором для гномов, далёких от влияния крупных караков.

ГНОМЫ (КАРАЗ-А-КАРАК)

В столице гномов, Караз-а-Караке, можно встретить всё лучшее, что есть в Вечном Царстве. Авантюристы с Вечной Вершины выступают в качестве самопровозглашённых представителей самого верховного короля, связывая себя его клятвой исправить все несправедливости Великой Книги Обид.

Навыки: артистизм (сказительство), знание (геология), знание (гномы), знание (металлургия), кутёж, лидерство, оценка, ремесло (любое), рукопашный бой (основное), стойкость, хладнокровие, язык (кхазалид)

Таланты: бугай, грамотность *или* непреклонность, давняя обида* *или* целеустремленность, сумеречное зрение, устойчивость к магии

ГНОМЫ (БАРАК-ВАРР)

Место расположения флота гномов находится в Пограничных Княжествах, редком маяке стабильности среди незаконных королевств людишек. Его обитатели ведут обширную торговлю с соседними княжествами и, как правило, более приветливы и любопытны по отношению к внешнему миру.

Навыки: артистизм (сказительство), знание (гномы), кутёж, ориентирование, оценка, ремесло (любое), рукопашный бой (основное), стойкость, торговля, хладнокровие, хождение под парусом, язык (кхазалид)

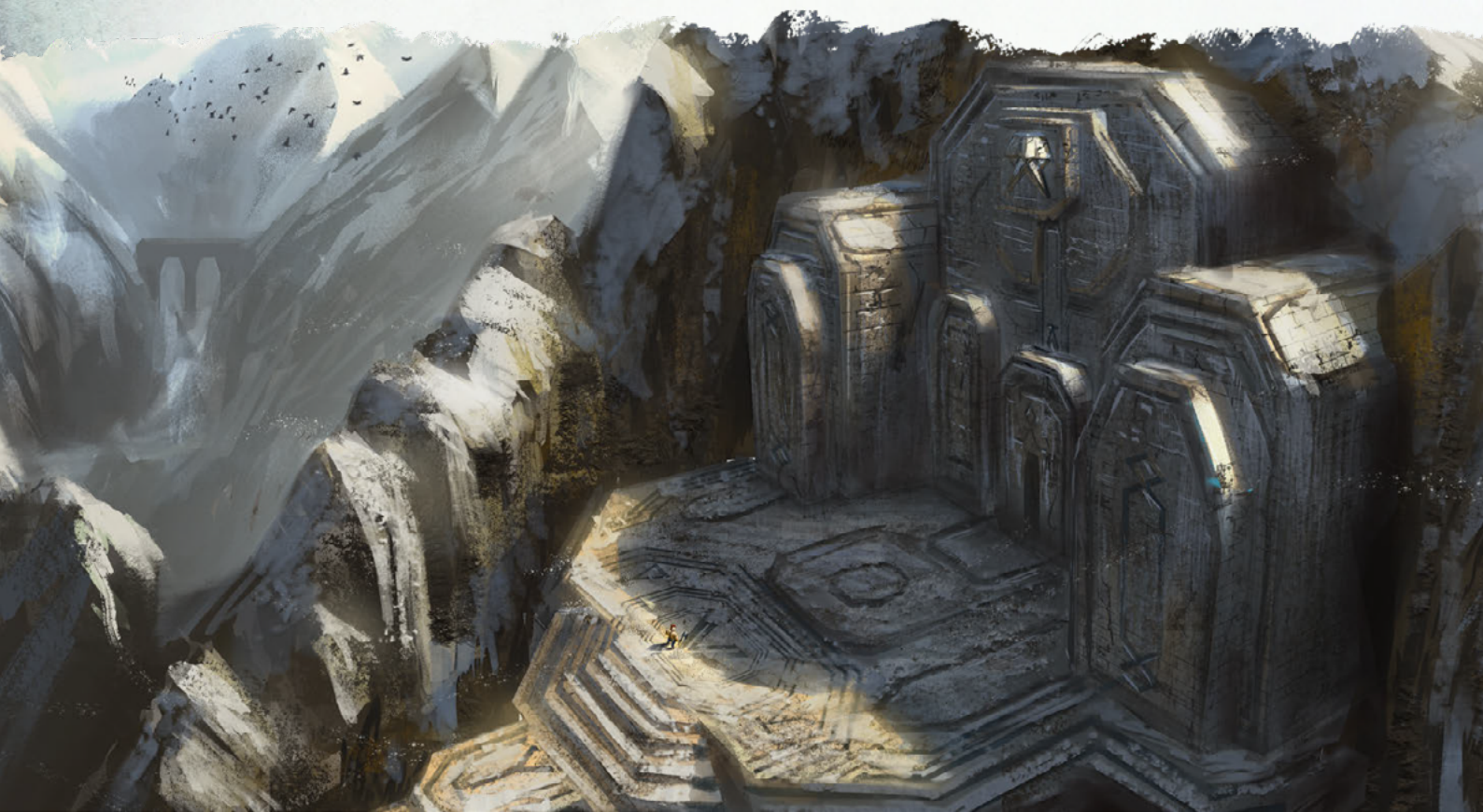
Таланты: бугай, грамотность *или* целеустремленность, коммерсант *или* твёрдость духа, сумеречное зрение, устойчивость к магии

ГНОМЫ (КАРАК АЗУЛ)

Оружейные кузни карака Азул стали тёмным и безрадостным местом с тех пор, как орочий военачальник Горфанг Гнилобрюх похитил род короля Казадора. Авантюристам, которые вернут пленников из Черного Утёса и убьют монстра Горфанга, был обещан королевский выкуп.

Навыки: запугивание, знание (гномы), знание (металлургия), кутёж, лазание, оценка, ремесло (любое), рукопашный бой (основное), стойкость, торговля, хладнокровие, язык (кхазалид)

Таланты: бугай, грамотность *или* непреклонность, ненависть (орки и гоблины) *или* целеустремленность, устойчивость к магии, сумеречное зрение



ГНОМЫ (КАРАК ВОСЕМЬ ПИКОВ)

Карак Восемь Пиков — это активная зона боевых действий, поскольку род короля Белегара ведёт бесконечную осаду для освобождения оккупированной Твердыни. Членам клана редко разрешается покидать фронт, но предприимчивые гномы могут быть отправлены за границу, чтобы найти оружие, союзников или информацию, которая может помочь вести войну дома.

Навыки: знание (военное дело), знание (геология), знание (гномы), интуиция, кутёж, обращение с ловушками, оценка, ремесло (любое), рукопашный бой (основное), стойкость, хладнокровие, язык (кхазалид)

Таланты: бугай, грамотность *или* целеустремленность, сумеречное зрение, твёрдость духа *или* упрямство, устойчивость к магии

ГНОМЫ (КАРАК КАДРИН)

Крепость Убийцы — центр поклонения Гримниру, гномьему богу войны. Многие воины живут и умирают здесь, сражаясь за контроль над критически важным перевалом Пика, соединяющим Старый Свет с дальним востоком. Для других это всего лишь первый шаг их путешествия в поисках славного боя, где бы он ни находился.

Навыки: азартные игры, артистизм (сказительство), запугивание, знание (гномы), знание (металлургия), кутёж, оценка, ремесло (любое), рукопашный бой (основное), стойкость, хладнокровие, язык (кхазалид)

Таланты: бугай, грамотность *или* стальная челюсть, сумеречное зрение, твёрдость духа *или* целеустремленность, устойчивость к магии

ГНОМЫ (ЖУФБАР)

Жуфбар — главный центр гномьей промышленности и центр гильдии инженеров. Карак находится на переднем крае технических инноваций, и с куда большим вниманием относится к новым идеям, в сравнении с другими Твердынями. Полевые испытания новых изобретений часто уносят его жителей далеко от дома.

Навыки: артистизм (сказительство), знание (геология), знание (гномы), знание (инженерия), знание (металлургия), кутёж, оценка, ремесло (любое), рукопашный бой (основное), стойкость, хладнокровие, язык (кхазалид)

Таланты: бугай, грамотность *или* непреклонность, мастер на все руки *или* твёрдость духа, сумеречное зрение, устойчивость к магии

ГНОМЫ (КАРАК ХИРН/ЧЁРНЫЕ ГОРЫ)

Большая часть путешествий через Чёрные горы совершается по суше, и предприимчивым гномам в этом регионе легко удаётся как лазить по горам, так и исследовать туннели гоблинов. Главным в этом хребте является карак Хирн, Твердыня Горна, где используют естественную акустику окружающих каньонов, чтобы подавать сигналы внешнему миру.

Навыки: артистизм (сказительство), знание (гномы), кутёж, лазание, музицирование (рог), оценка, ремесло (любое), рукопашный бой (основное), стойкость, торговля, хладнокровие, язык (кхазалид)

Таланты: бугай, грамотность *или* непреклонность, сумеречное зрение, твёрдость духа *или* цепкость, устойчивость к магии

ГНОМЫ (КАРАК ИЗОР/КРЕПИ)

Крепи были первыми хребтами, заселёнными гномами за пределами Краесветных гор, а центром обороны тут является карак Изор. В то время как большинство гномов покинули подземные туннели Ундгрим Анкора, посчитав их небезопасными, гномы карака Изор активно трудятся под землёй, строя свой собственный Подземный Тракт.

Навыки: артистизм (сказительство), выживание, знание (геология), знание (гномы), кутёж, лазание, оценка, ремесло (любое), рукопашный бой (основное), стойкость, хладнокровие, язык (кхазалид)

Таланты: бугай, грамотность *или* непреклонность, сумеречное зрение, тесный контакт *или* целеустремленность, устойчивость к магии

ГНОМЫ (КАРАК НОРН/СЕРЫЕ ГОРЫ)

Твердыни Серых гор никогда не были процветающими, и их жители давно научились выживать в тяжелые времена. Многие покинули свои Твердыни в поисках новых возможностей. В караке Норн редко ослабевает недоверие к лесным эльфам из Атель Лорена, но коварство эльфов часто мешает успешному выполнению задач даже по самому наблюдению за остроухими.

Навыки: артистизм (сказительство), знание (гномы), кутёж, лазание, наблюдательность, оценка, ремесло (любое), рукопашный бой (основное), стойкость, стрельба (арбалеты), хладнокровие, язык (кхазалид)

Таланты: бугай, грамотность *или* непреклонность, каменный суп *или* целеустремленность, сумеречное зрение, устойчивость к магии

Гномы (норсцы)

Гномы морозного севера — искренние и независимые. После столетий изоляции они стремятся исследовать внешний мир, применяя полученные в ходе культурного обмена с человеческими племенами военно-морские навыки. Даже по меркам гномов их попойки считаются легендарными.

Навыки: артистизм (сказительство), знание (гномы), кутёж, лазание, оценка, ремесло (любое), рукопашный бой (основное), стойкость, хладнокровие, хождение под парусом, язык (кхазалид), язык (норс)

Таланты: бугай, грамотность *или* непреклонность, заядлый кутила *или* твёрдость духа, сумеречное зрение, устойчивость к магии

Гномы (имперские)

За царствованием Сигмара, вампирскими войнами и Великой войной против Хаоса следовали волны изгнания гномов из Империи. Но популяция периодически пополнялась изгнанниками из караков и беженцами из павших Твердынь. Хотя их часто презирают сородичи с вершин гор, имперские гномы подражают как традиционным обычаям Караз Анкора, так и склонности людей искать славу при помощи приключений.

Навыки: артистизм (сказительство), запугивание, знание (геология), знание (гномы), знание (металлургия), кутёж, оценка, ремесло (любое), рукопашный бой (основное), стойкость, хладнокровие, язык (кхазалид)

Таланты: бугай, грамотность *или* непреклонность, твёрдость духа *или* целеустремленность, сумеречное зрение, устойчивость к магии



ДОЛГОБОРОДЫ

Большинство гномов-искателей приключений относительно молоды, и лишь немногие сохраняют свою тягу к путешествиям и любопытство после первого столетия жизни. Но обстоятельства могут сложиться так, что пожилой гном отправится навстречу собственным приключениям — будь то выполнение задания, участие в военной кампании или стремление отомстить за давнюю обиду.

По усмотрению ведущего, игрок, создающий персонажа-гнома, может выбрать роль долгоборода, вместо того чтобы использовать обычный возрастной диапазон, указанный в книге правил. Персонаж немедленно снижает свои пункты судьбы и удачи на 1. Если судьба персонажа уже равна 0, то вместо этого он снижает пункты упорства и решимости на 1.

Долгобороды имеют жизненный опыт в 120 лет и более, и пользуются большим авторитетом в обществе гномов. При взаимодействии с другими гномами долгобороды *медного* или *серебряного* сословия (**WFRP: Книга правил**) получают статус «Золото 1», в то время как долгобороды *золотого* сословия имеют положение на 1 выше. Это изменённое положение влияет на то, какие модификаторы применяются к проверкам социальных навыков, но не используется при затее *извлечения прибыли*. Подробнее о том, как гномы относятся к старшим, смотрите на странице 133.

Кроме того, долгобороды известны своим упрямством и они противятся любому человеку, чудовищу, болезни или неодушевленному предмету, которые пытаются указывать им, что делать. Они получают +10 ко всем проверкам, совершённым, чтобы избежать получения какого-либо состояния, и в проверках, позволяющих устранить любые состояния, которые у них уже есть.

Во время игры, если персонаж-гном получает пункт судьбы в ознаменование завершения долгого приключения или этапа, он может отказаться от этого пункта судьбы и стать долгобородом, если его персонаж подходящего возраста. Это наиболее уместно, если перед началом следующего приключения есть значительный перерыв во времени.

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНЫХ КЛАССОВ И КАРЬЕР ГНОМОВ

Класс	Карьера	Караз-а-Карак	Барак-Варр	Карак Азул	Карак Восемь Пиков	Карак Кадрин	Жуфбар	Карак Хири	Карак Изор	Карак Норн	Норска	Империя
Книгогачи	Аптекарь	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01
	Инженер ¹	02-05	02-05	02-05	02-05	02-05	02-07	02-05	02-05	02-05	02-03	02-04
	Жрец Кузни ²	06-07	06-07	06-08	06-07	06-07	08-10	06-07	06-07	06-07	04-05	05
	Жрец Очага ²	08-09	08-09	09-10	08-09	08-09	11-12	08-09	08-09	08-09	06-07	06
	Законник ^{1,3}	10-12	10-11	11-12	10	10-11	13-14	10-11	10-11	10-11	08	07-08
	Врач	13	12	13	11	12	15	12	12	12	09	09
	Рунотёс ²	14-16	13-14	14-15	12-13	13-14	16-17	13-14	13-14	13-14	10	10-11
	Рунный кователь ²	17-18	15	16-17	14	15	18-19	15	15	15	11	12
Бюргеры	Агитатор	19	16-17	18	15	16	20-21	16-17	16-17	16-17	12-14	13-14
	Ремесленник ¹	20-24	18-22	19-24	16-20	17-21	22-27	18-22	18-22	18-22	15-19	15-19
	Попрошайка	25	23	25	21	22	28	23	23	23	20	20
	Пивовар ²	26-27	24-25	26-27	22-23	23-25	29-30	24-25	24-25	24-25	21-23	21-22
	Следователь	28	26	28	24	26	31	26	26	26	24	23-24
	Купец	29-31	27-30	29-31	25-27	27-29	32-34	27-29	27-29	27-29	25-26	25-27
	Крысолов	32	31	32	28	30	35	30	30	30	27	28
	Горожанин	33-37	32-36	33-37	29-32	31-35	36-39	31-35	31-35	31-34	28-31	29-33
	Городской стражник	38	37	38-39	33-34	36	40	36	36-37	35-36	32-33	34-35
Придворные	Советник	39-40	38-39	40-41	35-36	37	41	37-38	38-39	37-38	34	36-37
	Художник	41	40	42	37	38	42	39	40	39	35	38
	Дуэлянт	42	41	43	38	39	43	40	41	40	36	39
	Эмиссар	43-45	42-43	44-45	39	40-41	44-45	41-42	42-43	41-42	37-38	40-41
	Слуга	46	44	46	40	42	46	43	44	43	39	42
	Шпион	47	45	47	41	43	47	44	45	44	40	43
	Тан ²	48-49	46	48	42	44	48	45	46	45	41	44
	Смотритель	50-51	47-48	49-50	43	45-46	49-50	46-47	47-48	46-47	42	45-46
Крестьяне	Бейлиф	52	49	51-52	44	47-48	51	48-49	49-50	48-49	43-44	47-48
	Охотник	53	50	53	45-46	49-50	52	50-51	51	50-51	45-46	49-50
	Рудокоп ¹	54-57	51-53	54-58	47-50	51-54	53-57	52-55	52-56	52-54	47-50	51-54
	Разведчик	58	54	59	51-52	55	58	56-57	57	55-56	51-52	55
	Селянин	59	55	60	53	56	59	58	58	57	53	56

Класс	Карьера	Караз-а-Карак	Барак-Варр	Карак Азул	Карак Восемь Пиков	Карак Кадрин	Жуфбар	Карак Хири	Карак Изор	Карак Норн	Норска	Империя
Странники	Охотник за головами	60	56	61	54	57	60	59	59	58	54	57-58
	Кучер ³	61	57	62	55	58	61	60	60	59	55	59
	Артист	62-63	58-59	63	56	59-60	62-63	61-62	61-62	60-61	56-57	60-61
	Посыльный	64-65	60-61	64-65	57-59	61-62	64-65	63-64	63-64	62-63	58-59	62-63
	Коробейник ³	66-67	62-63	66-67	60-62	63-64	66-67	65-66	65-66	64-65	60-61	64-65
	Егерь карака ²	68-69	64-65	68-69	63-65	65-66	68-69	67-69	67-69	66-67	62-63	66-67
Речники ⁴	Лодочник	70-71	66-68	70-71	66	67	70-71	70-71	70-71	68-69	64-65	68-69
	Лоцман	72	69-70	72	67	68	72	72	72	70	66	70
	Речной житель	73	71-72	73	68	69	73-74	73-74	73-74	71-72	67-68	71-72
	Моряк	74	73-74	74	69	70	75	75	75	73	69-70	73
	Контрабандист	75	75-76	75	70	71	76	76	76	74	71-72	74-75
	Докер	76	77-78	76	71	72	77	77	77	75	73	76-77
	Побережник	77	79	77	72	73	78	78	78	76	74-75	78
Шельмы	Скупщик краденого	78	80	78	73	74	79	79	79	77	76	79
	Разбойник	79	81	79-80	74-75	75-76	80-81	80-81	80-81	78-80	77-78	80-82
	Бандит	80	82	81	76	77	82	82	82	81	79	83
	Вор	81	83	82	77	78	83	83	83	82	80	84
Воины	Жрец Рока ²	82-83	84-85	83-84	78-79	79-82	84-85	84-85	84-85	83-84	81-82	85
	Охранник	84-85	86-87	85-87	80-83	83-84	86-87	86-87	86-87	85-87	83-84	86-87
	Молотобоец ²	86-88	88-89	88-89	84-85	85-86	88-89	88-89	88-89	88-89	85-86	88
	Железолом ²	89-90	90-94	90-91	86-87	87-88	90-91	90-91	90-91	90-91	87-88	89
	Гладиатор	91	92	92	88	89-90	92	92	92	92	89-91	90-91
	Негодяй	92	93	93	89	91	93	93	93	93	92	92-93
	Убийца чудовищ ¹	93-96	94-97	94-97	90-94	92-97	94-97	94-97	94-97	94-97	93-96	94-96
	Солдат ¹	97-100	98-100	98-100	95-100	98-100	98-100	98-100	98-100	98-100	97-100	97-100

¹ Варианты этой карьеры для гномов с альтернативными уровнями карьерного роста можно найти на страницах 54-61.

² Это новая карьера исключительно для персонажей-гномов, с которой можно ознакомиться на страницах 62 -79.

³ Если у вас есть копия книги «Люстрия», дополнительные опции указаны во врезке на странице 201.

⁴ Если у вас есть книга «Море Когтей», смотрите раздел на странице 63, где класс *речники* заменён на класс *моряки*.

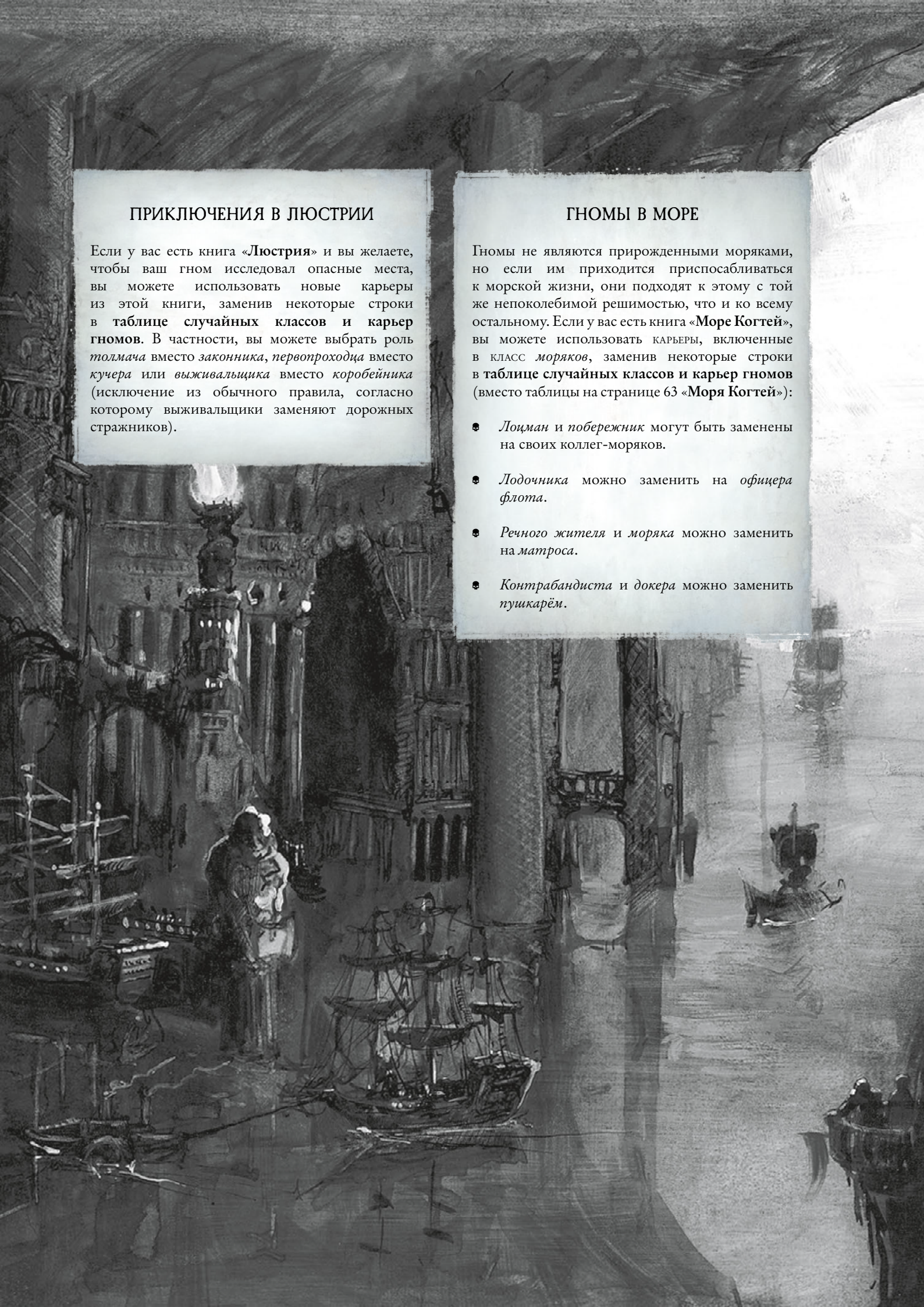
ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЛЮСТРИИ

Если у вас есть книга «Люстрия» и вы желаете, чтобы ваш гном исследовал опасные места, вы можете использовать новые карьеры из этой книги, заменив некоторые строки в таблице случайных классов и карьер гномов. В частности, вы можете выбрать роль толмача вместо законника, первопроходца вместо кучера или выживальщика вместо корбейника (исключение из обычного правила, согласно которому выживальщики заменяют дорожных стражников).

ГНОМЫ В МОРЕ

Гномы не являются прирожденными моряками, но если им приходится приспосабливаться к морской жизни, они подходят к этому с той же непоколебимой решимостью, что и ко всему остальному. Если у вас есть книга «Море Когтей», вы можете использовать карьеры, включенные в класс моряков, заменив некоторые строки в таблице случайных классов и карьер гномов (вместо таблицы на странице 63 «Моря Когтей»):

- *Лоцман* и *побережник* могут быть заменены на своих коллег-моряков.
- *Лодочника* можно заменить на *офицера флота*.
- *Речного жителя* и *моряка* можно заменить на *матроса*.
- *Контрабандиста* и *докера* можно заменить на *пушкарем*.



КАРЬЕРЫ

«Чего ты хочешь в жизни, короткобород, так это настоящего призвания. Для чего ты здесь, кроме как для того, чтобы производить, в конце концов? Усердно трудись и получай награду за труды. Пусть на столе будет еда, в сокровищнице - золото, а в желудке - эль. Не слоняйся без дела, как какой-нибудь беспомощный элги, растрачивая свою долгую жизнь на безделушки, и не суетись, как человек. На самом деле, я не виню умги, они живут недостаточно долго, чтобы в чём-то преуспеть».

— Грогнибалд Старый Молот,
раздражённый долгобород

НЕНАСТОЯЩИЙ ГНОМ

Как и в любом обществе, у гномов караков есть в основном неписаный кодекс поведения и представления о том, как должны вести себя «настоящие» гномы. Эти обычаи подробно описаны в этой книге, чтобы предоставить игрокам и ведущим полезные советы о том, как вести себя в роли респектабельного гнома. Однако среди гномов караков всегда найдутся исключительные гномы, которые упорно пренебрегают этими условностями, отказываясь соответствовать роли, ожидаемой от их возраста, пола, родословной и т. д. Эти мятежники неизбежно доставляют неприятности, часто становясь изгоями, беглецами или добровольными изгнанниками. Другими словами, это именно тот тип странствующих неудачников, который больше всего подходит для игрового персонажа.

Это означает, что приведённые рекомендации о том, как вести себя в роли гнома, являются всего лишь рекомендациями. Это не сценарий, которому нужно следовать во время игры, или контрольный список, который предписывает реакцию каждого гнома на ту или иную ситуацию. Гномы - это индивиды со своими уникальными характерами и взглядами на жизнь, которые не всегда оправдывают непоколебимые ожидания своих предков (даже когда они стараются). Отыгрывайте своего персонажа-гнома в этом духе, и вы не упустите возможность узнать, каков он на самом деле. Возможно, вы сами удивитесь.

ИЗМЕНЕНИЯ КАРЬЕР ДЛЯ ГНОМОВ

В этом разделе представлены изменения для основных карьер в **Warhammer Fantasy Roleplay**, которые можно применить, когда персонаж-гном вступает в эту карьеру. В него включены новые ступени карьеры, которые заменяют ступени в оригинальной карьере, чтобы отразить уникальное видение, которым гномы смотрят на эту карьеру. Эти альтернативные ступени карьеры необязательны — персонажи-гномы по-прежнему могут использовать ступени, указанные в других книгах, если захотят, или даже могут заплатить обычную плату в пунктах опыта, чтобы перейти на альтернативный вариант и, таким образом, получить как оригинальную, так и альтернативную версии этой ступени карьеры. Если не указано иное, альтернативные ступени карьеры имеют те же характеристики, что и ступени карьеры, которые они заменяют.

Пример: *Кала завершила свою карьеру студента-инженера и переходит на новую ступень. Она может стать инженером (WFRP: Книга правил) или инженером гильдии (страница 56), оба варианта являются второй ступенью её текущей карьеры. В любом случае, новая характеристика, которую она сможет улучшить - это Инициатива.*

Позже Кала завершает вторую ступень своей карьеры в качестве инженера гильдии и переходит на новую ступень. Она может стать мастером-инженером, инженером-изгоем, пилотом или даже инженером (так как она пропустила эту ступень, став инженером гильдии). Она выбирает путь пилота — согласно правилам для этой ступени карьеры, теперь она сможет покупать шаги развития в Проворстве, а не Выносливости.

ЧТЕНИЕ НОВЫХ КАРЬЕР

Карьеры в этой книге используют смесь из талантов **книги правил WFRP** и из нового списка талантов на страницах 80-83. Для удобства таланты, которые появились в этой книге, обозначены звездочкой (*).

Новые карьеры также обозначают некоторое имущество *курсивом*. Это указывает на то, что имущество требуется персонажу чтобы минимальным образом соответствовать карьере. Если требуемое имущество утеряно или уничтожено, персонаж не имеет права зарабатывать деньги, пока оно не будет восстановлено, отремонтировано или выкуплено заново. Персонаж без требуемого имущества может быть даже вынужден перейти на более низкую ступень карьеры по решению ведущего.

ИМУЩЕСТВО ГНМОВ

Гномы, как известно, гордятся своим боевым снаряжением, следя за тем, чтобы оно было самого высокого качества и украшено в соответствии с богатством их клана. Гномы предпочитают надёжную защиту в виде толстой стали, щитов, крепкого оружия и громоподобных залпов из ружей дуэльной шпаге, длинному луку или ненадёжным коням. Таким образом, многое имущество, обретаемое в рамках карьер, может не подходить персонажу-гному.

Любой персонаж-гном, получивший *ручное оружие* в качестве имущества карьеры, может заменить его на *гномий топор* или *гномий боевой молот*.

Любой персонаж-гном, получивший *кавалерийское, фехтовальное* или *парирующее* оружие в качестве имущества карьеры, может заменить его *щитом* или *пистолетом с боеприпасами*.

Любой персонаж-гном, получивший *лук* в качестве имущества карьеры, может заменить это оружие и боеприпасы к нему на *гномий арбалет* и *боеприпасы* к нему или на *гномье ружьё* и *боеприпасы* к нему.

Любой персонаж-гном, получивший в качестве имущества карьеры *верховую* или *боевую лошадь*, может заменить её *полным латным доспехом* и *глухим шлемом*.

Персонаж-гном также может выбрать *специализацию* по оружию своей карьеры, чтобы соответствовать альтернативным вариантам имущества, описанным выше - например, *гном-охотник* может использовать *навык стрельбы (арбалеты или пороховое)* в качестве карьерного *навыка* вместо *стрельбы (луки)*.

ГНОМЫ-ШЕЛЬМЫ

Гномы, которые преступным путем наживаются на тяжёлом труде своих соплеменников, долго в караке не задерживаются. Преступная жизнь противоречит принципам соблюдения клятв, честного труда, общинного духа и повиновения старшим, которым все кланы учат своих короткобородов с юных лет.

Тем не менее, хотя гномы высоко ценят традиции своих предков, и они гораздо менее склонны соблюдать коррумпированные, несогласованные, несправедливые правовые системы Империи и других стран. Поэтому на гномов, работающих за границей, нередко навешивают ярлык преступников. Гнома могут заклеить *вором* за то, что он вернул украденные сокровища, *скупщиком краденого* за то, что он вернул эти сокровища законным владельцам, *разбойником* за сбор «платы за проезд» по горам, не установленной местными властями, или *бандитом* за применение силы при взыскании непогашенных долгов.

Когда персонаж гнома приобретает талант *преступник*, он может выбирать, будут ли эффекты таланта применяться во время посещения поселений гномов. Если нет, персонаж не будет получать повышенный доход, зарабатывая деньги в поселениях гномов, но также избежит повышенного внимания со стороны их обитателей (которые могут быть крайне враждебными).

ОБЫЧНЫЙ НАРОД

Большая часть населения любого общества состоит не из воинов и военачальников, а из рабочих и их иждивенцев. Караки здесь не исключение.

Обитатели карака и другие бюргеры живут в самом сердце гор. Хотя большинство гномов занимаются тем или иным ремеслом, работа в сфере услуг по-прежнему важна (хотя и менее престижна): владельцы гостиниц, продавцы, бармены и цирюльники могут зарабатывать себе на жизнь в караке. Каждая ремесленная гильдия зависит от родни среди торговцев, продающих свои товары (часто в Империю, где существует постоянный спрос на высококачественные товары гномов).

Деревенские жители и другие крестьяне живут на внешних перифериях горных Твердынь. С одной стороны это самые нижние глубины шахт Твердынь, почетное место для гномов, где они могут заниматься своим ремеслом. На другой стороне находятся кланы, которые трудятся над землей: пастухи, лесорубы, охотники и собиратели. Эти кланы редко пользуются большим уважением, поскольку в караках часто утверждают, что чрезмерное пребывание на солнце оказывает пагубное воздействие на психику гномов.



ГНОМ-ИНЖЕНЕР

Гильдия инженеров гномов обучает самые технически одаренные умы Старого Света и является предметом вечной зависти имперских школ инженерии. Эти гении в основном довольствуются воспроизведением шедевров своих предков-инженеров, в то время как истинные инновации — удел немногих индивидуалистов.

Инженер гильдии

Военные машины являются основой тронга гномов, и инженеры гильдии обучаются не только собирать эти устройства, но и сопровождать их в битву. Между кампаниями они собирают и контролируют промышленность караков, например, водяные насосы, паровые двигатели и горнодобывающие буры.

Инженеры гильдии заменяют 2-ую ступень карьеры *инженера* (WFRP: Книга правил) или *артиллериста* (страница 18 «Во всеоружии»).

✂ Инженер гильдии — Серебряный 3

Навыки: вождение, книжные изыскания, ремесло (любое), рукопашный бой (любое), стрельба (любое), уклонение

Таланты: командир расчёта*, укрепление*, умелец (инженер), чувство направления

Имущество: ремесленные инструменты (инженер), гномий боевой молот или гномий двуручный молот, гномье ружьё или гномий пистолет, комплект громриловой брони, зрительная труба

Инженер-изгой

Те, кто бросает вызов закоренелому консерватизму гильдии инженеров, обречены пройти сложный ритуал изгнания. Несмотря на позор, многие продолжают заниматься своим ремеслом самостоятельно. Некоторые даже зарабатывают возможность вернуться в гильдию, хотя большинство изобретателей получают признание только спустя долгое время после своей смерти.

Инженеры-изгой заменяют 3-ю ступень карьеры *инженера* (WFRP: Книга правил) или *артиллериста* (стр. 18 «Во всеоружии»). Они заменяют соответствующую характеристику ступени карьеры на *харизму*.

☠ Инженер-изгой — Серебряный 3

Навыки: азартные игры, артистизм, подкуп, ремесло (любое)

Таланты: мастер своего дела (инженер), Рокот дракона*, снайпер, спорщик

Имущество: гномий топор или гномий двуручный топор, гномье многозарядное ружьё, клеймо позора

Пилот

Старейшины гильдии по-прежнему не доверяют гирокоптерам и другим небесным судам, но многие из самых смелых инженеров являются экспертами в их обслуживании и пилотировании. Даже самые скептические генералы гномов могут оценить тактические преимущества разведки с высоты птичьего полета.

Пилоты заменяют 3-ю ступень карьеры *инженера* (WFRP: Книга правил). Они заменяют соответствующую характеристику ступени карьеры на *проворство*.

☠ Пилот — Серебряный 3

Навыки: выживание, обаяние, ориентирование, хождение под парусом (небесные суда)

Таланты: бывалый путешественник, короткий запал*,

Обостренное восприятие (зрение), сорвиголоуа*

Имущество: лицензия пилота, гномий пистолет, зрительная труба

В ОРИГИНАЛЕ
МОЛОТ
ОБЫЧНЫЙ,
А НЕ БОЕВОЙ,
ЧТО, СУДЯ
ПО ВСЕМУ,
ОПЕЧАТКА



ГНОМ-ЗАКОННИК

Законы гномов, как и многое другое в культуре гномов, основаны на регистрации и урегулировании обид. Более подробно смотрите на странице 84.

Расчётчик

Расчётчики - это посредники, которые ведут записи о нерешенных обидах между кланами и Твердынями. По возможности они ведут переговоры об урегулировании споров от имени своих клиентов, выбирая обиды для последующего утверждения. Традиционно их журналы ведутся на каменных табличках и уничтожаются после разрешения ситуации.

Расчётчики заменяют 2-ую ступень карьеры *законника* (WFRP: Книга правил).

✂ Расчётчик — Серебряный 4

Навыки: атлетика, запугивание, знание (геральдика или история), ориентирование, оценка, скрытность (подземелья)

Таланты: бугай, грозный вид, коммерсант, неутомимый*

Имущество: журнал учёта, 1d10 разбитых каменных табличек, набор рунотёса, гномий топор или гномий боевой молот, латная кираса, кольчужная юбка, открытый шлем

Обидовед

Иногда их называют «хранителями обид», эти учёные являются высшими авторитетами в вопросах обид и пропорционального возмещения, согласно прецеденту, установленному уважаемыми предками. Они могут диктовать формулировку обид для своих королей, чтобы те их записали, или даже иметь полномочия лично обновлять книгу обид своего карака.

Обидоведы заменяют 3-ю ступень карьеры *законника* (WFRP: Книга правил).

☛ Обидовед — Золотой 1

Навыки: знание (любое), интуиция, тайные знаки (гильдейские), язык (любой)

Таланты: давняя обида*, долгая память*, книжный червь, услужливость

Имущество: архив исследований, короткобород-подмастерье, ключ к Залу Памяти

ГНОМ-РЕМЕСЛЕННИК

Металлурги, ювелиры, оружейники и другие ремесленники пользуются большим уважением в обществе гномов, а каменщики, пожалуй, ценятся больше всех. О *пивоарах* см. стр. 62.

Каменотёс

Каменотёсы — это комбинация каменщика, архитектора и военного инженера, специализирующаяся на возведении каменных укреплений. Они часто руководят земляными работами, поскольку славятся своей инстинктивной способностью предвидеть камнепады, землетрясения и другие подземные катастрофы.

Каменотёсы заменяют 2-ю ступень карьеры *ремесленника* (WFRP: Книга правил). Они заменяют соответствующую характеристику ступени карьеры на *инициативу*.

✂ Каменотёс — Серебряный 1

Навыки: знание (геология), лазание, обращение с ловушками, ориентирование, скрытность (подземелья), язык (гильдейский аргумент)

Таланты: неутомимый*, тесный контакт, укрепление*, шестое чувство

Имущество: ремесленные инструменты (каменщик), гномий боевой молот

В ОРИГИНАЛЕ
МОЛОТ
ОБЫЧНЫЙ,
А НЕ БОЕВОЙ,
ЧТО, СУДЯ
ПО ВСЕМУ,
ОПЕЧАТКА

ИСКУССТВО ГНОМОВ

В эльфийской клевете о том, что гномы не умеют ценить красоту, нет ни капли правды, хотя справедливо будет сказать, что то, что они считают привлекательным, отличается от большинства других культур. Искусство гномов — это очень «физический» процесс, требующий больше сил, чем обычно ожидают от художников. Скульптура - самый популярный вид искусства, но также ценятся гравюра и плетение из бисера. Живопись, напротив, отвергается как тривиальное тщеславие. Гномы развлекают друг друга работой, застольными песнями и длинными (часто бессвязными) поэтическими сагами. Вопреки распространённому мнению, у гномов действительно есть чувство юмора, хотя оно проявляется в виде сухих, сардонических замечаний по поводу вещей, которые другие могли бы счесть серьёзными, стоического признания бедствий, когда другие вокруг них впадают в панику, сдержанного восхищения вещами, которые другие находят внушающими благоговейный трепет, и неистового хвастовства, вызванного соперничеством, в то время как другие предпочли бы действовать более цивилизованно.

Навык *сценического искусства* редко используется гномами, поскольку их больше впечатляют проявления выносливости, чем ловкости: подъём быка, перетаскивание камня, поднятие наковальни и рёв. Некоторые короткобороды практикуются в жонглировании ремесленными инструментами, хотя старшие советуют им отказаться от такого легкомыслия и относиться к своему труду с серьёзностью, которой он заслуживает. Хотя гномы играют на всех видах музыкальных инструментов, самыми популярными являются те, которые разносят звуки далеко по их горным владениям: мощные барабаны и звучные горны. Самые большие рога иногда используются для связи с отдалёнными аванпостами и призыва кланов на войну.

ГНОМ-РУДОКОП

Гномы-рудокобы - лучшие в мире, у них отличное чутьё на поиск новых рудных жил и способность приспосабливаться к жизни под землёй. Их шахты являются самыми глубокими, поэтому встречи с гоблинами, скавенами, троллями и другими монстрами - это профессиональный риск.

Рудокоп карака

Когда их призывают на войну, воины гильдии шахтёров сражаются так же, как и работают — орудуют кирками и двигаются под землёй. Быстро роя новые туннели, они подкапываются и перехитряют своих врагов, застигая врасплох тех, кто ожидал, что им придётся сражаться на неподвижной и устоявшейся линии фронта.

Рудокобы карака заменяют 2-ю ступень карьеры *рудокоба* (WFRP: Книга правил).

✂ Рудокоп карака — Серебряный 1

Навыки: артистизм (пение), лазание, оценка, скрытность (подземелья), стрельба (взрывчатка), тайные знаки (шахтёр)

Таланты: подкопщик*, сумеречное зрение, тесный контакт, ходок (горы)

Имущество: *гномья кирка, шахтерский шлем, лампа Давриха, свеча, ламповое масло, латная кираса, кольчужная юбка*

Рудоискатель

Представители элиты шахтерских кланов известны под многими именами, в том числе под именами «Искатели руд» и «Хранители руд». Об их умении находить ценные месторождения ходят легенды, и им часто доверяют управлять передовым горно-инженерным оборудованием.

Рудоискатели заменяют 3-ю ступень карьеры *рудокоба* (WFRP: Книга правил).

💀 Рудоискатель — Серебряный 2

Навыки: вождение, знание (геология), ориентирование, рукопашный бой (инженерное)

Таланты: короткий запал*, распознавание артефакта, тоннельная крыса, чувство направления

Имущество: паровой бур, подрывной заряд, подмастерье-короткобород

ГНОМ-ПОСЫЛЬНЫЙ

Горы между караками принадлежат врагам гномов, поэтому передача сообщений от одного к другому настолько же опасна, насколько и необходима. О *егерях карака*, которые специализируются на сухопутных путешествиях, смотрите на странице 72. Информацию о *пилотах*, которые передают сообщения с помощью гирокоптера, смотрите на странице 56.

Руноносец

Руноносцы - это бегуны на длинные дистанции, которые доставляют важные сообщения между Твердынями. Хотя предполагается, что они должны быть в состоянии пересечь любую местность, которая лежит на их пути, они специализируются на навигации по туннелям Подземного Тракта. Каждый руноносец мечтает установить новый рекорд на Кислевском пробеге - самой длинной дистанции, когда-либо преодоленной за одну миссию.

Руноносцы заменяют 2-ю ступень карьеры *посыльного* (WFRP: Книга правил).

✂ Руноносец — Серебряный 1

Навыки: плавание, рукопашный бой (основное), скрытность (любая), стрельба (арбалеты), тайные знаки (странники), хладнокровие

Таланты: бывалый путешественник, неутомимый*, ходок (горы), чувство направления

Имущество: гномий топор, гномий арбалет с боеприпасами, кожаная жилетка



ГНОМ-УБИЙЦА ЧУДОВИЩ

Стать убийцей чудовищ — это способ искупления, а не выбор карьеры. Гномы, потерявшие честь из-за таких поступков, как нарушение клятвы, трусость в борьбе с традиционными врагами гномьего рода или предательство клана, могут обрести искупление только своей героической смертью в борьбе с превосходящими силами противника.

Опозоренные гномы отправляются в храм Гримнира в ближайшей Твердыне, где они проходят Ритуал Убийцы (Дренгидумар). У них отбирают все личные вещи, сбривают волосы на голове, за исключением полоски на макушке, а оставшиеся волосы окрашивают в яркий, неестественный цвет (обычно ярко-оранжевый), чтобы издали замечать их бесчестное положение. Волосы смазывают животным жиром, а на тело наносят ритуальные татуировки с символами, обозначающими их позор, включая руну Гримнира. Затем потенциального убийцу чудовищ посвящают в культ Гримнира-Убийцы. Клятвы не даются, поскольку клятва опозоренного гнома не имеет никакой ценности.

Новый убийца чудовищ может объединиться с другими убийцами в качестве ударных отрядов Твердыни гномов. Большинство из них покидают свои дома и пробираются через королевства людей или дикую местность, чтобы найти свою смерть.

Убийцы чудовищ, как правило, избегают других гномов, поскольку их общество напоминает им о том, что они потеряли. Убийцы чудовищ обычно тяготеют к любителям приключений, сулящих опасность и возможность почётной смерти. Гномы-авантюристы и убийцы чудовищ взаимодействуют с неприятной им неформальностью. Два типа гномов могут путешествовать вместе, только если в группе есть люди, которые позволяют гному и убийце чудовищ находиться на расстоянии. Если убийца чудовищ вынужден в силу обстоятельств путешествовать с группой гномов, он мрачно принимает такую судьбу в качестве воли богов-предков, решивших добавить горечи к его наказанию.

Отношение гномов к убийцам чудовищ неоднозначное. С одной стороны, слова и жизни этих опозоренных, презренных изгоев ничего не стоят. С другой стороны, ужасающая свирепость и самоубийственная храбрость убийц чудовищ вызывают уважение у гномов, питающих уважение к воинам как таковым. Кроме того, присутствие убийц чудовищ напоминает гномам о том, как низко они могут пасть, если отойдут от ценностей своей культуры.

Убийцы чудовищ отказываются от членства в кланах, гильдиях и Твердынях и, таким образом, выпадают из обычной структуры общества гномов. По общему правилу, их старшинство определяется самым крупным и опасным монстром, которого они убили, но исключения из этой иерархии будут заметны, когда армия убийц чудовищ собирается в караке Кадрин.

УБИЙЦЫ ЧУДОВИЩ НЕ НОСЯТ ДОСПЕХОВ

Персонажи-убийцы чудовищ не могут носить защитное снаряжение, никогда. Надевая доспех, вы рискуете лишиться гнома славной смерти, которой он жаждет больше всего на свете. Что ещё более важно, это нарушило бы его клятву Гримниру, опозорив во второй раз, и этот позор не сможет искупить даже вновь данная клятва убийцы чудовищ.

Убийцы чудовищ могут менять карьеру по мере приобретения новых знаний — например, обучаться у Малака Макайссона, чтобы стать инженером-изгоем (стр. 56), или присоединиться к команде пиратов капитана-убийцы чудовищ Долговязого Дронга («Море Когтей», стр. 78). Но даже когда персонаж меняет карьеру, его клятва убийцы чудовищ остается обязательной. Они по-прежнему дают клятву отказаться от щитов и доспехов, даже если приобретают их в качестве имущества своей новой карьеры. Если игрок подумывает о том, чтобы сыграть за убийцу чудовищ, но считает запрет на ношение доспехов ограничивающим, раздражающим или неприемлемым фактором, ограничивающим свободу действий персонажа, решение простое: выбрать другую карьеру.

В этой и других книгах есть множество вариантов карьеры, которые дают возможность сыграть за могущественного воина в доспехах, сражающего монстров, что должно больше соответствовать их вкусам. Карьера убийцы чудовищ представляет собой более необычный игровой опыт, требующий необычного взгляда на персонажа. Примите этот вызов только в том случае, если вы полны энтузиазма и искренни в своём желании!

ПРИНЯТИЕ КЛЯТВЫ УБИЙЦЫ ЧУДОВИЩ

Выбор жизни убийцы чудовищ — это нечто гораздо более важное, чем простая смена карьеры, и он случается только тогда, когда нет надежды восстановить честь менее радикальными средствами. Когда вы выбираете эту затею, вы проводите неделю, разрывая свои связи с кланом и родственниками, решая все нерешённые дела, избавляясь от своего мирского имущества и посвящая себя пути искупления через славную смерть.

В конце недели вы переходите на первую ступень карьеры убийцы чудовищ, становясь убийцей троллей. Это стоит 0 пунктов опыта, даже если вы принадлежите к другому классу или не смогли завершить свою карьеру. Если ваш ведущий разрешит вам перейти на более высокую ступень карьеры убийцы чудовищ — либо используя обычный карьерный путь для убийцы чудовищ, либо альтернативные ступени карьеры убийцы чудовищ на странице 60, — этот переход обойдется вам в 100 пунктов опыта.

Брат Гримнира

Множество предположений и мало подтверждённых фактов объясняют, почему жрецы Рока решили принять убийцу чудовищ в Братство Гримнира. Эти опытные убийцы отмечают своё посвящение руническими татуировками и выполняют священные для бога-предка миссии, которые, как они надеются, в конце концов приведут их к смерти.

Братья Гримнира заменяют 2-ю ступень карьеры убийцы чудовищ (WFRP: Книга правил).

✂ Брат Гримнира — Медное 2

Навыки: выживание, запугивание, искусство (татуировки), рукопашный бой (двуручное), тайные знаки (Братство Гримнира), язык (боевой арг)

Таланты: проницательность, раскалыватель*, силач, сопротивление к магии*

Имущество: обереги Гримнира (защитные татуировки), гномий топор или гномий двуручный топор

Искатель Рока

Одиночки даже по меркам убийц чудовищ, искатели Рока приковывают себя к топорам цепями, чтобы никогда не забывать о своих обязательствах перед Гримниром. Их видение славной смерти заключается в том, чтобы унести с собой сотни врагов, в ярости столь дикой, что она представляет опасность как для друзей, так и для врагов.

Искатели Рока заменяют 3-ю ступень карьеры убийцы чудовищ (WFRP: Книга правил).

☠ Искатель Рока — Медное 2

Навыки: атлетика, лазание, наблюдательность, рукопашный бой (цепы)

Таланты: амбидекстр, бывалый воин, вихрь смерти*, славная гибель*

Имущество: два вращающихся лезвия смерти

Скорбящий по войне

Когда-то это был титул древних чемпионов гномов, которые клялись защищать честь своего короля от его имени в битве. Если бы какой-нибудь гном восстановил титул от имени Короля-Убийцы карака Кадрин, он мог бы выполнить клятву убийцы чудовищ вместо него, положив конец циклу, который обрёл род Железных Кулаков на гибель.

Скорбящие о войне заменяют 4-ю ступень карьеры убийцы чудовищ (WFRP: Книга правил). Они заменяют соответствующую характеристику ступени карьеры на харизму.

🛡 Скорбящий по войне — Медное 2

Навыки: интуиция, лидерство

Таланты: бывалый воин, давняя обида*, командир, яростный натиск

Имущество: два рунических цепных топора

*А ЦЕПНЫХ ТОПОРОВ В ПРИРОДЕ
ДОСЕЛЕ НИКТО НЕ ВИДЕЛ*



ГНОМ-СОЛДАТ

Тронги гномов в основном состоят из рабочих ремесленных гильдий, обученных сражаться в качестве воинов по призыву тана или короля. Тех, кто больше всего подходит для военной жизни, призывают в первую очередь для участия в любой кампании, что замещает их гражданские дела и превращает их в профессиональных солдат.

Топорщик

Многие гномы считают топор единственным подходящим оружием для настоящего воина, и по давней традиции полки гномов идут в бой с топорами в качестве основного оружия, предпочитая вес и ударную мощь крепкого боевого топора изяществу клинка меча.

Топоришки заменяют 2-ю ступень карьеры *солдата* (WFRP: Книга правил). Они заменяют соответствующую характеристику ступени карьеры на *Силу*.

✂ Топорщик — Серебряный 3

Навыки: азартные игры, выживание, запугивание, кутёж, рукопашный бой (двуручное), стрельба (метательное)

Таланты: неустойчивый*, раскалыватель*, строевая подготовка, щитоносец

Имущество: *гномий топор* или *гномий двуручный топор*, щит, латная кираса, кольчужная юбка, открытый шлем.

Забияка

Арбалеты — традиционное охотничье оружие гномов, более прочное, чем луки, и более надёжное, чем пороховое. Дисциплинированные ряды стрелков на протяжении тысячелетий составляли основу стрелковых рубежей тронга, и в ближнем бою они ощущают себя гораздо лучше, чем стрелковые войска большинства армий.

Забияки заменяют 2-ю ступень карьеры *солдата* (WFRP: Книга правил).

✂ Забияка — Серебряный 3

Навыки: азартные игры, выживание, запугивание, кутёж, рукопашный бой (двуручное), стрельба (арбалеты)

Таланты: быстрая перезарядка, гарпунщик*, неустойчивый*, строевая подготовка

Имущество: *гномий арбалет с боеприпасами*, латная кираса, кольчужная юбка, открытый шлем

Громобой

После столетий использования, ружья гномов, которые всё ещё считаются среди гномов новомодными, гораздо более точны и надёжны, чем их имперские аналоги. Владельцы гномьих ружей хорошо известны, поскольку какофонический рев залпа громобоев способен обратить оставшихся выживших в бегство.

Громобои заменяют 2-ю ступень карьеры *солдата* (WFRP: Книга правил) или *акребузира* («Во всеоружии», страница 16).

✂ Громобой — Серебряный 3

Навыки: азартные игры, выживание, запугивание, оценка, ремесло (ружейник), стрельба (инженерное)

Таланты: неустойчивый*, рокот дракона*, стреляный боец, строевая подготовка

Имущество: *гномье ружьё с боеприпасами*, латная кираса, кольчужная юбка, открытый шлем





ПИВОВАР

Вы готовите алкогольные напитки такой крепости и качества, что ни один гном не сможет их не оценить.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ПИВОВАРА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
		+	+			+			

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

+ Подмастерье пивовара — Медный 3

Навыки: артистизм (пение или сказительство), атлетика, вождение, кутёж, наблюдательность, оценка, *ремесло (пивовар)*, рукопашный бой (основное или двуручное), стойкость, хладнокровие

Таланты: заядлый кутила, силач, сильная спина, умелец (пивовар)

Имущество: *ремесленные инструменты (пивовар)*, швабра и ведро

✂ Пивовар — Серебряный 2

Навыки: лечение, обаяние, сплетничество, стрельба (арбалеты или метательное), уклонение, язык (гильдейский арг)

Таланты: бугай, горячая крепость*, коммерсант, общительность

Имущество: кружка, бочонок пива, книга (рецепты), гномий топор, латная кираса, кольчужная юбка, открытый шлем (открытый)

☠ Опытный пивовар — Серебряный 4

Навыки: лидерство, ремесло (аптекарь), тайные знаки (гильдейские), торговля

Таланты: мастер своего дела (пивовар), обостренное восприятие (вкус), отважное сердце, походный рецепт,

Имущество: *пивоварня*, ингредиенты, термометр, подмастерье-короткобород

🛡 Главный провизор — Золотой 3

Навыки: интуиция, ремесло (повар)

Таланты: *magnum opus*, мастер своего дела (повар), обостренное восприятие (запах), устойчивость (яды)

Имущество: *ремесленные инструменты (повар)*, дегустационная ложка, кухня с персоналом

Пиво - это серьёзный бизнес в Краесветных горах. На протяжении многих поколений мастера клана пивоваров постепенно совершенствовали свои рецепты, сочетая гений своих предков с новейшими инженерными технологиями. Получающаяся в результате смесь часто бывает взрыво- и смертельно-опасной для всех, не являющихся гномами, но доставляет абсолютное удовольствие самим гномам. Самые искусные пивовары занимают почётное положение в обществе гномов, а самые известные — такие, как легендарный Йозеф Бугман — прославляются не меньше, чем герои войны и верховные короли.

Как и в большинстве ремесленных гильдий, начинающий пивовар начинает с работы подмастерьем, где ему приходится таскать бочонки, изучать рецепты и пробовать партии. После нескольких лет обучения он становится пивоваром и со временем приобретает достаточный опыт, чтобы считаться опытным пивоваром. Большая часть этой работы выполняется на пивоварнях клана, каждая из которых представляет собой укрепленное сооружение, построенное для того, чтобы противостоять нападениям алчных бандитов, гоблинов и великанов. Если королю особенно нравится работа пивовара, он может послать за гномом, чтобы тот служил ему в качестве главного провизора - это непростая должность, сочетающая в себе обязанности дворецкого, шеф-повара и дегустатора ядов в одном лице.

Известная гномья пословица гласит, что пиво больше всего ценят те, кто находится в самом отчаянном положении. Возможно, именно поэтому среди любителей приключений так распространено злоупотребление алкоголем — и поэтому пивовары так часто их сопровождают. Другие присоединяются к военным отрядам для защиты, собирая редкие ингредиенты, или используют постоянные путешествия в качестве возможности продавать свои товары за границей. Те, кто больше всего жаждет мести, могут быть приглашены присоединиться к егерям Бугмана, компании бывших пивоваров, чья пивоварня была разрушена, и которые теперь странствуют по миру, обрушивая ярость на врагов Караз Анкора.

«Йинлинссон горуз скуф! (Клан
Йинлинссон напился и готов к бою!)»

— традиционный боевой клич клана
Йинлинссон, пивоваров Караз-а-Карака

«Нет пива более горького, чем его история».

— древняя пословица гномов

«Да, нам есть на что поворчать. Наша
численность сокращается, наш дом в осаде,
Золотой Век нашего народа закончился.
Но пока у нас остаётся надежда пригубить
«Серебряный стаут - Лучший» в конце дня,
я бы сказала, что у нас есть ещё много,
за что бороться».

— Хунда Весёлая, жрица Валайи

«Говорят, что на дне пивной кружки таится
мудрость или мужество... но ты их никогда
не найдешь, человеческий отпрыск».

— Гарек Бродбородый, гном-пивовар





ЖРЕЦ РОКА

Вы прославляете великих предков-воинов своего народа, поощряя молодых гномов следовать их примеру.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ЖРЕЦА РОКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+		☠	+			⚔		+	🛡

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

+ Прославляющий — Медный 2

Навыки: артистизм (сказительство), запугивание, искусство (татуировки), кутёж, хладнокровие, музицирование (рог), рукопашный бой (основное), стойкость, уклонение, язык (боевой аргот)

Таланты: давняя обида*, раскалыватель*, твёрдость духа, ярость

Имущество: гномий топор, татуировки, бутылка спиртного, кольчуга

⚔ Жрец Рока — Серебряный 2

Навыки: знание (теология или военное дело), ковка рун, лидерство, наблюдательность, рукопашный бой (двуручное), стрельба (метательное)

Таланты: амбидекстр, двойная атака, воодушевление, рунная магия (защитные руны)*

Имущество: гномий топор или гномий двуручный топор, ремесленные инструменты (кузнец), латная кираса, кольчужная юбка, открытый шлем.

☠ Жрец боевой ярости — Серебряный 3

Навыки: атлетика, знание (руны), рукопашный бой (цепы), тайные знаки (Братство Гримнира)

Таланты: бесстрашие (все), командир, рунная магия (руны оружия)*, сопротивление к магии*

Имущество: обереги Гримнира (защитные татуировки), два цепных топора или два гномьих метательных топора, золотые украшения, помощник-прославляющий

🛡 Затворяющий Врата — Серебряный 4

Навыки: выживание, знание (Хаос)

Таланты: вихрь смерти*, духовная чистота, мастер рунной магии (защитные руны и руны оружия)*, славная гибель*

Имущество: рунический топор

Большинство гномов не рады войнам, воспринимая их как суровую необходимость для обеспечения безопасности своего народа. Тем не менее, они увековечивают героизм своих предков-воинов, которые нашли славную смерть в бою. Эти воинственные культы поддерживаются жрецами Рока, пылкими идеологами войны, которых редко можно встретить вдали от линии фронта. Их истории вдохновляют гномов, стремящихся подражать доблестным деяниям своих предков, особенно убийц чудовищ.

Самый выдающийся воин гномьего пантеона - это, конечно же, Гримнир, бог-предок, покровитель войны, который исчез, отправившись на север, чтобы запечатать великие врата в Царства Хаоса. Многие из самых воинственных кланов ведут свое происхождение от бога убийц чудовищ, являясь потомками его сыновей Гриндола и Моргрима, или их сыновей Дургина и Гунна. За исключением верных Моргриму гномов, большинство наследников Гримнира подражают его яростному подходу к бою, добавляя его личные руны в боевые татуировки и бросаясь вперёд в неистовой ярости. Из-за этого обычные гномы легко принимают жрецов Рока за убийц чудовищ, что считается смертельным оскорблением. Самое простое отличие заключается в том, что жрецы Рока обычно надевают доспехи в бою, в то время как убийцы чудовищ никогда этого не сделают.

Жречество Гримнира редко обременяется политическими обязанностями, подобными тем, которые возложены на избранных Грунгни и Валайи, что позволяет им свободно заниматься своими военными святынями и сопровождать воинов гномов в походах или кампаниях. Они ведут своих сородичей к славе гулом рога, руническими штандартами, или просто врываясь в строй врага, чтобы показать своим примером, как следует сражаться. Убийцы чудовищ заслуживают особого внимания, и многие жрецы Рока наставляют эти заблудшие души, нанося татуировки на их тела, признавая их клятвы, принимая ветеранов в Братство Гримнира и обещая стать свидетелями их гибели.

А ЕЩЕ У ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ ГРИМНИРА В ПОСЛЕДНЕЙ ГЛАВЕ ЭТОЙ КНИГИ ПРИВЕДЁН КОНКРЕТНЫЙ СПИСОК ДОСТУПНЫХ ИМ РУН, ЧТО НЕСКОЛЬКО НЕ БЬЁТСЯ С УКАЗАННЫМ В ТАЛАНТАХ РУННОЙ МАГИИ (УЖ В ФАСТИ МАСТЕР-РУН ТО ТОЧНО). РУНИТЕ КАК ХОТИТЕ, ЧТО НАЗЫВАЕТСЯ.

А ЦЕПНЫХ ТОПОРОВ
В ПРИРОДЕ ДО СИХ
ПОР НЕ НАШЛИ

«Дело не в самом убийстве. Убивать может любой убийца. Дело в том, чтобы выжить — выдержать испытание огнём и вернуться домой к своим близким с высоко поднятой головой. Это мой вызов вам сегодня, мои боевые братья. Не умирайте. Живите».

— Тургин Рыжебородый,
истинный сын Кригнара

«Мерзкие гробы могут стремиться уничтожить нас. Но пока наше искусство, наша история, наша репутация, наши сокровища и дома наших предков существуют, они никогда не смогут стереть тот след, который мы оставили в этом мире. И я пожертвую всем, что у меня есть, прежде чем позволю этому случиться».

— Лена Каменностопа,
высшая жрица Грунгни

«Бой. Смерть. Битва за вечность вне Чертогов Предков. Какой страх может удержать Братство Гримнира от смерти? В любом случае, это война без конца, до самого конца».

— Логек Пугающий, жрец Рока

«Почитай своих предков не праздными молитвами, а топором и щитом, с честью и мужеством».

— Тора Штормовой Топор, жрица
Валайи.





ЖРЕЦ КУЗНИ

Вы сохраняете и реставрируете древнейшие образцы гномьего мастерства, чтобы почтить память мастеров-строителей, живших до вас.

*«Гром был здесь, рядом с королем
Курганом, когда заслужил свою
благородную гибель».*

— руны на одном из
Пяти сотен клятвенных камней
перевала Чёрного Пламени

*«Говорю тебе, если эта летающая
смертельная ловушка совершит хотя бы
один успешный полёт, значит, у Моргрима
действительно есть чувство юмора».*

— Йорр из клана Скалобровых,
скептически настроенный жрец Кузни

Шедевры, созданные богами-предками, - это самое близкое, что можно назвать религиозными реликвиями гномов. Многие из них, такие как Камень Грунгни на Серебряном пути, устояли с течением времени, в то время как другие, например, утраченный Дольмен богов, несомненно, только и ждут, чтобы их обнаружили. Жрецы Кузни следят за тем, чтобы к этим чудесным творениям и их создателям относились с должным почтением. В их ряды входят жрецы Грунгни, отца и правителя гномьего пантеона, а также приверженцы Смеднира (бога-предка металлообработки), Тунгни (бога-предка рунической магии), Моргрима (бога-предка инженерного дела) и других легендарных мастеров ремесленного дела.

Помимо почитания чужих творений, жрецы Кузни должны сами заниматься ремеслом. Отчасти это выражение веры, но также и жизненная необходимость, так как жрецы Кузни могут восстанавливать артефакты, повреждённые врагами или течением времени. Любая попытка обновить дизайн предков по своей сути вызывает споры, поэтому даже текущее обслуживание является великим церемониальным актом. Только те, кто служит в культах предков, удостоиваются такой чести.

А ЕЩЕ У ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ КОНКРЕТНОГО БОГА (КРОМЕ ГРИМНИРА - СМОТРИ ВЫШЕ, И ВАЛАЙИ С ГАЗУЛОМ - СМОТРИ НИЖЕ) В ПОСЛЕДНЕЙ ГЛАВЕ ЭТОЙ КНИГИ ПРИВЕДЁН КОНКРЕТНЫЙ СПИСОК ДОСТУПНЫХ ИМ РУН, ЧТО НЕКОЛЬКО НЕ БЬЁТСЯ С УКАЗАННЫМ В ТАЛАНТАХ РУННОЙ МАГИИ (УЖ В ЧАСТИ МАСТЕР-РУН ТО ТОЧНО). РУНИТЕ КАК ХОТИТЕ, ЧТО НАЗЫВАЕТСЯ.

Естественно, жрецы Кузни имеют важную роль в сохранении их древних святилищ, а верховный жрец Грунгни обычно служит в совете их короля. Но есть много обстоятельств, которые могут оправдать отказ от подобных обязанностей, например, миссии по возвращению древних сокровищ гномов. Другие жрецы Кузни работают хранителями рунических предметов, когда их изымают из арсенала гномов — например, несут оружие тана или служат стражами наковальни, защищая Наковальню Рока.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ЖРЕЦА КУЗНИ

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
			+			+		+	

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

+ Посвящённый Кузни — Медный 3

Навыки: знание (геология *или* металлургия), искусство (скульптура *или* гравюра), кутёж, оценка, *ремесло (любое)*, рукопашный бой (основное *или* двуручное), стойкость, артистизм (пение), торговля, хладнокровие

Таланты: каменный суп, сильная спина, тесный контакт, умелец (*любое*)

Имущество: *гномья кирка*, кольчуга

✖ Жрец Кузни — Серебряный 2

Навыки: знание (руны *или* теология), книжные изыскания,ковка рун, лидерство, тайные знаки (рудокопы *или* гильдейцы), язык (боевой арг *или* гильдейский арг)

Таланты: бугай, распознавание артефакта, рунная магия (защитные руны)*, сокрушительный удар*

Имущество: *гномий боевой молот, ремесленные инструменты (любые)*, латная кираса, кольчужная юбка, открытый шлем *или* шахтёрский шлем

*В ОРИГИНАЛЕ
МОЛОТ
ОБЫЧНЫЙ,
А НЕ БОЕВОЙ,
ЧТО, СКАЗ
ПО ВСЕМУ,
ОПЕЧАТКА*

☠ Мастер Кузни — Серебряный 4

Навыки: знание (*любое*), лазание, наблюдательность, ориентирование

Таланты: мастер своего дела (*любое*), пламя кузни*, рунная магия (руны брони и инженерные руны)*, сопротивление к магии*

Имущество: *храм*, гномий двуручный молот, комплект громриловой брони, короткобород

🛡 Владыка Кузни — Золотой 3

Навыки: запугивание, интуиция

Таланты: духовная чистота, железная воля, мастер рунной магии (все формы)*, рунная магия (все формы)*

Имущество: *рунический молот*

Жрец Очага

Вы ведёте и защищаете свой род, как того ожидают боги-предки — с помощью целебных бальзамов, воодушевляющих слов и доброго эля.

«Если сомневаешься, налей ещё эля».

— первый урок обрядов исцеления

«Из камня мы появились, и в камень мы обратимся».

— погребальные обряды Газула

Валайя — бог-предок, покровительница домашнего очага, тел и душ своих детей. Её жрецы, традиционно женщины, следуют её примеру, оказывая медицинскую помощь раненым или немощным гномам. Но этим не ограничивается круг их обязанностей — Валайя была правителем и законодателем моды, пионером, основавшим города и создавшим руническую письменность, присутствовала в жизни своих детей, пока Грунгни пропал в своей кузнице, а Гримнир был в походе. Верховная жрица Валайи играет важную роль в любом королевском совете, и даже от самого скромного посвящённого ожидается прямота и смелость, чтобы быть достойным благословения бога-предка.

Несмотря на легендарную стойкость физиологии гномов, есть некоторые болезни, которые невозможно вылечить, что приводит к трагическим последствиям. Когда гном умирает, необходимо провести церемонии, чтобы отправить его дух в Чертог Предков. Такие ритуалы обычно проводятся жрецами Газула, или Валайи — в тех Твердынях, где не поклоняются богу подземного мира. Другие почитаемые предки домашней культуры гномов включают Снорри Белобородого, первого верховного короля гномов после своего отца Грунгни, и главного пивовара Йинлина, чьи эли были благословлены самой Валайей.

А ЕЩЕ У ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ ВАЛАЙИ С ГАЗУЛОМ В ПОСЛЕДНЕЙ ГЛАВЕ ЭТОЙ КНИГИ ПРИВЕДЁН КОНКРЕТНЫЙ СПИСОК ДОСТУПНЫХ ИМ РУН, ЧТО НЕКОЛЬКО НЕ БЬЁТСЯ С УКАЗАННЫМ В ТАЛАНТАХ РУННОЙ МАГИИ (УЖ В ЧАСТИ МАСТЕР-РУН ТО ТОЧНО). РУНИТЕ КАК ХОТИТЕ, ЧТО НАЗЫВАЕТСЯ.

Жрецов Очага можно найти везде, где есть гномы, которым нужно убежище и медицинская помощь, что часто подразумевает близкое расположение линии фронта. Они одеваются в удобные одежды, подходящие для боя, и имеют достаточную подготовку по владению оружием, чтобы позаботиться о себе. Часто они являются связующим звеном, которое удерживает вместе небольшую группу, будь то в качестве лидера, лекаря, или и того, и другого.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ЖРЕЦА ОЧАГА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
			⚔	🛡		+	+	+	💀

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

+ Посвящённый Очага — Медный 3

Навыки: артистизм (любой), искусство (любое), кутёж, лечение, обаяние, ремесло (пивовар или повар), рукопашный бой (основное или двуручное), сплетничество, стойкость, хладнокровие

Таланты: абсолютный слух, запасливость, заядлый кутила, полевая перевязка

Имущество: кружка для тостов, кольчуга, масляный фонарь

✂ Жрец Очага — Серебряный 2

Навыки: запугивание, знание (руны или теология), интуиция,ковка рун, лидерство, наблюдательность

Таланты: горячая крепость*, рунная магия (защитные руны или руны-талисманы)*, услужливость, хирург

Имущество: медальон культа, гномий топор, щит, ремесленные инструменты (кузнец), латная кираса, кольчужная юбка, открытый шлем

💀 Мастер Очага — Серебряный 4

Навыки: знание (медицина или анатомия), книжные изыскания, ремесло (любое), язык (любой)

Таланты: мастер рунной магии (защитные руны)*, сопротивление к магии*, устойчивость (любая), фармацевт

Имущество: храм, комплект громриловой брони, жаровня, короткобород-посвящённый

🛡 Провидец Очага — Золотой 3

Навыки: знание (любое), оценка

Таланты: грозный вид, духовная чистота, магическое чутьё, мастер рунной магии (руны-талисманы)*

Имущество: рунический щит



МОЛОТОБОЕЦ

Вы профессиональный телохранитель и элитный воин, занимающий почётное место в любой армии гномов.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ МОЛОТОБОЙЦА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+		+	☠	⚔	🛡			+	

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

+ Присягнувший — Серебряный 1

Навыки: кутёж, лазание, музицирование (барабан или рог), наблюдательность, *рукопашный бой (двуручное)*, *рукопашный бой (основное)*, стойкость, уклонение, хладнокровие, язык (боевой аргумент)

Таланты: бдительность, прирожденный воин, сильная спина, сокрушительный удар*

Имущество: *гномий боевой молот*, кожаная кираса

⚔ Молотобоец — Серебряный 3

Навыки: азартные игры, атлетика, запугивание, знание (геральдика), интуиция, лечение

Таланты: королевский гвардеец*, неутомимый*, ошеломляющий удар, строевая подготовка

Имущество: *гномий двуручный молот*, латная кираса, кольчужная юбка, открытый шлем

☠ Страж врат — Серебряный 5

Навыки: знание (геология), лидерство, ориентирование, сплетничество

Таланты: командир, силач, стреляный боец, тесный контакт

Имущество: *ключ от врат*, рунический молот или руническое боевое знамя, щит, отряд молотобойцев

🛡 Носитель щита — Золотой 2

Навыки: выживание, знание (военное дело)

Таланты: духовная чистота, железная воля, твёрдость духа, упрямство

Имущество: *щит-постамент*

Молотобойцы - правая рука танов и лордов, их наиболее доверенные защитники и бойцы, принимающие участие в боевых действиях. В некотором смысле они аналогичны рыцарям других культур, хотя и имеют меньше политических или религиозных обязательств. Они получили своё название от массивных двуручных молотков, которыми владеют, - церемониального подарка от своего повелителя в обмен на вечную верность. Некоторые утверждают, что этот выбор оружия сделан в честь Кадрин Рыжегровкой, древней ремесленницы, которая спасла жизнь своему королю, вооружившись лишь кузнечным молотом, за что в награду получила двуручный рунический молот.

Гном может стать присягнувшим другому, будучи простым короткобородым, обычно в рамках политического или делового обмена между двумя королевскими семьями. Чаще всего молотобойцев набирают из числа опытных солдат (стр. 61), которые получают свой титул по королевскому указу после того, как отличились в бою. Если молотобойцы не сопровождают своего повелителя, им поручено охранять самые ценные владения своего повелителя — проходы в тронные залы, хранилища сокровищ и главный вход в карак. Эти обязанности порождают подозрительное и недружелюбное поведение, поскольку стражи врат ставят безопасность своего подопечного выше социальных тонкостей.

Молотобойца, заслужившего доверие своего господина славной службой, могут выбрать для того, чтобы вести господина в бой на щите-постаменте (стр. 96). Величайшая честь, которую может получить любой молотобоец — это нести Трон Власти, трон верховного короля гномов с незапамятных времен. Только однажды в истории носитель трона покинул своего верховного короля в битве, и позор печально известного Форкхельма Трясучки настолько велик, что ни один гном не решился бы говорить о нём.

Из-за их верности лорды гномов часто поручают молотобойцам справляться с любыми сложными ситуациями, с которыми не могут справиться самостоятельно. Будучи странствующими мастерами по устранению проблем, молотобойцы достигают совершенства в защите тех, кто находится под покровительством их повелителя, и решают конфликты с помощью неистовой силы. Деликатные проблемы, требующие хитрости и тактики, не входят в сферу их компетенции. Ведь, как гласит старая мудрость, «когда у тебя в руках только молот, все проблемы начинают выглядеть как гвозди».

В ОРИГИНАЛЕ
МОЛОТ
ОБЫЧНЫЙ,
А НЕ БОЕВОЙ,
ЧТО, СУДЯ
ПО ВСЕМУ,
ОПЕЧАТКА

«Первое правило защиты нашей королевы — убивать тех, кто хочет причинить ей вред, пока они находятся как можно дальше от неё. И вот почему я направляю вас на далёкий морозный север!»

— Теда Оптимистичная

«Нет такого интригана, злодея, военачальника или монстра, которого нельзя было бы сделать более вежливым с помощью поглаживания «Старины Григи».

— Хенгрид Драконий Враг, страж врат Жуфбара





ЖЕЛЕЗОЛОМ

Вы - закованный в почти неразрушимый громрил специалист по боям в туннелях, противостоящий ужасам подземного мира, лишённого света солнца.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ЖЕЛЕЗОЛОМА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+	☠	⚔	+	🛡				+	

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

+ Щитолом — Серебряный 1

Навыки: атлетика, запугивание, лазание, музицирование (барабан или рог), *рукопашный бой (основное)*, скрытность (подземелья), стойкость, уклонение, хладнокровие, язык (боевой арго)

Таланты: прирожденный воин, сильная спина, ходок (горы), чувство направления

Имущество: *гномий топор* или *гномий боевой молот*, щит, кольчуга, кожаные штаны, верёвка

⚔ Железолем — Серебряный 3

Навыки: артистизм (пение), запугивание, знание (геология), кутёж, *рукопашный бой (любое)*, тайные знаки (шахтёрские)

Таланты: неутомимый*, строевая подготовка, тесный контакт, щитоносец

Имущество: *комплект громриловой брони*, закрытый громриловый шлем

☠ Железный дракон — Серебряный 5

Навыки: наблюдательность, обращение с ловушками, ориентирование, стрельба (инженерное)

Таланты: подкопщик*, рокот дракона*, стреляный боец, сумеречное зрение

Имущество: *драконье ружьё*, рунический доспех

🛡 Железобород — Золотой 2

Навыки: знание (военное дело), лидерство

Таланты: бдительность, командир, короткий запал*, суровый

Имущество: два пистолета «Драконье пламя» или троллебойная торпеда, шрапнельная бомба, отряд железолемов

Большинство Твердынь и дорог, проходящих через некогда великий Караз Анкор, наводнены злобными существами. Обычно гномы запирают врата в свои Твердины, но иногда приходится использовать силу — чтобы воспользоваться случаем или избежать большей опасности. Железолемы - авангард любого похода по подземному миру и первая линия обороны от вторжения в подземье. В отличие от славного корпуса молотобойцев, эти мрачные элитные бойцы должны смириться с тем, что их последний бой в одинокой тьме останется в памяти лишь тех, кто бился рядом с ними.

Воин, имеющий богатый опыт сражений с ночными гоблинами и скавенами, может быть назначен щитоломом и должен пройти дополнительную подготовку, которая поможет ему ориентироваться в туннелях подземья. Железолемы обычно набирают гномов из этих отрядов, выбирая самых сильных, храбрых и преданных своему долгу. Каждый железолем получает в подарок доспехи из громрила - бесценное произведение безупречного мастерства, которое отражает все удары, кроме самых сокрушительных. Когда железолем погибает, его товарищи сплываются вокруг него — не только для того, чтобы защитить тело павшего товарища, но и чтобы вернуть его бесценные доспехи.

В последние годы гильдия инженеров разработала новое огнестрельное оружие, «Драконье пламя», чтобы помочь железолемам идти в ногу с растущим безумием скавенов в области варп-технологий. Это оружие эффективно, но нестабильно, и представляет опасность даже для владеющих им железных драконов, которые должны быть облачены в рунический громрил, способный противостоять жару Драконьего пламени.

В тех местах, где это возможно, железолемы сражаются плечом к плечу, в плотном строю, во главе с железобородами и железными стражами. Но их слишком мало, чтобы патрулировать все пути, и часто отдельных железолемов отправляют сопровождать путешественников в тёмные глубины. Когда долг зовет железолема на поверхность, он обнаруживает, что навыки, отточенные в жестоких подземных схватках, по-прежнему остаются ценным оружием в его руках.

В ОРИГИНАЛЕ
МОЛОТ
ОБЫЧНЫЙ,
А НЕ БОЕВОЙ,
ЧТО, СУДЯ
ПО ВСЕМУ,
ОПЕЧАТКА

«Бои выигрывает тот боец, который дольше всех отказывается умирать».

— Норр из Восьми Пиков, мatriарх-предок Норгримлиггов

«Когда ты стоишь спиной к воротам своего дома, и все твои родственники за ними, а перед тобой орда существ, которые хотят только одного — сломать эти ворота и убить всех, кто тебе дорог, ты стоишь. Ты сражаешься. Это так просто».

— Рогни Барниссон, железолом

ВРАГИ РОГАТОЙ КРЫСЫ

Эта версия карьеры *железолома* заменяет версию, опубликованную в «Рогатой крысе». Если у вас есть доступ к обеим версиям карьеры, воспользуйтесь этой — это позволит вам в полной мере воспользоваться новыми талантами и имуществом, описанными в этой книге.





ЕГЕРЬ КАРАКА

Вы - кочевник, сухопутный путешественник, живущий за счёт земли и внимательно следящий за врагами своего народа.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ЕГЕРЯ КАРАКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
			+	+	+				

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

+ Скалолаз — Медный 3

Навыки: атлетика, выживание, лазание, наблюдательность, *ремесло (картограф)*, рукопашный бой (основное), стойкость, стрельба (метательное), уклонение, хладнокровие

Таланты: каменный суп, сильная спина, ходок (любой), чувство направления

Имущество: *гномий топор*, гномий метательный топорик, кольчуга, прочные ботинки, верёвка

✂ Егерь карака — Серебряный 1

Навыки: кутёж, музицирование (барабан *или* рог), рукопашный бой (двуручное), скрытность (любая), стрельба (арбалеты), тайные знаки (странники)

Таланты: бдительность, неутомимый*, раскалыватель*, скиталец

Имущество: *гномий двуручный топор*, гномий арбалет с боеприпасами, латная кираса, кольчужная юбка, открытый шлем

☠ Меткий стрелок — Серебряный 2

Навыки: выслеживание, знание (инженерия *или* геология), интуиция, ориентирование

Таланты: бывалый путешественник, гарпунщик*, сумеречное зрение, чутьё на неприятности

Имущество: щит, карта

🛡 Капитан егерей — Серебряный 4

Навыки: лидерство, обращение с ловушками

Таланты: запасливость, ловчий, упрямство, цепкость

Имущество: ремесленные инструменты (картограф), отряд егерей

Гномьи егери — следопыты, исследователи, диверсанты и охотники, бьющие из засады. Они бродят далеко от границ караков, бдительно следя за приближающимися (или убегающими) врагами. Они оказывают жизненно важную услугу горным Твердыням, предоставляя разведанные о внешнем мире, которые в противном случае могли бы ускользнуть от внимания караков. Несмотря на это, те, кого они защищают, часто смотрят на них свысока, отвергая как легкомысленных бродяг, не имеющих смелости пустить корни, как подобает настоящим гномам.

Те, кому суждено стать егерями, впервые пробуют наземные путешествия, пробираясь через горы своей родины. Оттуда неутолимая страсть к странствиям уносит их далеко за пределы горных хребтов, через леса и ручьи, а возможно, даже и через океаны. В то время как гномы не особенно склонны к скорости или скрытности, егеря компенсируют это упорством и находчивостью. Они носят оружие на все случаи жизни, тренируясь сражаться с врагами на расстоянии или вблизи, если это необходимо.

Когда егерей зовут приключение, у них оказывается не так и много профессиональных или домашних обязанностей, от которых бы им пришлось отказаться. При этом, многие задания, за которые берутся егеря, в конечном счете служат дому, который их не ценит. Благодаря их действиям добываются сокровища, спасаются родственники и вычёркиваются обиды — они оказывают услуги лорду и клану, и не ждут за это благодарности или признания.

ВОЗВРАЩАЯСЬ К АРХИВАМ

Эта версия карьеры *егеря карака* заменяет версию, ранее опубликованную в первом томе «Архивов Империи». Если у вас есть доступ к обеим версиям карьеры, воспользуйтесь этой — это позволит вам в полной мере воспользоваться новыми талантами и имуществом, описанными в этой книге.

«Как только вы некоторое время находитесь снаружи, все приобретает иную перспективу. Конечно, я скучаю по теплу наших залов и веселью хорошей компании гномов, но рейды по холодным горным склонам — это суровая необходимость, если мы хотим охранять границы наших Твердынь и оставаться начеку, ожидая вражеского вторжения».

— Элька Вормситте

«Да, нас не уважают, и это справедливо! Ни один здравомыслящий гном добровольно не выбрал бы ту жизнь, которой живем мы. Но если мы внесём свой вклад, заплатим по счетам, то сможем вернуть расположение Турмы. Даже если она не обращает на нас внимания, наши предки наблюдают за нами».

— Рурт Ланнсон
из клана изгнанников
Крепкий Удар

«Я ходила по этим тропам еще до того, как ты научился поднимать молоток, и не сомневайся, человеческий отпрыск, в тенях за горами таится опасность».

— Бронда Оуксдоттирк





РУНОТЁС

Вы — прилежный хранитель записей, записывающий важную информацию на камне, чтобы она сохранялась ещё долгое время после вашей смерти.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ РУНОТЁСА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
			+	☠		+	+	⚔	🛡

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

+ Ученик рунотёса — Медный 3

Навыки: азартные игры, артистизм (пение или сказительство), знание (любое), искусство (письмо), книжные изыскания, кутёж, оценка, скрытность (любая), торговля, язык (любой)

Таланты: грамотность, скорочтение, счетовод, услужливость

Имущество: ремесленные инструменты (гравировщик), каменные таблички, металлические листы, писчий набор, книги

⚔ Рунотёс — Серебряный 2

Навыки: знание (любое), интуиция, наблюдательность, ориентирование, ремесло (любое), сплетничество

Таланты: долгая память*, книжный червь, обостренное восприятие (осязание), чтение по губам,

Имущество: архив исследований, кольчуга, подмастерье-короткобород

☠ Держатель знаний — Серебряный 5

Навыки: выживание, отслеживание, знание (любое), лечение

Таланты: давняя обида*, кладезь знаний (любое), общительность, полиглот

Имущество: гномий топор или гномий боевой молот, латная кираса, кольчужная юбка, открытый шлем, ключ от королевской библиотеки

🛡 Хранитель знаний — Золотой 2

Навыки: знание (любое), хладнокровие

Таланты: неутомимый*, оратор, распознавание артефакта, трёп

Имущество: личное исследование, помощник-держатель знаний

Хотя уровень грамотности среди гномов намного выше, чем у людей, лишь немногие достаточно образованы, чтобы освоить весь алфавит кхазалида. Рунотёсы являются ценным ресурсом и служат помощниками танов, королей и других важных чиновников. Другие выполняют бюрократические функции на пограничных факториях, в юридических спорах и переговорах, или трудятся в архивах своих Твердынь, обновляя записи в Зале Памяти.

Символика кхазалида тесно переплетена с историей, культурой и технологиями гномов, и ученый, который изучит весь рунический алфавит, быстро станет экспертом по очень многим специальным областям. И это отлично, так как от рунотёсов ожидают, что они будут идти в ногу со временем, пока их начальство ссылается на неясные юридические процедуры или инженерные расчёты. Поскольку гномы говорят гораздо быстрее, чем могут тесать руны, рунотёсы часто работают по памяти, и обвинение рунотёса в том, что он что-то неверно запомнил, считается тяжким преступлением.

Выдающийся рунотёс может стать учеником хранителя знаний, получив титул держателя знаний, пока находится под его опекой. Хранители знаний - это живые архивы всего, что знает и помнит народ гномов, причём широта знаний обычно пропорциональна их возрасту. Говорят, что хранители знаний поддерживают свои навыки, стараясь получать как можно больше знаний из первых рук, описывая великие победы и трагедии настолько объективно, насколько это возможно... или отправляя вместо себя рунотёса.

В ОРИГИНАЛЕ
МОЛОТ
ОБЫЧНЫЙ,
А НЕ БОЕВОЙ,
ЧТО, СУДЯ
ПО ВСЕМУ,
ОПЕЧАТКА

«Не говори мне, чего хотел бы твой дед. В отличие от тебя, я был там, когда его клан заключил эту сделку — и, в отличие от тебя, он знал, как относиться к своим старейшинам, с уважением!»

— хранитель знаний Сигри
из Барак-Варра

«Нет, человек, мы не можем просто «поменять» текст. Он высечен в камне».

— Отрек Указующий Перст,
на споре о Дубовом Молоте

УЧЁНЫЕ ШТУДИИ

Рунотёс - это замена карьеры *учёного* для персонажей-гномов. Если вы создаете карьеру для персонажа-гнома случайным образом и у вас есть доступ к любым другим карьерам, которые заменяют карьеру *учёного* (например, *картограф* из «**Во всеоружии**»), вы можете заменить эту альтернативную карьеру на *рунотёса*.





Рунный Кователь

Вы практикуете руническую магию, связывая магические ветры с физическими объектами с помощью ритуального мастерства.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ РУННОГО КОВАТЕЛЯ

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
						+	+	+	

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

+ Подмастерье рунного кователя — Серебряный 2

Навыки: знание (руны), интуиция, искусство (скульптура или гравюра), ковка рун, кутёж, оценка, ремесло (кузнец), рукопашный бой (основное или двуручное), стойкость, хладнокровие

Таланты: распознавание артефакта, устойчивость к магии, рунная магия (руна Удара)*, сильная спина

Имущество: ремесленные инструменты (кузнец), гномий боевой молот или гномий двуручный молот, латная кираса, кольчужная юбка, открытый шлем

✂ Рунный кователь — Серебряный 5

Навыки: атлетика, запугивание, знание (геология или металлургия), наблюдательность, скрытность (любая), уклонение

Таланты: магическое чутьё, пламя кузни*, рунная магия (все формы)*, Соппротивление к магии*

Имущество: рунический предмет, комплект громриловой брони, открытый громриловый шлем

☠ Мастер рун — Золотой 2

Навыки: взлом, лазание, обращение с ловушками, ориентирование

Таланты: долгая память*, мастер рунной магии (все формы)*, неутомимый*, обостренное восприятие (осознание)

Имущество: руническое боевое снаряжение, щит, мастерская, подмастерье-короткобород

🛡 Владыка рун — Золотой 4

Навыки: знание (любое), лидерство,

Таланты: грозный вид, давняя обида*, духовная чистота, железная воля

Имущество: мастерское руническое боевое снаряжение

Кланы рунных кователей являются самыми эзотерическими и параноидальными в культуре гномов, они охраняют свои секреты так одержимо, что те никогда не записываются, и их можно изучить только напрямую от наставника. Так происходит из-за того, что их магическое мастерство настолько могущественно, что его можно доверять только самым достойным ученикам, дабы их сила не была обращена против гномов. Опытный рунный кователь может создавать магические предметы, которым позавидует любая другая культура — оружие, доспехи, талисманы и многое другое, созданное для удовлетворения потребностей боевых собратьев.

После прохождения обычно изнурительного курса ученичества рунным кователям разрешается ковать те руны, которые им больше всего нравятся, получая при этом щедрое вознаграждение от своего клана. Рунные кователи не продают свои творения и редко получают заказы, кроме как от своих королей, поэтому они редко руководствуются практичностью. Чтобы создать руну, им может потребоваться найти наставника, находящегося далеко, собрать необычные ингредиенты, или найти единственное в своем роде место силы. Эти приключения, как правило, опасны, поэтому рунные кователи путешествуют в компании, зарабатывая себе на жизнь созданием рунических предметов и обеспечением магической защиты.

После создания нескольких рун рунный кователь готов к выполнению задания по воспроизведению мастер-руны. Величайшие рунные кователи известны как владыки рун, это гномы, которые воссоздали несколько мастер-рун или, возможно, даже изобрели свою собственную. Некоторые из них поразительно стары, как, например, Крагг Мрачный из Караз-а-Карака, и их редко можно увидеть за пределами их кузниц. Другие (относительно) моложе и бесстрашнее - отправляются на поиски утраченных рунических артефактов (например, Торек Железобров из карака Азул) или даже ищут руническую силу в творениях людей и эльфов (например, Готри Сын Молота из Жуфбара).

В ОРИГИНАЛЕ
МОЛОТ ОБЫЧНЫЙ,
А НЕ БОЕВОЙ,
ЧТО, СУДЯ
ПО ВСЕМУ,
ОПЕЧАТКА

«Временные руны? Ты, должно быть, подумал, что я один из этих легкомысленных эльфов, мальчик. Но гномы так не работают. Мы либо создаем свою магию на века, либо не начинаем её создавать вовсе».

— владыка рун Крагг Мрачный

«Не бойсь, девчуля, король получит свой рунный топор, как и обещано. Я просто хочу убедиться, что он рассечет шею урка именно так, как ты расписывала».

— Грокин Краснорук, чемпион Тунгни

«Гномье руническое оружие должно быть на поле боя, а не в каком-то затхлом кургане! Я вырву «Великий молот Гнева» из холодной хватки Гримдала, даже если это будет последнее, что я сделаю».

— рунный кователь Казгар Бесстрашный, позже запечатанный в гробнице Гримдала колдуньей





ТАН

Вы — лидер клана гномов, или скоро унаследуете эту должность.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ТАНА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+		☠	⚔				🛡	+	+

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

+ Наследник — Золотой 1

Навыки: азартные игры, атлетика, знание (геральдика *или* история), кутёж, *лидерство*, ремесло (любое), рукопашный бой (основное *или* двуручное), стрельба (метательное *или* пороховое), тайные знаки (гильдейские), уклонение
Таланты: благородная кровь, грамотность, давняя обида*, сильная спина

Имущество: основное оружие (любое) *или* двуручное оружие (любое), гномий арбалет *или* гномье ружьё, латная кираса, кольчужная юбка, открытый шлем, украшения на 3d10 ЗК

⚔ Тан — Золотой 3

Навыки: знание (местность *или* политика), Искусство (письмо), обаяние, оценка, хладнокровие, язык (любой)
Таланты: заядлый кутила, коммерсант, оратор, спорщик

Имущество: *лояльный клан*, основное оружие (любое) *или* щит, гномий пистолет, комплект громриловой брони, украшения на 50 ЗК

☠ Лидер тронга — Золотой 5

Навыки: запугивание, интуиция, стойкость, торговля

Таланты: воодушевление, командир, неутомимый*, стреляный боец

Имущество: *отряд гномьих воинов*, качественное вооружение, громриловый шлем (открытый *или* закрытый), 250 ЗК, украшения на 200 ЗК

🛡 Владыка карака — Золотой 8

Навыки: знание (любое), наблюдательность

Таланты: богач, долгая память*, железная воля, оратор

Имущество: *армия гномьих воинов*, руническое боевое снаряжение, клятвенный камень, 1000 ЗК, украшения на 500 ЗК

Таны - правящий класс гномьего общества, не подчиняющийся никому, кроме своих королей. Их честь неотделима от клана, которым они управляют, что обязывает их представлять свой род в качестве уважаемой и авторитетной фигуры. Это подразумевает личное руководство своим кланом в битве, где они выступают в роли офицеров и генералов. Величайшие владыки - грозные военачальники, не боящиеся врубиться в строй врага в самый разгар боя.

Большинство танов наследуют свой титул, и те, кто унаследовал его недавно (или скоро это сделает), чувствуют особое давление из-за необходимости соответствовать ожиданиям своих сверстников и подданных. Не каждый тан справится с этой задачей. Гномы обычно подчиняются указаниям прямых начальников, но слабый, безрассудный или тиранический лидер может навлечь дурную славу на весь клан. И каждый гном имеет свой предел терпения. Зачастую таны, считающиеся наиболее успешными, прислушиваются к своим советникам, ценят мудрость древних, доверяют мастерству своих подданных и преследуют своих врагов без жалости.

Любой тан знает, что, если ты хочешь, чтобы работа была выполнена должным образом, иногда тебе приходится позаботиться о ней самому. Это особенно актуально, когда речь идет о личной мести, либо обиды за честь клана, либо и того, и другого. Вот так и получается, что некоторые таны скитаются далеко за пределами Тверыни своего клана, сопровождаемые лишь группой самых преданных слуг.

ДВОРЯНСТВО ГНOMОВ

Карьера *тана* заменяет карьеру *дворянина* для персонажей-гномов. Если вы выбираете карьеру для персонажа-гнома случайным образом и имеете доступ к любым другим карьерам, которые заменяют карьеру *дворянина*, вы можете заменить карьеру *тана* на эту альтернативную карьеру.

«Думаете, теперь, когда я унаследовала титул, прекратится тяжкий труд? Забавная штука связана с королями гномов и их наследниками — у тех есть отвратительная привычка умирать в бою. Держу пари, что через сотню лет нас, танов, будет множество, и каждый будет настаивать на том, что именно он должен следующим сесть на трон. Так что засучите рукава, братья. У нас много работы, и сделать её нужно всего за одно столетие».

— Биргит Грогрисдоттир, тан клана Дубовой Рукояти



«Гном, не преданный клану и родне, вообще не гном!»

— Харгрин Храброе Сердце, тан гномов

НОВЫЕ НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ

Приведенные ниже навыки и таланты - это новые возможности, на которые персонажи-гномы могут потратить пункты опыта. Эти навыки и таланты не могут быть использованы персонажами, не являющимися гномами, если только ведущий не решит иначе.

НОВЫЕ НАВЫКИ

Этот раздел включает в себя две новые специализации для существующих навыков и совершенно новый навык.

Знание (руны)

(Инт), группа профессиональных навыков

Знание рун раскрывает знания гномов об истории, процессах и воздействии магических рун (стр. 121). Персонажи могут использовать этот навык, чтобы предвидеть, какие материалы пригодятся для создания рун и где эти материалы можно найти. Он включает в себя знания о знаменитых мастерах рун, их шедеврах, и сагах об их создании. Помимо определения рун и их силы, специализация также включает в себя знание магических секретов гномов, например, как обнаружить выплывшие или невидимые надписи.

По традиции подмастерье мастера рун должен продемонстрировать энциклопедические знания своего ремесла, прежде чем ему будет разрешено выковать свою первую руну. В отличие от большинства специализаций знаний, знание рун нельзя изучить по книгам. Гильдия мастеров рун всегда параноидально относится к тому, чтобы их секреты не попали в недостойные руки, поэтому передают свои знания в соответствии с традицией: устно.

Ковка рун

(Лов), профессиональный навык

Ковка рун используется для создания магических рун и применения магии при пробуждении или дезактивации рун, выкованных другими. Это сложный навык, требующий огромной концентрации, не дающий никаких мгновенных и ярких эффектов, присущих обычным заклинаниям.

Несмотря на то, что изучение и понимание рун являются важнейшей частью ковки рун, большая часть процесса зависит от внутреннего чутья и подсознательной настройки на магические силы. Это отличает *ковку рун* от *знания (руны)* — любой гном может изучить теорию про руны, если ему представится такая возможность, но лишь немногие обладают даром заключить ветры магии в физическую форму. Подробнее об использовании навыка ковки рун читайте в главе «*Руническая магия*» на стр. 121.

Хождение под парусом (небесные суда)

(Пр), группа профессиональных навыков

Эта специализация используется для управления гирокоптерами, воздушными судами, военными воздушными шарами и другими летательными аппаратами. Как и обычный навык хождения под парусом, в данном случае он нужен не только для управления транспортным средством, но и для других действий, связанных с его обычной эксплуатацией, таких как завязывание узлов или заправка топливом котла. Проверки хождения под парусом (небесные суда) необходимы только в том случае, если машина выходит за рамки своих обычных возможностей, но экспериментальный характер небесных судов может заставить проходить проверки чаще, чем для более надёжных и испытанных военно-морских структур. Взлёт и посадка всегда требуют прохождения **заурядной (+20) проверки**, при этом проваленные проверки задерживают вылет или наносят урон транспортному средству, его пассажирам, или зоне посадки.

В отличие от других специализаций в хождении под парусом, процедуры управления небесным судном достаточно экзотичны, поэтому вы не сможете управлять им, если у вас нет шагов развития в навыке хождения под парусом (небесные суда). Более того, если единственной специализацией персонажа являются небесные суда, это не делает его общим для других специализаций этого навыка.

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ

Следующие таланты присущи только персонажам-гномам.

Давняя обида

Максимум: рейтинг силы воли

В Великой Книге Обид есть записи, в частности, на орков, гоблинов и скавенов, которые настолько тяжки, что отомстить за них можно только уничтожив весь их род. Вы унаследовали одну из этих легендарных обид, и, хотя у вас нет шансов вычеркнуть её до конца при жизни, вы более чем счастливы внести свою лепту.

Выберите культуру или фракцию, которая является целью вашей *давней обиды* (например, орки, гоблины, скавены, тролли, демоны Кхорна и т. д.). Внесите их в Книгу Обид в качестве цели вашей мести, согласно правилам на странице 33.

Вы несёте этой группе *кровную обиду*, которую невозможно удовлетворить. Однако каждый раз, когда вы одерживаете значительную победу над этой группой — например, круша их планы, возвращая что-то украденное или убивая многих из их рода — вы получаете 50 пунктов опыта.

Каждый раз, когда вы приобретаете этот талант, вы получаете *давнюю обиду* на другую фракцию. По усмотрению ведущего, объявление мести против меньшей подфракции может дать больше пунктов опыта при победе над ними — например, вы получаете 75 пунктов опыта за каждую победу, если вашей целью является определённое племя гоблинов, или 100 пунктов опыта за каждую победу, если ваша цель — определённый людской фамильный род.

Сокрушительный удар

Максимум: рейтинг силы

Проверки: *сила* при использовании достоинства *ошеломляющее*

Вы побеждаете более сильных врагов сокрушительными ударами молота по их головам, вынуждая их открыться для последующего смертельного удара. Когда вы выигрываете встречную проверку, чтобы применить состояние *ошеломления* на цели атаки, вы вызываете дополнительное состояние *ошеломления* за каждый уровень данного таланта.

Командир расчёта

Максимум: рейтинг инициативы

Проверки: *стрельба* при стрельбе из оружия с изъяном *расчёт*

Вы практикуетесь в управлении расчётами осадных орудий и артиллерии. В качестве действия вы можете пройти *серьёзную (+0) проверку лидерства*, чтобы помочь расчёту, обслуживающему орудие с изъяном *расчёт*, который находится в пределах слышимости. Если вы добьётесь успеха, члены расчёта могут использовать ваш навык *стрельбы* при следующей атаке с использованием этого оружия.

Раскалыватель

Максимум: рейтинг силы

Проверки: *рукопашный бой* при разбивании предметов при помощи оружия с достоинством *разрубающее*

Укрытие и броня не защищают от ударов вашего топора. Когда вы применяете достоинство *разрубающее* во время атаки, вы наносите +1 дополнительный пункт урона броне или щитам за каждый уровень данного таланта. Кроме того, при атаке противника в укрытии оружием, обладающим достоинством *разрубающее*, *надёжное* укрытие считается *сносным* укрытием, *сносное* укрытие считается *ненадёжным* укрытием, а *ненадёжное* укрытие вообще не обеспечивает защиты.

Рокот дракона

Максимум: рейтинг дистанционного боя

Известно, что некоторые племена гоблинов называют гномье огнестрельное оружие «драконьими отрывками» за яростный рёв и клубы дыма, которые оно издаёт при стрельбе. Вы максимально используете это психологическое воздействие, чтобы ввергнуть своих противников в панику подавляющим огнём. Когда вы стреляете из оружия с качеством *пороховое*, враги, попавшие под его воздействие и провалившие *проверку хладнокровия*, получают дополнительное состояние *паники* за каждый уровень данного таланта.

Укрепление

Максимум: рейтинг интеллекта

Проверки: *ремесло* при возведении укрытий

Вы максимально используете любую доступную вам местность, чтобы защитить себя и союзников от обстрела противника. Когда вы находитесь в *ненадёжном* укрытии, атаки по вам становятся *тяжелыми (-20)*, а не *трудными (-10)*. Когда вы находитесь в *сносном* укрытии, атаки по вам становятся *безумными (-30)*, а не *тяжёлыми (-20)*.

Пламя кузни

Максимум: 1

Вы — живое воплощение рунической силы, излучающее ауру боевой ярости, придающую находящемуся поблизости оружию жар кузни. Когда вы вступаете в бой, любое оружие ближнего боя, которым владеете вы сами или ваши союзники в пределах [рейтинг силы воли] ярдов, приобретает достоинство *бронбойное*. Если данное оружие уже имеет это достоинство, его атаки теперь игнорируют 1 дополнительный пункт металлической брони.

Славная гибель

Максимум: 1

Ваша жажда крови настолько сильна, что подавляет естественный инстинкт вашего тела отдыхать после получения ранений.

Когда вы получаете состояние *без сознания*, вы можете немедленно совершить рукопашную атаку в качестве свободного действия, прежде чем вас выведут из строя.

Когда вы получаете состояние *ошеломлён*, вы сможете потратить пункт удачи на немедленную атаку в ближнем бою в качестве свободного действия. В свой следующий ход вы действуете как обычно, а это значит, что вы не сможете предпринять какое-либо действие, если вы всё ещё под состоянием *ошеломлён*.

Гарпунщик

Максимум: рейтинг дистанционного боя

Будучи опытным бойцом, для нейтрализации цели вы используете меткую стрельбу, пронзая её болтами в чрезвычайно болезненных местах.

Когда вы наносите удачное попадание из арбалетов, вы можете увеличить результат своего броска по *таблице удачных попаданий* на +10 за каждый уровень данного таланта, с максимумом до 100. Кроме того, арбалетные болты, застревающие в теле цели из-за достоинства *пронзающее*, снижают скорость перемещения цели на 1 за каждый болт, до минимума в 1.

Королевский гвардеец

Максимум: 3

Вы поклялись защищать жизнь своего господина и любого, кого он назначит под вашу защиту. Если для этого придется пожертвовать собственной жизнью, вы готовы это сделать.

Любая атака противника по союзнику в радиусе 2 ярдов от вас получает модификатор -10 за каждый уровень данного таланта. Этот талант не применяется к атакам против вас самих и не применяется, если вы в данный момент находитесь под воздействием какого-либо состояния.

Горячая крепость

Максимум: РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ

Проверки: *кутёж*

Многие гномы утверждают, что хороший эль может успокоить нервы и улучшить боевые навыки отважного воина. Тем не менее, разумный воин должен быть осторожен и не слишком увлекаться алкоголем, чтобы не заболеть «пивной лихорадкой».

После употребления алкогольного напитка вы получаете +10 к силе и выносливости. Это дает немедленный бонус к вашей проверке *кутежа* за употребление выпитого напитка, и это преимущество продолжает действовать независимо от того, насколько успешно вы прошли данную проверку. Вы сохраняете этот бонус до тех пор, пока не пройдет час с момента вашего последнего употребления алкоголя — повторное употребление может продлить эффект, но не увеличивает характеристики более чем на +10.

Долгая память

Максимум: РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА

Проверки: *интеллект* для того, чтобы что-то вспомнить

Ты никогда не забываешь лица — или обещания. В отличие от эльфийской техники «Башня памяти» (WFRP: Книга правил), которую гномы считают несерьёзной и ущербной, вы используете форму чувственной памяти, чтобы привязать детали к реальным местам, где вы их видели, вспоминая конкретные ощущения, вкус или запах из этого места.

Вспоминая важные события, в которых вы участвовали ранее в рамках кампании, вы можете точно запомнить время, дату, местоположение и видимые лица всех присутствующих, а также то, что именно эти присутствующие обещали сказать или сделать. Если вы вспоминаете какое-то важное событие, свидетелем которого вы были до начала кампании, вам, возможно, потребуется пройти проверку интеллекта, чтобы припомнить детали, сложность которой определяется прошедшим временем: *лёгкая* (+40) для событий, произошедших всего несколько месяцев назад, *тяжёлая* (-20) для событий столетней давности.

Сопротивление к магии

Максимум: 1

Проверки: *сила воли* при использовании *устойчивости к магии* (WFRP: Книга правил)

Вы пропускаете вражеские заклинания через своё собственное тело, отказываясь поддаваться влиянию их непостоянных чар. Вы можете перевернуть любую проверку, которую вы обязаны пройти в рамках действия магического заклинания. Также, раз в игровую сессию вы можете потратить пункт удачи для отмены эффектов заклинания, которые были успешно на вас применены.

Мастер рунной магии

Максимум: РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ

Проверки: *ковка рун*

Вы изучили секретные ритуалы создания мастер-руны... но есть ли у вас умение успешно создавать её, еще предстоит выяснить. Выберите мастер-руну на страницах 127-131. Если ваш талант указывает руническую форму или формы (например, *защитные руны*), вы должны выбрать мастер-руну из указанных списков.

Вы можете использовать затею *ковка рун*, чтобы нанести выбранную вами мастер-руну на предмет. Каждый раз, приобретая этот талант, вы узнаете новую мастер-руну, которую сможете создать. Полные правилаковки рун приведены на странице 121. Кроме того, когда вы впервые приобретете этот талант, вы также выучите все три *роковые руны* (стр. 132).

Сорвиголова

Максимум: РЕЙТИНГ ПРОВОРОСТВА

Проверки: *хождение под парусом* (*небесное судно*) при быстрых и опасных манёврах во время полёта. Вы опытный, хотя и безрассудный летчик, полагающийся на высокую скорость и подавляющую огневую мощь. Вы не получаете штраф -20 к дистанционным атакам при использовании черты существ *полёт*.

Рунная магия

Максимум: РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА + РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ

Проверки: *ковка рун*

Вы приобщены к тайным магическим традициям гномов и знаете, как создавать магические руны.

Выберите руну на страницах 127-131. Вы не можете выбрать мастер-руну. Если ваш талант указывает руническую форму или формы (например, *защитные руны*), вы должны выбрать руну из указанных списков. Наконец, если ваш талант указывает определенную руну (например, Руну Камня), вы должны выбрать именно эту руну.

Вы можете использовать затею *ковка рун*, чтобы нанести выбранную вами руну на предмет. Каждый раз, приобретая этот талант, вы узнаете новую руну, которую сможете создать.

Короткий запал

Максимум: РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА

Тщательно рассчитывайте время для детонации, чтобы взрывчатка в нужный момент разбросала осколки на максимально возможное расстояние. При использовании взрывчатки с достоинством *взрыв* увеличивайте его радиус на +1 за каждый уровень данного таланта.

Неутомимый

Максимум: РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ

Вы выдерживаете тяжёлую ношу, утомительные путешествия и прерывистый сон с удивительной решимостью, не позволяя подобным трудностям притупить ваш разум или снизить ваш боевой потенциал.

Когда вы получаете штрафы из-за состояния *усталости*, вы можете проигнорировать 1 состояние *усталости*, +1 дополнительное состояние *усталости* за каждый уровень данного таланта. Например, персонаж с 4-мя состояниями *усталости* и 2-мя уровнями таланта проигнорирует эффект от 3-х состояний *усталости*, получив штраф -10 ко всем проверкам.

Подкопщик

Максимум: РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

Проверки: *рукопашный бой* **ВЕРОЯТНО, В ПОЛОЖЕНИИ ЛЁЖА**

Вы редко оказываетесь выше своих соперников, потому можете атаковать противника с неожиданного угла.

Вы не получаете штрафов к атакам из состояния *лёжа*, или иным образом оказавшись ниже цели, а враги не получают бонуса, совершая по вам атаку, пока вы находитесь в состоянии *лёжа*. Вы получаете дополнительные +20 к попаданию по *застигнутым врасплох* врагам, когда появляетесь из туннеля, ямы или другого скрытого места под ними.

Вихрь смерти

Максимум: 1

Вы атакуете стремительно, без разбора, с яростью, прорываясь сквозь целые отряды вражеских воинов.

В качестве действия вы можете потратить 1 пункт удачи, чтобы провести атаку в ближнем бою против всех связанных с вами боем существ. Ведущий выбирает одного врага, который будет противостоять этой проверке. Если ваша атака увенчается успехом, вы нанесёте одинаковый урон по одной и той же зоне попадания всем атакующим существам, определяемый как обычно. Не применяйте удачные удары при атаках данным талантом, хотя травмы, возникающие у врагов от снижения пунктов здоровья до 0 наносятся как обычно.

Вы не можете активировать какие-либо другие специальные варианты атаки в рамках данного таланта. Однако, если персонаж с *двойной атакой* (WFRP: Книга правил) при использовании таланта держит в руках два оружия, он может перевернуть свою проверку атаки в ближнем бою.



Обиды

Среди гномов человечески славятся своим наивным оптимизмом. Люди, особенно те, кто достаточно уверен в себе, чтобы отправиться навстречу приключениям, рассматривают свою жизнь как череду предстоящих испытаний, которые нужно преодолеть, и строят планы, основанные на предположении об успехе. И если люди смотрят в будущее, гномы смотрят в прошлое. Они слабо верят, что им когда-нибудь удастся возродить Золотой Век гномов. Их приоритетом редко является достижение чего-то нового, скорее, почтение к своим предкам, увековечивание старых обычаев... и месть за любые оскорбления, которые ещё не были отмщены.

Обиды - это альтернативная система получения опыта персонажами-гномами. Они заменяют правила амбиций, подробно описанные в книге правил WFRP. Персонаж-гном может отслеживать либо обиды, либо амбиции, но не то и другое сразу - и группа персонажей, состоящая в основном из гномов, должна решить, будут ли они использовать командные обиды или командные амбиции. Хотя персонажи-гномы не могут получать опыт за амбиции, они все равно получают опыт в конце сессии, за приключение или в качестве бонуса по усмотрению ведущего.

Запись обид

Обида - это запись слов или действий, совершённых другим существом, которые ставят под сомнение честь гнома. Каждый персонаж-гном записывает свои обиды в личный журнал, называемый книгой обид (или просто книгой). При записи обиды следует указывать следующее:

Краткое изложение проступка, который вызвал неприязнь, например, *«пролитие моей пинты пива»*; *«кража моего топора»*; *«убийство моего брата»*. Не стоит фиксировать обиду, если соответствующая компенсация уже была получена, например, вам купили новый напиток, вернули ваш топор или убили виновное в этом существо.

Нарушитель, в той мере, в какой гном способен его идентифицировать, например, *«Ральфа Груболиция»*, *«банда «Трясущих серебром»*, *«гоблин из племени Красных глаз, у которого отсутствуют два передних зуба»*. Также допустимы обиды на группы или, очень редко, неодушевленные предметы.

Компенсация ущерба, необходимая для возмещения обиды. В то время как короли и лидеры кланов тщательно рассматривают размер компенсации ущерба в соответствии с юридическим прецедентом, отдельные гномы (и игроки) вольны устанавливать любую компенсацию, которую они посчитают разумной и соразмерной тяжести обиды.

Если компенсация будет неоправданно низкой, гном может приобрести репутацию размазни (а игрок лишит себя бонусов в виде компенсации обиды); если компенсация будет неоправданно высокой, гном быстро станет обладателем большого числа обид, чем сможет погасить (и игрок лишит себя пунктов опыта).

Дата совершения обиды. Вам также следует оставить место для записи даты расплаты по обиде.

Как только обида попадает в вашу книгу, её можно вычеркнуть, только удовлетворив её. Поскольку за время своих приключений персонажи-гномы могут накопить множество обид, им может быть сложно записать все свои обиды листе персонажа. «Книга обид», продаваемая отдельно, идеально подходит для записи обид персонажа.

КЛЯТЫЕ ЗЛФЫ, ПРИДУМАЛИ КАК РАЗВОДИТЬ ДАВИ НА ЗОЛОТО, НО НИЧЕГО, Я ВАМ ВЕРСЮ ДЛЯ ПЕЧАТИ ВЫДАЛ В КОНЦЕ КНИГИ

ДЕНЬ ОБИД

Дважды в столетие объявляется День Обид. В связи с этим событием короли гномов из каждой Твердыни отправляются в Караз-а-Карак, чтобы сообщить верховному королю о новых обидах, которые будут опубликованы на страницах Даммаз Крон, или о радостных новостях об урегулировании давней обиды, которая может быть вычеркнута. По мере того, как империю гномов всё больше осаждают враги, День Обид становится всё более продолжительным, и это событие может продлиться несколько недель.

КРОВНАЯ ОБИДА

Некоторые обиды гораздо серьёзнее, чем другие. Обиды, которые требуют смерти виновного — те, что связаны с нанесением тяжкого вреда здоровью, преднамеренным нарушением клятвы или с отвратительными существами, такими как орки, гоблины, скавены или последователи Хаоса, — называются *кровными обидами*. Эти обиды, как правило, труднее уладить, и они накладывают более серьёзные последствия на персонажа при его вынужденном взаимодействии с обидчиками, но те персонажи, что успешно удовлетворяют данную обиду, получают больше пунктов опыта.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБИД

Вместо того чтобы выбирать между краткосрочными и долгосрочными амбициями на 6-м этапе создания персонажа, персонаж-гном может начать с трёх обид. Запишите их в свою книгу в соответствии с описанным выше процессом. Не более чем одна из этих начальных обид может быть *кровной*.

Как и в случае с амбициями, рекомендуется обсудить свои обиды с ведущим, чтобы он мог подсказать, есть ли у вас разумный шанс удовлетворить их во время игры.

НОВЫЕ ОБИДЫ

В конце каждой сессии вы можете выбрать новую обиду. Выберите персонажа, который оскорбил вас во время игровой сессии, и запишите, какую обиду вы на него испытываете.

В отличие от амбиций, вам не нужно менять обиду на уже существующую, которую вы завершили или от которой отказались. По этой причине ваша книга обид может пополняться в ходе кампании.

Если в течение всей игровой сессии не было нанесено обид, достаточно серьёзных, чтобы их можно было занести в вашу книгу, вы всё равно можете указать какую-либо давнюю обиду. Это может быть инцидентом, произошедшим за кадром, во время простоя, или перед началом игры, который до этого момента не имел отношения к делу. Как и в случае с начальными обидами, игроки должны проконсультироваться с ведущим, чтобы убедиться, что новая обида будет уместна во время игры.

Если вы столкнулись с целой серией вызывающих ярость обид, и вы захотите занести в свою книгу каждую из них, вы можете поговорить со своим ведущим об этом. За каждую дополнительную обиду, которую вы добавляете в свою книгу, вы уменьшаете количество пунктов удачи, с которыми начинаете следующую сессию, на 1. Вы не можете добавить больше дополнительных обид, чем у вас есть пунктов удачи, которые вы можете потратить — если вы окажетесь в такой ситуации, ваш ведущий может предложить объединить ваши многочисленные обиды в одну, которая удовлетворит их все.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ОБИДЧИКАМИ

Гномы принимают свои обиды очень близко к сердцу. При взаимодействии с человеком, на которого они затаили обиду, им трудно думать о чем-либо, кроме получения компенсации. При взаимодействии с персонажем, на которого вы затаили обиду, используйте психическую особенность *враждебность*. При взаимодействии с человеком, на которого вы затаили *кровную обиду*, используйте вместо этого психическую особенность *ненависть*. Подробности смотрите в книге правил WFRP.

ВЫЧЁРКИВАНИЕ ОБИД

Обида будет удовлетворена, когда вы получите компенсацию, указанную в вашей книге. Внесите обновление в обиду, отметив в своей книге дату расплаты по ней. Если вы узнаете, что обидчик умер, не выплатив компенсации, обида переходит по наследству к его ближайшему взрослому родственнику, вассалу, воспитателю или некроманту, поднявшему обидевшую персонажа нежить (в зависимости от обстоятельств). *Кровная обида* будет удовлетворена только в том случае, если преступник будет убит вами или вашими союзниками и родственниками, удовлетворяющими обиду от вашего имени.

Удовлетворенная обида приносит 25 пунктов опыта. Удовлетворенная *кровная обида* приносит дополнительно +25 пунктов опыта, в общей сложности 50 пунктов опыта.



КОМАНДНЫЕ ОБИДЫ

Если группа состоит в основном из персонажей-гномов, они могут выбрать использование командных обид вместо командных амбиций. Это отражает стремление группы отомстить за обиды, нанесенные их группе, клану, твердыне или народу гномов в целом.

Вместо выбора краткосрочных и долгосрочных командных амбиций на 6-м этапе создания персонажа, группа персонажей, состоящая в основном из гномов, может начать с трёх командных обид. Любое число из них может быть *кровными*. Персонажи-гномы записывают командные обиды в свои книги по отдельности, точно так же, как и личные, и договариваются между собой о том, какой должна быть соответствующая компенсация.

Командные обиды вычёркиваются так же, как и личные. Когда все игроки соглашаются, что обида удовлетворена, все персонажи, у которых в книге есть эта обида, получают по 25 пунктов опыта (дополнительные +25 пунктов опыта за *кровную обиду*), после чего эта обида считается удовлетворенной. Чтобы получить новые командные обиды, вся группа может сделать запись новой обиды по аналогии с личными обидами в конце игровой сессии.

Персонажи, не являющиеся гномами, в группе с командными обидами получают опыт, когда командные обиды будут удовлетворены, точно так же, как и их товарищи-гномы.

Они также получают пункты опыта за удовлетворение обиды, которая записана в книгах всех персонажей-гномов из их отряда (поскольку они считаются командными). Однако персонажи, не являющиеся гномами, не отслеживают обиды в своей собственной книге, не применяют психические особенности при взаимодействии с виновниками командных обид и используют личные амбиции вместо личных обид.

НЕУДОВЛЕТВОРЁННЫЕ ОБИДЫ

Гномы не разделяют представлений о загробной жизни, проповедуемых жрецами Морра. Вместо этого они верят, что духи их умерших обитают глубоко под землей, в Чертогах Предков, где их судят боги и присуждают им место за большим праздничным столом в соответствии с их деяниями в жизни. Говорят, что гномы, у которых осталось много неразрешённых обид, будут сидеть дальше всех от своих самых уважаемых предков и будут лишены лучшей еды и эля.

Если персонаж-гном умирает, новый персонаж игрока получает дополнительный опыт, равный половине опыта, полученного погибшим персонажем. Однако этот бонусный опыт уменьшается на 25 пунктов за каждую неудовлетворённую обиду, которую персонаж оставил после смерти, и уменьшается еще на 25 пунктов (всего на 50) за каждую неудовлетворённую *кровную обиду*. Если новый персонаж игрока считает умершего персонажа своим родственником, все неудовлетворённые обиды умершего персонажа переносятся непосредственно в книгу обид нового персонажа.

ДОСТАТОЧНАЯ КОМПЕНСАЦИЯ ЗА ОБИДЫ

Тип обиды	Достаточная компенсация
Клевета, порочащая личную честь (обвинение гнома во лжи или низком мастерстве)	Может быть достаточно как публичного извинения, как и ответного оскорбления; материальная компенсация, если клевета существенно повлияла на доходы
Клевета, порочащая честь предков (пренебрежительное отношение к трудам родни или дурные отзывы об умерших)	Публичные извинения, денежное вознаграждение в виде золота и усилия по восстановлению чести предка
Незаконное присвоение материальных ценностей (кража, поставка некачественных товаров, порча имущества)	Полная компенсация, плюс золото для исправления ущерба, и услуги по замене или ремонту поврежденного товара или имущества
Травма (полученная при использовании оборудования, изготовленного с дефектами, в драке)	Ущерб в натуральной форме (например, «око за око»), золото в качестве компенсации потери заработка
Неудача при попытке выполнить клятву (неспособность телохранителя защитить ваших родственников или трусость в бою)	Извинения и компенсация от клана обидчика; обидчик может быть изгнан из своего клана или принести клятву Убийцы
Смерть, пытки, насилие, покушение на убийство или целенаправленное нанесение увечий (подстригание бороды) гному или его родне	Смерть обидчика (см. «Кровная обида»); Гномам-преступникам может быть предоставлено снисхождение в виде выбора способа их смерти при принесении клятвы убийцы чудовищ
Преднамеренное нарушение клятвы (отказ откликнуться на призыв лорда взяться за оружие или убийство родни)	Смерть обидчика (см. «Кровная обида»); Гномам-преступникам может быть предоставлено снисхождение в виде выбора способа их смерти при принесении клятвы убийцы чудовищ

♦ СТАЛЬ И ПЛАМЯ ♦

ГНОМЬЯ ИНЖЕНЕРИЯ



«Паровые танки, созданные Леонардо да Мираляно, являются вершиной нашего военного инженерного гения. И они построены в 2012 году И.К., более 500 лет назад. С тех пор мы не продвинулись в своих знаниях и технологиях — да мы едва можем поддерживать в рабочем состоянии танки Леонардо и едва ли можем повторить его конструкцию. Между тем, гномы производят инновации с такой лёгкостью, что мне стыдно называть себя инженером. Что такое субгидровелоципатор фон Брунеля, как не хлипкий деревянный плагиат их значительно превосходящего по всем параметрам «Наутилуса»? Знаменитая кислевская клоака Базальгетта — бледная имитация сантехнической мысли, ничем не примечательная в любой захолустной шахте гномов. Аркебуза Тодмейстера — громоздкое и медленное однофункциональное устройство по сравнению с многозарядным пистолетом Безумного Макайссона? Бывают дни, когда я думаю о том, чтобы бросить всё это и пойти работать кожевником».

— Стефан Венклер, один из создателей голубиной бомбы, в одном из своих настроений саморефлексии

Гномы славятся своим мастерством в области технологий. От грандиозных достижений гражданского строительства до сложных устройств, которые могут поместиться на ладони, технологии гномов славятся своим тонким исполнением, долговечностью и надёжностью функционирования. Великие творения гномов включают в себя массивный насосный механизм, установленный в Вледмууре в окрестностях Мариенбурга, экспериментальный завод по производству варп-огня, основанный Бурлоком Дамминссоном, и массивное воздушное судно «Дух Грунгни», построенный Малакаем Макайссоном. Есть четыре ключевые особенности, которые отличают технологии гномов от всех прочих.

Демонстрация силы

В конце Золотого Века, когда гномы начали войну с эльфами, они были намного многочисленнее и могли выставить армии, равные по численности войскам Ультуана. Стальных топоров и решимости гномов было достаточно, чтобы изгнать эльфов из Старого Света.

Но последовавшее за этим падение стало катастрофой, от которой гномы так и не оправались. Бесчисленные гномы погибли, когда Твердыня за Твердыней сдавались ордам орков, гоблинов и скавенов. Осаждённые со всех сторон, как над, так и под землей, в оставшихся Твердынях погибло больше гномов, чем можно было когда-либо восстановить. Хотя после многих лет упорной борьбы ситуация начала стабилизироваться, благодаря стойкости гномов и их нежеланию умирать, Караз Анкор смог разглядеть свет рун в конце тоннеля. Если бы что-то не изменилось, империя гномов могла пасть.

Благодаря удаче, изобретательности, порождённой отчаянием, или вдохновению Грунгни, многое изменилось. Сначала был изобретён чёрный порох. Сначала гномы использовали его в шахтах для разрушения крупных рудных пластов, но вскоре поняли, что им можно убивать врагов целыми кучами. Затем были открыты способы литья металла, чтобы его можно было использовать вместе с чёрным порохом для создания пушек и ружей, что позволило армиям Караз Анкора использовать свою мощь на поле боя — небольшая команда артиллеристов имела силу полка. Использование порохового оружия в руках гномов началось в -370 году И.К., когда против орков в битве при Чёрной воде были применены пушки.

Паровые двигатели ещё больше увеличили мощь гномов. Изобретение гирокоптера, работающего на паровой тяге, дало гномам мобильность, которой они никогда не обладали в прошлом, а его паровая пушка посеяла хаос среди зеленокожих. Туннелепроходчик с паровым приводом позволял гномам копать глубже и дальше, чем когда-либо, как в поисках драгоценных металлов и минералов, так и для нападений на скавенов в их туннелях там, где и когда они меньше всего этого ожидали. За многими из этих устройств стоят высокоточные механизмы, обеспечивающие надёжность, намного превосходящую механизмы людских машин.

Несмотря на то, что каждое нововведение не могло привести к окончательной победе, оно помогало гномам выровнять положение в борьбе с их врагами, а это означало, что Караз Анкор не только переживёт еще один день, но и сможет нанести ответный удар.

Традиции

Несмотря на все удивительные изобретения, ремесленные гильдии гномов и общество гномов за их пределами очень консервативны. Консервативны в том смысле, который даже матриарх Талабхайма сочла бы скучным. Старейшины относятся к инновациям с подозрением, и новые идеи принимаются неохотно, даже спустя годы — даже столетия! — проектирования, тестирования, перепроектирования и перепроверки. Даже когда изобретение демонстрирует исключительные перспективы, как это было с порохом, многие мастера и старейшины кланов отказываются признавать, что внедрение этого устройства улучшит их ситуацию.

Эта почти реакционная настороженность по отношению ко всему новому является продуктом как их культуры, так и опасностей, с которыми она сталкивается.

Дави почитают богов-предков, особенно Грунгни, Валайю, Гримнира и, среди кланов инженеров, Моргрима, «Первого инженера». Прежде чем вернуться в недра земли, эти предки научили гномов всему, что им нужно было знать, чтобы выжить и процветать. Утверждение, что кто-то изобрёл устройство, которое справляется с работой лучше, чем то, которое создал бог-предок, звучит как оскорбление, порождённое высокомерием.

Помимо культурного и религиозного давления, желание придерживаться проверенного временем пути проистекает из страха совершить фатальные ошибки. Караз Анкор находится под постоянным давлением со всех сторон - зеленокожих, гномов Хаоса и скавенов. Если они не ведут активную осаду, то замысливают что-то, наблюдают и ждут новой возможности для атаки. Дави не могут позволить себе потерять больше Твердынь — или больше гномов! — таким образом, риски, связанные с испытанием чего-то нового, сочетаются с природным традиционализмом гномов, что делает большинство изобретений слишком рискованными, чтобы их опробовать.



«ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ СВЕН» ХАССЕЛЬФРИЗИАН

В культуре гномов действительно есть свои ренегаты, в том числе и в инженерных кланах. Печально известен среди них Свен Хассельфризиан, мастер-инженер, чьё имя занесено в Книгу Обид двух Твердынь, Караз-а-Карака и Барак-Варра. Сначала обучаясь в Жуфбаре, а затем вступив в ремесленную гильдию Караз-а-Карака, Свен приобрёл репутацию безумца, который проводит непродуманные эксперименты, из-за которых не одна мастерская потерпела крах. Под угрозой пожизненного наказания, если он не исправится, он убедил своего друга Бурлока Дамминссона поработать с ним в старой заброшенной мастерской. Это закончилось катастрофой, когда взорвалось последнее изобретение Свена - шахтёр, работающий на паровой тяге. Взрыв едва не убил Свена и стоил Бурлоку руки. Хотя они избежали самого сурового наказания, совет старейшин приказал унижительно-публично уничтожить все их изобретения.

Не отчаявшись, Свен решил отправиться туда, где его таланты были бы оценены по достоинству, и поэтому переехал в Барак-Варр, который пользовался репутацией более открытого к изобретениям места. Здесь он сконструировал радикально новый двигатель, работающий на парах спирта, и установил его на корабле, который он окрестил «Фольцвагн». Вместо того чтобы быть принятым, его новая разработка была воспринята как угроза завистливыми инженерами судостроительных кланов, которые использовали своё влияние, чтобы убедить короля гномов изгнать Свена и запретить его изобретение. Прежде чем изобретение было уничтожено, Свен сбежал на своем собственном корабле и уплыл в Чёрный залив.

После долгого путешествия по Старому Свету Свен добрался до Мариенбурга, где добился аудиенции у Арката Фугера, главы одного из десяти домов города, входящих в его правящую верхушку. Равнинные гномы опасно открыты для инноваций, как сказал бы любой Дави из Караз Анкора, и хитрый старый банкир был заинтригован потенциалом изобретения Свена. Благодаря щедрому финансированию дома Фугера, Свен собрал команду из гномов и людей и отправился в Люстрию, пообещав привезти Фугеру корабль, полный золота.

С тех пор о Фольцвагне не было слышно ни слова, и Аркат Фугер пришёл к выводу, что его инвестиции потеряны. Как раз в тот момент, когда тот собирался списать его со счетов, Свен и его корабль (и большая часть его команды), пыхтя, вошли в Мариенбургскую гавань, корабль был разбит и едва держался на плаву со всем золотом, которое на нём находилось. Ранее известный как «Сумасшедший Свен», в тот день он получил новое имя — «Великолепный Свен».

Скрытность

«Это необходимое знание, человек. И у тебя нет в нём необходимости».

— Инженер Жуфбара любопытному посетителю

Гномы по своей природе скрытный народ. Даже для тех, кто знаком с обычаями дави в Империи, скрытность гномов Караз Анкора по-прежнему впечатляет, особенно их инженеров. Спросите у кого-нибудь, который час, и он, вероятно, одарит вас сердитым взглядом и с подозрением проворчит. Возможно, такое отношение отчасти объясняется грубоватым юмором, но гномам свойственно искреннее желание о том, чтобы другие не лезли не в своё дело.

Однако более общительный гном может рассказать, что это естественная реакция на тысячи лет попыток других украсть то, что у них есть. Сокровища, руны, технологические открытия — всё, что представляется наследием богов-предков, и то, над чем гномы работали бесчисленные поколения. Поскольку, очевидно, все остальные пытаются отобрать у дави всё, что они ценят, включая их жизни, неудивительно, что гномы неохотно делятся тем, что имеют.

Для королей караков и старейшин кланов инженеров секретность также является жизненно важным вопросом «безопасности Твердыни». Учитывая их зависимость от технологического превосходства, чтобы компенсировать свою меньшую численность, они не могут себе позволить, чтобы их изыскания попали в когти коварных врагов, таких как скавены. Мастерские ревностно охраняют свои знания от шпионажа, даже закладывая взрывчатку, чтобы они не достались никому, если Твердыня будет захвачена.

**ТАЙНАЯ ОПЕРАЦИЯ**

Гирокоптер гномов, выполнявший секретную миссию, потерпел крушение в восточной части Краесветных гор неподалеку от Тёмных Земель, и верховный король опасается, что может случиться, если он и его груз попадут в руки скавенов или гномов Хаоса. Герои - элитный отряд егерей, посланный вглубь вражеской территории, чтобы забрать груз и убедиться, что гирокоптер уничтожен.

В дополнение к ожидаемым опасностям путешествия (зеленокожим и троллям) отряд скавенов-штурмовых грызней сопровождает колдуна-инженера из клана Скайр к тому же месту. Кто прибудет первым? Смогут ли персонажи выполнить свою миссию и спастись? И какие секреты хранил ныне покойный пилот?

Культура мастерских

Гномы гордятся своим мастерством, рассматривая каждый предмет, который они изготавливают, не просто как инструмент, а как произведение искусства, выражение «пути дави». Вместо массового производства базовых изделий на сборочной линии, инженеры-гномы контролируют изготовление каждого изделия от начала до конца в мастерских, где под их бдительным присмотром трудятся подмастерья. Время почти никогда не играет решающей роли, поскольку качество гораздо важнее. Несмотря на то, что гильдия инженеров придерживается определённых стандартов, у гномьих ремесленников по-прежнему есть большая свобода действий, и они стремятся сделать свои изделия как можно более индивидуальными как в плане оформления, так и в функциональном отношении. Это часто проявляется в мелких деталях, невидимых постороннему глазу (за исключением истинных ценителей), но очевидных для инженера-дави. Старейшина клана часто может с первого взгляда определить, из какого материала и с помощью каких инструментов мастера изготовлен тот или иной предмет.

Однако за такое внимание к мастерству и мелкосерийному производству приходится платить. В сочетании с консерватизмом и скрытностью, культура мастерских способствует медленному темпу производства и внедрению инноваций. Мастера Караз Анкора, мягко говоря, неохотно делятся секретами даже друг с другом, и эта сдержанность противоречит долгосрочным интересам Караз Анкора. Известно даже, что некоторые из них унесли свои дневники с собой в могилу, уничтожив все копии, кроме одной. Гном, который берёт на себя руководство мастерской, будь то другой мастер или продвинутый подмастерье, должен начинать всё сначала.

ЗА ПРЕДЕЛАМИ КАРАЗ-АНКОРА

Как и у правителей Караз Анкора, у инженерных гильдий и связанных с ними кланов в империи гномов напряжённые отношения с инженерными кланами в западных Твердых и, более того, с «равнинными» гильдиями в городах Империи. Гильдия Караз Анкора, которая часто не делает различий между людьми, эльфами и полуросликами, упрекает сородичей в том, что те слишком открыты для инноваций, сокрушаясь, что у них «нет уважения к традициям». Хуже того, те слишком охотно делятся знаниями с имперскими гильдиями. Они твердят, что люди слишком склонны к коррупции, и слишком велик риск того, что секреты дави обернутся против них самих.

Западные Твердыни и Имперские кланы гномов, с другой стороны, считают Караз-а-Карак безумно близоруким. Не то чтобы они собирались дать человечеству всё, но делиться с ними, когда это кажется целесообразным, — это лишь вопрос здравого смысла. В конце концов, они иногда напоминают своим кузенам, что только благодаря человечешкам Караз Анкор смог отразить Вторжение Хаоса. И, как не замедлят заметить гномы из городов Империи, они жили среди людишек тысячи лет. Было бы не только глупо, но и оскорбительно для клятвы Кургана не делиться с ними знаниями и технологиями.

В большинстве случаев происходят не более чем споры на кхазалиде, которые в конце концов утихают. Впрочем, иногда они приводят к подлинному расколу и взаимным обидам, особенно когда в Империи происходит смута, а положение в ней гномов оказывается под угрозой.

ГРОМРИЛ

«Оставь свои монеты при себе, человеческий отпрыск. Этот громриловый топор стоит больше, чем всё золото в конторах твоего дурно пахнущего города».

— Гном из Караз Анкора
коллекционеру из Мариенбурга

Громрил, самый твёрдый из известных металлов, является величайшим сокровищем дави, и они скорее расстанутся со всем остальным, чем отдадут хотя бы унцию этого металла не-гному. Сказать, что он ценен для них, было бы несправедливо, поскольку это подразумевает, что гном мог (или хотел бы) назначить за него цену. Но ни один гном этого не сделает. Для дави громрил принадлежит им по праву рождения, это величайший дар предков. Их почтение к громрилу проявляется в другом названии, которое они дают ему — «Кровь Грунгни».

Закон гномов разрешает носить громрил лишь немногим — королям гномьих Твердынь и главам благородных кланов, их охране и элитным воинам армии Твердыни. Громрил также служит для украшения камней, которыми замурованы гробницы королей гномов, его вечный блеск отражает вечную славу обитателя гробницы.

Гномы не жалеют сил, чтобы вернуть громрил, попавший в чужие руки. Если случайно или без злого умысла гномы предложат в обмен золото, следует понимать, что отказываться будет неразумно. Однако пожалейте того бедного глупца, достаточно жадного, чтобы украсть громрил, ибо такой вор зарабатывает вечную, смертельную обиду, и дави не жалеют усилий, чтобы удовлетворить её. Даже гномы из других Твердынь и Имперских городов станут охотиться за вором, такова власть громрила над сердцем дави.



Добыча громрила

В пещерах вокруг Чёрной воды были найдены залежи незнакомого металла, яркого и нетленного, как серебро, пригодного для обработки, как железо, и более твёрдого, чем любой другой металл, известный инженерам и алхимикам. Карак Варн, который и без того был крупным горнодобывающим поселением, известным своей добычей золота, стал центром активности, поскольку новый металл извлекался из-под земли и транспортировался в Жуфбар для плавки и обработки.

С тех пор гномы всё глубже погружались в поисках громрила, и открытие новой жилы было встречено с радостью во всех Твердынях. Но с годами добыча громрила становилась всё труднее. Гномы карака Варн с безрассудной поспешностью прокладывали свои туннели и шахты в земле вокруг Чёрной воды, и вскоре на рудники обрушились стихийные бедствия, наводнения, обвалы, а также вторжения скавенов и ночных гоблинов. Работать там становилось всё труднее, и Твердыня была захвачена врагами гномов.

За тысячелетия гномы научились добывать громрил, плавить его и превращать в оружие и доспехи - секреты, которые они никогда никому не раскрывали. Поскольку поставки из карака Варн становятся всё более тяжелыми, а добыча и транспортировка - опасными, гномы отправляются в дальние страны в поисках новых источников металла, хотя, к их растущему отчаянию, земли вокруг карака Варн кажутся единственным природным источником металла в мире.

Громриловая броня

Доспехи из громрила почти всегда изготавливаются только для гномов, так как для большинства немисливо отдавать дар Грунгни. Только один или два раза за всю историю дави доспехи были выкованы для чужака, и этот человек зарекомендовал себя как настоящий друг гномов. Громрил редок, дорог и сложен в обработке, но из-за своей непревзойденной твёрдости он чаще всего используется при изготовлении доспехов, хотя такие монументально дорогие доспехи предназначены для самых могущественных героев-гномов и их элитных туннельных бойцов - железоломов.

Громрил - легендарно прочный материал, самый драгоценный металл, который изготавливают гномы. Изделия, выкованные из громрила, не ломаются, не подвержены коррозии и не теряют своей остроты практически при любых обстоятельствах. В дополнение к другим качествам, которыми обладает доспех, броня из громрила всегда обладает достоинством *красивый 1* и *прочный 4*.

Любые атаки по зонам попадания, защищенным громриловыми доспехами, не наносят травм при нанесении удачных попаданий. Атака всё ещё может нанести травму, если она опускает здоровье цели до 0, как обычно.

Громриловое оружие

Громриловое - самое совершенное оружие, и только самые искусные кузнецы гномов его куют. Предназначенное для гномьих королей и их элитной гвардии, громриловое оружие также вручается в качестве подарка великим героям Караз Анкора после легендарного подвига. Рунные кователи часто наносят руны на громриловое оружие, делая его ещё более устрашающим.

Все виды громрилового оружия, независимо от урона, обладают достоинством *прочное 4*. Топоры также будут иметь достоинство *грозное*, а молоты - *сокрушающее*.

Чтобы определить цену предмета, изготовленного из громрила, удвойте базовую стоимость предмета в семь раз. Таким образом, меч (1 ЗК), изготовленный из громрила, будет стоить 128 ЗК. На самом деле, это минимальная цена за предмет, который каким-то образом попал на рынок. Громриловые предметы считаются у гномов ценными военными и культурными реликвиями, и они не готовы легко с ними расстаться.

КОРОЛЕВСКИЙ ДАР

Исследуя дикие предгорья Краесветных гор между Гренцштадтом и Лазурным Пределом, персонажи из Империи неожиданно разбогатели. Расчищая пещеру от орков, они находят шлем из громрила, сделанный для взрослого человека. Это редкое сокровище было изготовлено давным-давно для курфюрста Аверланда, который спас наследника короля гномов карака Ангажар. Шлем был утерян, когда посол гномов, доставлявший его, и его сопровождающие попали в засаду и были убиты. Слух об его обнаружении, конечно же, просачивается наружу, и персонажи оказываются окруженными группировками, требующими его сдачи. Нынешний граф-выборщик утверждает, что это его служебная реликвия. Гномы карака Ангажар хотят вернуть его, настаивая на том, что он был всего лишь одолжен этому конкретному графу. Агенты Золотой Коллегии увидели редкую возможность внимательно изучить громрил и заявили свои права во имя Имперских интересов. Даже верховный король Караз Анкора требует, чтобы Громрил был передан ему как священное сокровище гномов.

Между тем, сам шлем для правильного покупателя стоит целое состояние. Кому помогут персонажи, а чей гнев они на себя привлекут?

НОВЫЕ ДОСТОИНСТВА И ИЗЪЯНЫ ОРУЖИЯ

В дополнение к достоинствам и изъянам, перечисленным в книге правил WFRP, имущество гномов также может иметь изъян *расчёт*, а также достоинства *залп* и *разброс*.

РАСЧЁТ (СОСТАВ)

Чтобы это оружие работало оптимально, в его расчёте должно быть количество персонажей, равное его составу, и все они должны обладать соответствующими навыками *стрельбы* (например, для эффективной работы оружия с *расчётом* (3) требуется 3 обученных персонажа). Только один член экипажа может стрелять из оружия каждый раунд, но дополнительный расчёт может перемещать или перезаряжать оружие в их ход. Взрывная осечка (WFRP: Книга правил) наносит урон всем персонажам, использующим оружие, по случайной зоне попадания, а не ведущей руке.

Оружие с недостаточным расчётом удваивает показатель изъяна *перезарядки*. Кроме того, оружие получает изъян *неточное*, если у него не хватает 2 или более членов расчёта, и *опасное*, если у него не хватает 3 или более членов расчёта. Если этот эффект дублирует изъяны, которые уже есть у оружия, он накладывает штраф -10 к проверкам *стрельбы* за каждый дубль изъяна.

ЗАЛП (ЗАРЯДЫ)

Оружие залпового огня может выстрелить столько раз, сколько указано в его зарядах, прежде чем его потребуется перезарядить. При стрельбе из залпового оружия вы можете выстрелить одним зарядом (что уменьшит заряды на 1) или серией зарядов (что уменьшит заряды на число произведённых выстрелов). Каждый заряд, выпущенный после первого, получает кумулятивный штраф -10 к проверкам *стрельбы* (-10 ко второму выстрелу, -20 к третьему и т.д.).

Показатель перезарядки залпового оружия указывает на количество УУ, необходимое для увеличения его зарядов на 1. Заряды залпового оружия не могут превышать значения, указанного в его профиле.

Если залповое оружие гномов даёт взрывную осечку (WFRP: Книга правил) при броске 00, экипаж получает количество попаданий, равное оставшемуся числу зарядов орудия (минимум 1).

РАЗБРОС (СТЕПЕНЬ)

Оружие с таким качеством выпускает облако осколков, которые могут поразить несколько целей. В зависимости от дистанции до цели, оружие с таким качеством ведёт себя несколько по-разному.

- **Ближняя:** Выстрел попадает в одну цель, добавьте степень к урону оружия.
- **От короткой до дальней:** Выстрел попадает в одну цель, а также ближайшие к ней [степень] видимых целей. Две цели не могут находиться на расстоянии более [степень] ярдов друг от друга.
- **Предельная:** Как на дистанции от короткой до дальней, но уменьшите урон оружия на [степень].

ЛИЧНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

В этом разделе подробно описывается снаряжение, которое может носить с собой один или два персонажа-гнома, например, оружие, доспехи и боевые платформы.

ДА ЧТО ЧЕЛОВЕЧИШКИ ЗНАЮТ ОБ ОРУЖИИ?

Оружие, перечисленное в этой главе, заменяет оружие гномов, ранее опубликованное в первом томе «Архивов империи». Если у вас есть доступ к обеим книгам, используйте оружие, представленное здесь, — оно лучше впишется в новые карьеры и таланты, описанные в этой книге.

ГНОМЬЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Таблица оружия ближнего боя включает в себя гномьи версии классического боевого снаряжения и более экзотическое оружие, такое как вращающиеся лезвия смерти, которые используют искатели Рока Гримнира (стр. 60). Она также включает в себя новую группу оружия ближнего боя — Инженерное оружие, которое использует энергию пара для сверления, вращения или нанесения ударов.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Оружие	Цена	Вес	Доступность	Длина	Урон	Достоинства и изъяны
ОСНОВНОЕ						
Гномий топор	1 ЗК	1	Распространённое	Среднее	+РС+4	разрубающее
Гномий боевой молот	1 ЗК	1	Распространённое	Среднее	+РС+4	ошеломляющее
ЦЕПЫ						
Вращающиеся лезвия смерти	5 ЗК	2	Раритетное	Длинное	+РС+5	оттесняющее, разрубающее, сокрушающее, массивное, огибающее
ДВУРУЧНОЕ						
^(2p) Гномий двуручный топор	4 ЗК	3	Распространённое	Длинное	+РС+6	разрубающее, сокрушающее, массивное
^(2p) Гномий двуручный молот	4 ЗК	3	Распространённое	Среднее	+РС+7	грозное, ошеломляющее
^(2p) Гномья кирка*	1 ЗК	3	Распространённое	Среднее	+РС+6	грозное, пронзающее
ИНЖЕНЕРНОЕ						
^(2p) Паровой бур	12 ЗК	3	Раритетное	Среднее	+РС+6	сокрушающее, пронзающее
Механический топор	15 ЗК	1	Экзотическое	Среднее	+РС+4	разрубающее, бронебойное, мечелом
Паровая рукавица	40 ЗК	1	Экзотическое	Компактное	+РС+7	ошеломляющее, щит (1)

* Гномьи кирки часто продаются с горстью свечей, которые можно прикрепить к оружию в качестве импровизированного источника света в отчаянных обстоятельствах.

ГНОМЬЕ ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

«Я называю это «оружием двойного назначения», парень. Во-первых, оно убивает гораздо больше врагов и гораздо быстрее. Во-вторых, оно до смерти пугает выживших».

— главный пушкарь карака обучает новобранца

Дави известны своим умением обращаться с аркебузами и пушками, но мало кто знает о разнообразии их изобретений. Многие из них полезны на суше, под землёй и на море. Дальнбойное оружие гномов постоянно совершенствуется, и самой последней разработкой является оружие «Драконье пламя». Хотя некоторые старейшины отвергают даже обычные пистолеты как новомодную чепуху, пороховое оружие гномов — самое надёжное из когда-либо изобретенного, и оно так же безопасно в использовании, как и любое другое оружие.

ГНОМЬИ БОЕПРИПАСЫ

Для простоты использования информация о влиянии боеприпасов на дальнбойность, наносимый урон и качества дистанционного оружия была включена в описание оружия, перечисленное в этой главе. При замене израсходованных боеприпасов для личного оружия гномы могут купить 12 комплектов пуль и пороха за 3/3, а также 12 арбалетных болтов за 5/- (и то, и другое имеет распространённую доступность). 12 зарядов «Драконьего пламени» можно либо приобрести за 1 ЗК (раритетная доступность), либо изготовить самостоятельно при помощи ЗАТЕИ.

Поиск новых боеприпасов для артиллерии, как правило, не входит в бюджет большинства групп, занимающихся поиском приключений. Персонажи, решившие их купить — или использующие различные типы боеприпасов, такие как картечь, зажигательные бомбы или туши животных, — могут найти дополнительную информацию в книге «Во всеоружии» (стр. 124).

ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Цена	Вес	Доступность	Дальнобойность	Урон	Достоинства и изъяны
ПОРОХОВОЕ						
^(2P) Гномье ружьё*	6 ЗК	2	Редкое	50	+10	пороховое, грозное, пронзающее, бронебойное, перезарядка 3
Гномий пистолет*	12 ЗК	0	Раритетное	20	+10	пороховое, грозное, пронзающее, бронебойное, Pistol, перезарядка 1
АРБАЛЕТЫ						
^(2P) Гномий арбалет	5 ЗК	2	Распространённое	80	+9	точное, грозное, перезарядка 1
ИНЖЕНЕРНОЕ*						
^(2P) Драконье ружьё	20 ЗК	3	Раритетное	30	+12**	пороховое, взрыв 6, грозное, опасное, бронебойное, перезарядка 4
Троллейбонная торпеда (одна торпеда)***	5 ЗК	1	Экзотическое	40	+14**	пороховое, опасное, сокрушающее, перезарядка 6
Пистолет «Драконье пламя»	25 ЗК	1	Экзотическое	20	+11**	пороховое, взрыв 3, грозное, опасное, бронебойное, пистолет, перезарядка 4
^(2P) Гномье многозарядное ружьё	10 ЗК	3	Экзотическое	50	+10	пороховое, грозное, опасное, пронзающее, бронебойное, перезарядка 4, многозарядное 3
^(2P) Ворошитель обид	15 ЗК	2	Экзотическое	30	+10	пороховое, грозное, опасное, пронзающее, бронебойное, перезарядка 3, залп 2, разброс 3
ВЗРЫВЧАТКА						
Подрывной заряд	2 ЗК	0	Редкое	РС	+10	взрыв 2, опасное, сокрушающее, бронебойное
Шрапнельная бомба	3 ЗК	0	Экзотическое	РС×2	+10	взрыв 5, опасное, сокрушающее, бронебойное
МЕТАТЕЛЬНОЕ						
Гномий метательный топорик	1 ЗК	1	Распространённое	РС×2	РС×2	разрубающее

*Несмотря на то, что это пороховое оружие, оно достаточно надёжное, потому взрывная осечка (WFRP: Книга правил) происходит только при выпадении на броске 00.

** В дополнение к нанесению урона, это оружие вызывает состояние *охвачен огнём* по поражённым целям.

***Троллейбонные торпеды являются альтернативным боеприпасом при использовании драконьего ружья.



ГНОМЬЯ БРОНЯ

В этом разделе подробно рассказывается о защитном снаряжении, которое носят гномы воины, включая, в первую очередь, громриловую броню. Хотя ни один гном никогда не выставил бы доспехи из громрила на продажу, цена указана здесь в качестве ориентира для тех случаев, когда персонажи сталкиваются с торговцами, которые заполучили громрил незаконным путем (и отражает минимальную цену).

А ЕЩЕ В КНИГЕ ПОСТОЯННО ОТСЫЛАЮТСЯ К «КОМПЛЕКТУ ГРОМРИЛОВОЙ БРОНИ», НО НИГДЕ НЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ, ЧТО ЭТО ЗА ЗВЕРЬ. РАЗУМНЫМ БУДЕТ СЧИТАТЬ ЧТО ЭТО ПОЛНЫЙ НАБОР ГРОМРИЛА СО ШЛЕМОМ НА ВЫБОР: ГЛУХИМ ИЛИ ОТКРЫТЫМ

ГНОМЬЯ БРОНЯ							
Броня	Цена	Вес	Доступность	Штраф	Зоны попадания	КБ	Достоинства и изъяны
ГРОМРИЛ							
Латная кираса	1280 ЗК	3	-	—	Тело	3	прочный 4, красивый 1, непробиваемая, уязвимые места
Открытый шлем	256 ЗК	1	-	-10 к наблюдательности	Голова	3	прочный 4, красивый 1, неполная
Латные наручи	1024 ЗК	3	-	—	Руки	3	прочный 4, красивый 1, непробиваемая, уязвимые места
Латные поножи	1280 ЗК	3	-	-10 к скрытности	Ноги	3	прочный 4, красивый 1, непробиваемая, уязвимые места
Глухой шлем	384 ЗК	2	-	-20% к наблюдательности	Голова	3	прочный 4, красивый 1, непробиваемая, уязвимые места
КОЛЬЧУГА							
Кольчужная юбка	1 ЗК	2	Редкое	-	Ноги	2	гибкая, неполная
ЛАТЫ							
Шахтёрский шлем (открытый)*	2 ЗК	1	Распространённое	-10 к наблюдательности	Голова	2	неполная

* Шахтёрские шлемы снабжены гнездами для свечей с выступом для защиты глаз от света. Усовершенствованные версии позволяют установить направленного масляного фонаря.

ИСТОЧНИКИ СВЕТА

В этом разделе собраны источники света, которые вы можете приобрести, чтобы подготовиться к путешествию по тёмным и забытым уголкам мира.

ИСТОЧНИКИ СВЕТА				
Источник света	Цена	Вес	Доступность	Дистанция освещения
Свеча (дюжина)	1/-	0	Распространённое	10 ярдов
Канделябр (с дюжиной свечей)	4/-	0	Распространённое	15 ярдов
Фонарь/факел	12/-	1	Распространённое	20 ярдов
Масляный фонарь (со шторками ждя защиты от ветра или для затемнения)	1 ЗК	1	Редкое	20 ярдов, или 30 ярдов при направленном использовании сектором в 90°
Жаровня	2 ЗК	2	Распространённое	40 ярдов

ИНСТРУМЕНТЫ И РАБОЧИЕ МАТЕРИАЛЫ

Это имущество в основном включают материалы, необходимые для высечения рун, а также подходящие для этого инструменты.

ИНСТРУМЕНТЫ И МАТЕРИАЛЫ

Предмет	Цена	Вес	Доступность
Боевое знамя	8 ЗК	3	Редкое
Листы металлической фольги	1/6	0	Распространённое
Журнал учёта	10 ЗК	3	Раритетное
Каменная табличка	2/-	1	Распространённое
Рабочие инструменты	3 ЗК	1	Раритетное
Мастерская	80 ЗК	п/а	Экзотическое

Боевое знамя: У каждого клана гномов есть знамя, под которым их воины объединяются на поле боя. Большинство из них украшены металлическими навершиями, висящими медальонами или другими символами предков, чтобы те, кто сражается под ними, никогда не забывали, что их предки наблюдают и оценивают их деяния. Другие украшения отражают специфику клана — например, на знамёнах шахтерских кланов установлены фонари и свечи. Боевые знамёна с высеченными на них защитными рунами, увеличивают радиус действия защитной руны до 12 ярдов.

Листы металлической фольги: Эти тонкие гибкие пластины используются рунотёсами для создания относительно временных записей — не таких долговечных, как камень, но гораздо более прочных, чем бумага.

Журнал учёта: Обиды, которые расчётчик ведёт от имени своих клиентов, традиционно хранятся в журнале и ведутся на каменных табличках и разбиваются после их удовлетворения. По практическим соображениям, вместо этого многие расчётчики записывают обиды на пергаменте, что снижает вес журнала до 1.

Каменная табличка: Несмотря на свою громоздкость, каменные таблички остаются популярным выбором в качестве средства для фиксирования событий, и хорошо выдерживают течение времени.

Рабочие инструменты (пивовар): Кастрюли, ведра, котлы, заторные чаны, бутылки, бочки. Мастерские (пивоварни) включают мельницы, танки, кеги и линии розлива.

Рабочие инструменты (каменщик): Молоток для кладки, зубила, кирка, клинья, стальные клещи.

РОДОВЫЕ РЕЛИКВИИ ПРЕДКОВ

Перечисленные ниже предметы являются редкими сокровищами гномов, их немного, и они нечасто используются в бою лишь самыми уважаемыми воинами. Ни один клан гномов никогда бы добровольно не продал эти реликвии, хотя здесь и указаны цены за каждую из них, чтобы продемонстрировать их стоимость сугубо в материальном плане.

ЕСТЬ ОЩУЩЕНИЕ ЧТО ОНИ ПОТЕРЯЛИ НЕСКОЛЬКО НУЛЕЙ В ЦЕНАХ

РОДОВЫЕ РЕЛИКВИИ ПРЕДКОВ

Предмет	Цена	Вес	Доступность
Щит-постамент	15 ЗК	4	-
Клятвенный камень	25 ЗК	3	-
Наковальня Рока	1000 ЗК	20	-

Щит-постамент

Лорды нескольких горных Твердынь предпочитают, чтобы в бой их несла пара верных подчинённых на круглой боевой платформе, выполненной в виде стилизованного щита. Это даёт редкое преимущество в росте перед вражеской пехотой и возможность встретиться с конными воинами лицом к лицу.

Для использования щита-постамент требуются три персонажа: два носильщика одинакового роста, которые будут нести постамент, и один «всадник», который будет стоять на нём. При определении того, перегружены ли они (**WFRP: Книга правил**), носильщики должны разделить вес всадника (обычно 10), его экипировку и сам вес щита (4) между собой, в дополнение к весу их собственной экипировки. Следовательно, щиты-постаменты обычно носят сильнейшие воины лорда, и даже они редко могут позволить себе роскошь в виде свободной руки для самозащиты.

Находясь при платформе со щитом, двое носильщиков считаются скакунами для всадника в соответствии с правилами ведения сражения верхом (**WFRP: Книга правил**), при этом «скаун» считается имеющим *большой размер*. В отличие от обычных всадников, всадник на щите не может использовать навык *верховой езды*, чтобы заставить своих щитоносцев бежать быстрее или прыгать. Но проверки *верховой езды* могут быть уместны при определении того, сохраняет ли всадник равновесие (например, если щитоносец получил состояние *обездвижен*).

На щит-постамент могут быть нанесены руны брони, руны-талисманы и руны защиты. Сражаясь единым целым, и носильщики, и наездник считаются обладателями этих рун, что даёт им соответствующие преимущества. Вдохновляющий вид великого воина, стоящего на щите-постаменте, может дать всаднику бонус к *наблюдательности*, *лидерству* или другим НАВЫКАМ, на усмотрение ведущего.

Клятвенный камень

Клятвенный камень - это часть горного жилища гнома, которую он берёт с собой на битву, камень украшен рунами, возвещающими о доблести его владельца, его предков и их клана. Они использовались со времен Войны Отмщения, когда король карака Варн, начертал свою личную руну на камне, обозначая своё намерение бросить вызов преследователям-эльфам во время битвы в долине Бриндал.

После установки клятвенного камня воин клянётся погибнуть, но не сдвинуться с камня ни на шаг. Увы, многих постигает именно смерть, но они вознаграждаются за свою жертву тем, что на их могилу кладут клятвенный камень, сила которого будет вечно защищать их останки. Напротив, воин, отдавший клятвенный камень врагу опозорит себя в глазах своих предков и, как правило, принесёт клятву убийцы чудовищ, чтобы искупить свою вину.

В бою персонаж может пожертвовать своим перемещением в этом ходу, чтобы установить клятвенный камень и встать на него. До тех пор, пока персонаж остается стоять на клятвенном камне:

- ☛ Вы получаете бонус +20 к любым проверкам для сопротивления попыткам вас переместить, включая проверки, проводимые для избежания состояния *паники*;
- ☛ Враги не получают дополнительных модификаторов атаки за численное превосходство в ближнем бою или за атаку с фланга или тыла;
- ☛ Вы получаете штраф -20 к проверкам уклонения.

На клятвенном камне могут быть начертаны руны-талисманы и/или защитные руны.

Наковальня Рока

Говорят, что предки кланов рунных ковалей использовали Наковальни Рока при создании самых могущественных рунических предметов в истории гномов. На протяжении тысячелетий многие Наковальни Рока были утеряны или расколоты бушующей магией, заключённой в них, но в большинстве караков всё ещё сохранилось по крайней мере по одному из этих сокровищ. Немногим рунным ковалем доверяют работать на Наковальне Рока, и ещё меньшему числу разрешают брать их с собой в бой. Но те, кто делает это, владеют одним из величайших видов оружия, имеющихся в распоряжении гномов, выбивая руны Рока на его поверхности из громрила, мгновенно высвобождая магию взрывным потоком.

Любой персонаж, работающий с магическими рунами на Наковальне Рока, получает +20 ко всем продолжительным проверкам *ковки рон*. Наковальня Рока — единственная поверхность, на которой гном может нанести руну Рока (стр. 132).

Персонажи, находящиеся за Наковальней Рока, получают преимущество в виде надёжного укрытия. Сама Наковальня Рока функционально неразрушима, хотя некоторые катастрофы испытывали на прочность и раскалывали Наковальни, в основном из-за чрезмерного использования рун Рока в течение одной битвы.

На Наковальню Рока нельзя нанести дополнительные руны, так как она уже несёт в себе столько магической силы, сколько может выдержать любой рунический предмет.



ГНОМЬЯ АРТИЛЛЕРИЯ

Армии гномов редко идут в бой без боевых машин, которые могли бы прикрыть их войска. Как и любое дистанционное оружие, артиллерию можно использовать, только если у вас есть подходящая специализация навыка (за исключением случаев, указанных в **книге правил WFRP**). Катапульты - это новая группа оружия, которую можно использовать, только если у вас есть навык *стрельбы (катапульты)*. В отличие от инженерного оружия людей, не каждое инженерное оружие гномов использует порох - и является *пороховым* и *грозным*.

Качества применимы к инженерному оружию только в том случае, если они явно указаны в его профиле.

Дави были первыми, кто начал использовать порох не только для фейерверков. Еще до Катая Караз Анкор использовал не только аркебузы и фальконеты, но и тяжёлые пушки для защиты своих Твердынь. В то время как одни орудия можно перемещать вместе с войском, другие являются стационарными, защищая горные проходы и врата крепостей. Изобретательные гномы Барак-Варра даже нашли способ использовать взрывчатку под водой. Все виды оружия, представленные в этом разделе, требуют наличия расчёта из трех персонажей и навыка *стрельбы (инженерное)*. За каждого отсутствующего члена расчёта, или не обладающего необходимой квалификацией, проверка проводится со штрафом (-10).

ВЗРЫВНЫЕ ОСЕЧКИ

Эта таблица заменяет раздел о взрывных осечках в **книге правил WFRP**. При любом дубле проваленной проверки *стрельбы* бросьте d100 и обратитесь к этой таблице. Для торпед см. **таблицу о взрывных осечках** в разделе о торпедах ниже.

ВЗРЫВНЫЕ ОСЕЧКИ	
D100	Эффект
01-45	Орудие не выстрелило. Его можно перезарядить за 1d3 раунда.
46-85	Задержка огня. Орудие не выстрелило, но есть 50% вероятность, что оно выстрелит в следующем раунде, либо его можно перезарядить.
86-00	Катастрофа! Орудие взрывается, нанося максимальный урон расчёту.



ОСАДНЫЕ ОРУЖИЯ

Оружие	Цена	Вес	Доступность	Дальнобойность	Урон	Достоинства и изъяны
ПОРОХОВОЕ						
Фальконет (с пулями)	20 ЗК	5	Редкое	30	+15	пороховое, грозное, опасное, пронзающее, бронебойное, перезарядка 4, разброс 3
Бомбарда (малая пушка)	40 ЗК	30	Редкое	50	+10	пороховое, взрыв 2, расчёт 2, грозное, опасное, перезарядка 4
Гномья мортира*	45 ЗК	30	Раритетное	75	+10	пороховое, взрыв 2, расчёт 2, грозное, опасное, перезарядка 3
Пушка	100 ЗК	50	Раритетное	75	+14	пороховое, взрыв 2, расчёт 3, грозное, опасное, перезарядка 6
КАТАПУЛЬТЫ						
Местемёт*	40 ЗК	60	Раритетное	50	+15	расчёт 3, грозное, неточное, перезарядка 3
АРБАЛЕТЫ						
Болтомёт	40 ЗК	30	Редкое	100	+13	меткое, расчёт 3, пронзающее, бронебойное, перезарядка 3
ИНЖЕНЕРНОЕ						
Огнемёт	25 ЗК	5	Раритетное	15	+9**	расчёт 2, опасное, перезарядка 4, разброс 4
Пламенная пушка	300 ЗК	75	Экзотическое	30***	+11**	расчёт 3, опасное, перезарядка 6, разброс 6
Гномье залповое орудие	15 ЗК	5	Экзотическое	30	+10	пороховое, расчёт 2, грозное, опасное, пронзающее, бронебойное, перезарядка 4, залп 10
Органное орудие	250 ЗК	60	Экзотическое	50	+13	пороховое, взрыв 1, расчёт 3, грозное, опасное, перезарядка 4, залп 4
Гоблорубка	150 ЗК	50	Экзотическое	50	+10	расчёт 3, разрубающее, перезарядка 2, залп 8

* Оружие неприцельной стрельбы может стрелять по целям, которые атакующий не видит, хотя это накладывает штраф -30. Корректировщики и сигнальщики, расположенные в нужном месте, могут оказать помощь (**WFRP: Книга правил**), чтобы снизить этот штраф, даже если они не находятся рядом с персонажем, совершающим проверку.

** В дополнение к нанесению урона, это оружие наносит цели 1+УУ состояний *охвачен огнём*.

*** Огнеметная пушка может атаковать на *дальней* или *предельной* дистанции при помощи перегрузки. Любой неудачный выстрел с перегрузкой автоматически приводит к взрывной осечке.

ФАЛЬКОНЕТ

Фальконет, который иногда называют «Полуросличьей пушкой», представляет собой нечто среднее между большим мушкетом и небольшим артиллерийским орудием. Он состоит из двух частей: самого орудия и тяжёлой складной треноги в качестве стойки. Заряженный, он может стрелять практически любым снарядом, от одного пушечного ядра до нескольких небольших свинцовых пуль, и даже камнями. При стрельбе несколькими снарядами фальконет получает качество *взрыв (2)*. Для эффективного использования фальконета требуются два обученных члена расчёта, владеющих навыком *стрельбы (фальконет)*, один из которых стреляет, а другой устанавливает треногу. Имея ограниченное применение на открытом поле боя, фальконет популярен при использовании в туннелях, защиты укреплений от нападения и в качестве противопехотного оружия на кораблях Барак-Варра.

БОМБАРДА

Бомбарда представляет собой небольшую пушку, стреляющую свинцовыми ядрами размером с кулак дави, и гномы ценят её за функционал и манёвренность. Расчёт из двух гномов может перенести её на новое место и установить за 1d3 раунда, после чего, уже в следующем раунде можно производить выстрел. Оба стрелка должны иметь навык *стрельбы (бомбарда)*. Даже один гном может использовать бомбарду, но не перемещать её, при этом время *перезарядки* удваивается.

МОРТИРА

Приземистая, как гном, мортира представляет собой короткоствольное орудие, предназначенное для стрельбы не прямой наводкой. Запуская пушечное ядро по высокой дугообразной траектории, она может поражать цели, укрытые от прямой наводки, например, за зданиями, деревьями или укреплениями. Хотя прямая видимость цели необязательна для стрельбы, отсутствие наблюдателя, который мог бы дать точные указания о местоположении цели, накладывает штраф -20 к проверкам *стрельбы*. Расчёт мортиры состоит из двух гномов, каждый из которых должен иметь навык *стрельбы (мортира)*.

ПУШКА

Типичное артиллерийское орудие армии Караз Анкора, пушка похожа на те, что используются Империей, что неудивительно, учитывая помощь имперских гномов в артиллерийской школе Нульна. Однако пушки гномов более надёжны, как любит подчеркивать инженерная гильдия Караз Анкора. Полевая пушка гномов даёт осечку только при провале проверки с дублем с выпавшим *чётным* значением.

НЕЗАКОННЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

Инженеры-отступники, пренебрегающие законами и традициями гномов, время от времени становятся проблемой для всех гномьих Твердынь. Одним из таких является «Безумный» Алфрик Нанхессон из карака Норн в Серых горах, который разработал новое комбинированное оружие - секиру, сочетающую в себе многозарядное ружьё. Несмотря на возникающие время от времени проблемы при тестировании (в конце концов, вполне ожидаемы случайные осечки и потеря пальца или кисти) Алфрик представил свой проект старейшинам инженерного клана, ожидая похвалы и одобрения.

Однако, он был потрясён, оскорблён и взбешён.

Получив приказ прекратить работу и уничтожить свои прототипы как «опасные инновации», Алфрик в гневе покинул гильдию и открыл мастерскую в Убершрейке, где долг чести перед местным сообществом гномов уберечь его от преследований. Работая там кузнецом и оружейником, Алфрик в конце концов усовершенствовал свою конструкцию.

Это создало проблемы для карака Норн, где гильдия официально объявила обиду Алфрику, что было одобрено лично королём Брокком Железной Киркой. Он был бы рад получить это оружие для своей стражи, но не собирается признавать, что был неправ. И теперь люди слышали об этом. До короля гномов дошел слух, что Нульнская Артиллерийская Школа прониюхала об изобретении Алфрика и выслала агентов, чтобы переманить его в Нульн.

Персонажи - гномы из карака Норн, или их агенты, посланные в Убершрейку, чтобы убедить Алфрика одуматься и вернуться домой. Если он согласится извиниться перед королем Брокком, его изобретение будет одобрено, а мастерская восстановлена. Но Алфрик более упрям, чем большинство гномов. Если он не согласится, персонажи могут украсть его планы, уничтожить его оружие и похитить его самого. Вмешаются ли гномы из Убершрейки, чтобы исполнить свой долг? А что с агентами из Нульна? Если они не смогут купить услуги Алфрика, к чему они прибегнут?



Болтомёт

Гномьи болтомёты - это усовершенствованные версии гномьих арбалетов, которые пользуются не меньшей популярностью у инженеров-консерваторов. Хотя они и не такие изысканные, как эльфийские, они более прочные и скорострельные, чем людские баллисты, благодаря своим приспособлениям для обслуживания большим расчётом. Карак Норн особенно часто использует свои болтомёты для охоты на больших орлов, кружащих над Серыми горами, якобы для того, чтобы досадить своим соседям в Атель Лорене.

Пламенная пушка

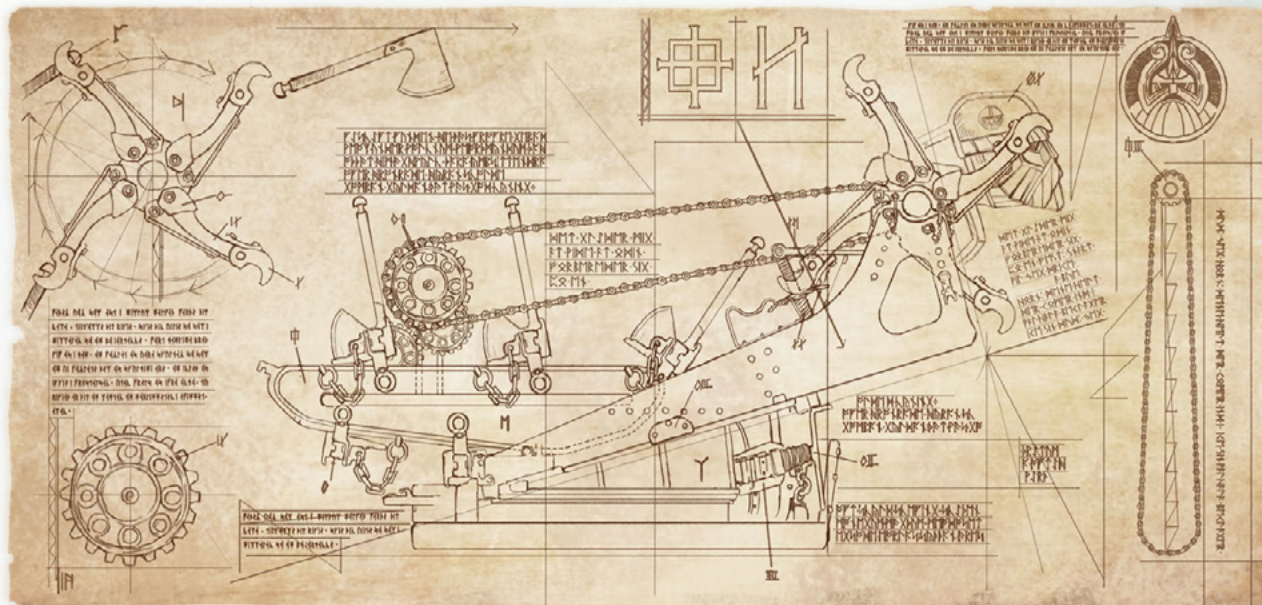
На первый взгляд, кажущаяся просто очередной полевой пушкой, пламенная пушка окажется неприятным сюрпризом для врагов в тот момент, когда она изрыгнёт огненный шар в их плотно сбитые ряды. Хотя она была предназначена исключительно для использования на поверхности из-за опасности, которую представляет огонь в туннелях, беженцы павшего карака Драз рассказали, как король Викрам Железобок и его воины дали последний бой в Великом Чертоге, отдав свои жизни, чтобы выиграть время для побега остальных. По слухам, гномий король разместил все свои пламенные пушки перед своей линией обороны и, когда зеленокожие атаквали, отдал приказ стрелять. Никто из выживших не смог рассказать, что случилось потом, но обрушение вершины горы наводит на определённые выводы.

Залповое орудие

Вместо полукруга стволов, как у имперских залповых орудий, орудие гномов представляет собой уменьшенную и более «интимную» версию. Оно стреляет свинцовыми мушкетными пулями из десяти стволов одновременно. Залповое орудие, часто устанавливаемое на колесный лафет для обеспечения мобильности на поле боя, служит для того, чтобы безжалостно проредить строй атакующего врага, прежде чем они дойдут до войска гномов. Для залпового орудия требуется расчёт из двух персонажей, обладающих навыками *стрельбы (пороховое)*. Даже один гном может использовать залповое орудие, но не перемещать его, при этом время *перезарядки* удваивается.

Местемёт

Гномьи катапульты - это грозные металлические приспособления, которые так же трудно сдвинуть с места, как и их знаменитый своей упрямостью расчёт. Со времён Войны Отмщения вошло в традицию записывать обиды непосредственно на каменные боеприпасы катапульты, и боевая машина, как утверждается, вознаграждает наиболее «подходящих» противников самыми точными выстрелами. Но не все расчёты столь сентиментальны — отсюда и вариант «Гоблошвыра», своеобразный ответ гоблиным катапультам «Крылатого рока», использующим в качестве боеприпасов живых гоблинов...



ОГРАННОЕ ОРУДИЕ

Органное орудие состоит из пяти лёгких пушек, установленных на раме и предназначенных для стрельбы залпом, хотя каждая может стрелять и по отдельности. Не такая мощная, как полевая пушка, но более мощная, чем залповое орудие, объединенный огонь органной пушки может уничтожить плотные ряды вражеских сил.

ГОБЛОРУБКА

Последнее изобретение инженера-убийцы чудовищ Малакая Макайссона - это автоматическая метательная боевая машина, которая с невероятной скоростью обрушивает на вражеские формирования целые арсеналы разящих лезвий. Как и все изобретения Малакая, гоблорубка была осуждена инженерной гильдией, где сочли это изделие оскорблением артиллерийских изысканий, осуществлённых их предками много поколений назад. Тем не менее, эффективность машины в уничтожении плотных групп вражеских солдат вдохновила бесчисленных подражателей, несмотря на предостережение гильдии.

ОРУДИЙНЫЕ УСТАНОВКИ

Некоторые виды орудий слишком тяжелы для переноски или ввоза в бой, даже гномами. Другие виды оружия пригодны только для стрельбы с высоких позиций или даже с небесных судов. Оружие, указанное далее, можно найти установленным на транспортных средствах или укреплениях гномов, и обычно им нельзя пользоваться, кроме как используя эти установки. Хотя обычно эти орудия нельзя приобрести отдельно от транспортных средств, на которых они установлены, таблица включает цены и доступность, чтобы можно было оценить стоимость замены одной установки на другую.



ОРУДИЙНЫЕ УСТАНОВКИ

Оружие	Цена	Вес	Доступность	Дальнобойность	Урон	Достоинства и изъяны
ПОРОХОВОЕ						
Стрекочущее орудие	15 ЗК	5	Раритетное	50	+10	пороховое, грозное, опасное, пронзающее, бронебойное, перезарядка 4, разброс 2
Пушка «Сокрушитель»	60 ЗК	40	Раритетное	60	+12	пороховое, взрыв 2, расчёт 2, грозное, опасное, перезарядка 4
Пушка «Буря»	150 ЗК	60	Экзотическое	120	+16	пороховое, взрыв 2, расчёт 3, грозное, опасное, перезарядка 6
Пушка «Гром»	500 ЗК	100	Экзотическое	200	+20	пороховое, взрыв 2, расчёт 5, грозное, опасное, перезарядка 10
ИНЖЕНЕРНОЕ						
Паровое орудие	10 ЗК	10	Раритетное	5	+8	опасное, бронебойное, перезарядка 3, разброс 5
Серное орудие	25 ЗК	10	Раритетное	30	+12*	пороховое, грозное, опасное, бронебойное, перезарядка 4, многозарядное 3
Торпедный аппарат «Наутилуса»	250 ЗК	40	Экзотическое	100	+14	пороховое, взрыв 4, расчёт 2, грозное, опасное, перезарядка 8
ВЗРЫВЧАТКА						
Авиабомба	3 ЗК	1	Раритетное	50**	+10	взрыв 3, опасное, сокрушающее, бронебойное
Бомба «Разрушитель обид»***	10 ЗК	1	Экзотическое	50**	+10	взрыв 6, опасное, сокрушающее, бронебойное

* В дополнение к нанесению урона, это оружие наносит цели состояние *охвачен огнём*.

** Это оружие может стрелять только по целям, находящимся непосредственно под транспортом. Дальнобойность оружия определяется расстоянием по вертикали, при этом предполагается, что стрельба за *предельной дистанцией* падают слишком далеко от цели. Взрывчатка, установленная в бомбодержателях транспортного средства, может быть выпущена в любой момент во время движения транспортного средства, позволяя пилоту пролететь над целью, сбросить свой груз, а затем продолжить движение.

*** Проведя атаку с помощью бомбы «Разрушитель обид», смещайте атаку при помощи правила «ПРОМАХ ПРИ БРОСКЕ» (WFRP: Книга правил) так, как будто она промахнулась, а затем наносите урон во второй раз, на этот раз с качеством *взрыв 3*. Если выпадает 9 или 10, бомба не отскакивает и второй раз урон не наносится.

СТРЕКОЧУЩЕЕ ОРУДИЕ

Это скорострельное многозарядное ружьё, отчасти напоминающее фальконет. Оно легче, чем обычное вооружение гирокоптера, что повышает возможности аппарата по переносу бомб и боеприпасов.

ПУШКА «СОКРУШИТЕЛЬ»

Это стандартное орудие на кораблях Барак-Варра, облегчённая версия полевой пушки. Проводились эксперименты по демонтажу этих орудий и выносу их на берег с помощью десантных групп гномов, которые перемещались для поражения целей вне досягаемости корабельных орудий, но это всё ещё считается недостаточно проверенным нововведением.

ПУШКА «БУРЯ»

Барак-Варр использует на своих тяжёлых кораблях несколько увеличенную версию стандартной пушки, называемую «Буря», с увеличенной дальностью и дополнительным уроном +2.

ПУШКА «ГРОМ»

Пушка «Гром» - самое крупное орудие, производимое Караз Анкором, настолько тяжёлое, что его невозможно транспортировать с армией. Потому, это орудие охраняет врата и горные проходы, ведущие к владениям Империи гномов. Установленная в укрепленных проёмах на склонах гор, её расчёт из пяти персонажей управляет тщательно спроектированными механизмами и гидравликой с паровым приводом, контролируя прицел и высоту наклона. В дополнение к навыкам *стрельбы (инженерное)* правильное управление механизмами прицеливания требует успешного прохождения **серьёзной (+0) проверки ремесла (инженер)**. В случае провала, каждый уровень -1 УУ засчитывается как штраф -10 к проверке *стрельбы (инженерное)*.

ПАРОВОЕ ОРУДИЕ

Несмотря на то, что первоначально оно было разработано для снижения давления в паровом двигателе гирокоптера, вскоре инженерная гильдия поняла, что облако обжигающего водяного пара может найти применение в военных целях. Прежде чем выстрелить из парового орудия, пилоты гирокоптеров должны тщательно расположить своё транспортное средство, чтобы компенсировать малую дальность действия оружия и в то же время избежать ответа со стороны ошпаренных выживших.

СЕРНОЕ ОРУДИЕ

С момента разработки «Драконьего пламени» некоторые пилоты гирокоптеров сменили своё паровое орудие на это новое вооружение, предпочитая риск от использования новейшей технологии ради увеличения дальности стрельбы и убийной силы.

АВИАБОМБЫ

Как гирокоптеры, так и военные воздушные шары могут нести авиабомбы. Хотя они и менее мощные, чем обычные бомбы, их обилие, сыпавшееся с небес, может неплохо прорядить противника.

БОМБА «РАЗРУШИТЕЛЬ ОБИД»

Это более тяжёлая авиационная бомба, разработанная для специализированных бомбардировщиков, чтобы «отскакивать» при ударе о землю, вызывая серию вторичных взрывов. Успешная цепная реакция взрывов опустошит плотно стоящий строй, но результаты от «рикошета» довольно непредсказуемы.

ПАРОВЫЕ МАШИНЫ

Изобретение парового двигателя оказалось решающим для выживания Караз Анкора. От горнодобывающих инструментов до летательных аппаратов (см. **Небесные суда**) и военных кораблей (см. **Водные суда**), паровые двигатели усиливают мощь гномов и компенсируют их сокращающуюся численность.

Для многих станет сюрпризом тот факт, что паровой двигатель, столь бесценный для гномов, берёт своё начало из детских игрушек.

Согласно записям инженерной гильдии, первый паровой двигатель появился в мастерских Дарго Гриндольссона в 8 веке И. К. Член клана Рётдфельд из Караз-а-Карака, Гриндольссон сосредоточился на изготовлении игрушек как для молодежи караков, так и для детей знати в растущей Империи на западе. Однажды, услышав свисток чайника, он задумался, сможет ли он использовать эту силу, чтобы заставить что-то двигаться. Экспериментируя сначала с простым паровым котлом, который вращался, когда пар проталкивался через сопла, Гриндольссон вскоре изобрёл более сложные игрушки на паровом ходу, такие как красочная карусель грифонов, на которых ездили рыцари (большой хит в Империи) и гном-палач, который снова и снова отрубал голову королю гоблинов.

Именно известие о падении карака Азгал под натиском дракона Грауга заставило Дарго задуматься, как его паровые двигатели могли бы помочь гномам, а не просто развлекать их. Вскоре он предлагал старейшинам гильдии всевозможные изобретения, чтобы сделать добычу более продуктивной — паровые буры и молоты, паровые насосы и прессы, даже механического парового шахтёра. Уже настроенные скептически, старейшины чуть не выплюнули свое пиво, когда он предложил паровой туннельный бур, который также мог бы функционировать как транспортёр для перевозки войск, и даже представил чертежи диковинной паровой летательной машины.

Но у Дарго был союзник — верховный король. Провал экспедиции по возвращению карака Азгал и многочисленные потери гномов в этой попытке тяжким бременем легли на него. Хотя верховный совет высмеял идеи Гриндольсона и рекомендовал уволить его как сумасшедшего, верховный король отклонил их совет и приказал Дарго продолжать работу.

Это был мудрый выбор. Хотя и не без ранних неудач, проекты Дарго оказались достаточно многообещающими, чтобы другие мастерские начали разрабатывать собственные паровые устройства, что привело к их широкому использованию в Караз Анкоре и других Твердыхнах.

ПРАВИЛА ДЛЯ ТРАНСПОРТА

Паровые машины, воздушные и водные суда в этой главе используют один и тот же профиль транспортного средства. Экипаж транспортного средства указывает количество обученных лиц, необходимых для эффективного управления транспортным средством. Вес обозначает массу и объем самого транспортного средства. Вместимость указывает, сколько пунктов веса и груза транспортное средство может легко выдержать (все проверки по управлению транспортным средством получают штраф -1 УУ за каждые 10%, на которые вместимость превышена). Скорость указывает, сколько ярдов за ход оно перемещается в бою, и миль в час для дальних путешествий. Проверки *вождения*, *гребли* или *хождения под парусом* во время путешествия обычно не требуются.

Водителям может потребоваться провести проверку при движении с высокой скоростью, преодолении труднопроходимой местности, выполнении необычного манёвра или участии в опасном преследовании.

Транспортные средства получают урон так же, как и персонажи. Их рейтинг выносливости уменьшает количество получаемого урона, а их пункты здоровья указывают на то, какой урон они могут выдержать, прежде чем будут уничтожены. Атаки по транспортным средствам обычно дают бонус из-за огромных или чудовищных размеров транспортного средства, а в ближнем бою им противостоят навыки *вождения*, *гребли* или *хождения под парусом* (в зависимости от обстоятельств). Если атака в ближнем бою совершается против неподвижного транспортного средства или транспортного средства, на борту которого находится нападающий, обороняющийся не делает бросок, и считается что у него -10 УУ. Эффекты от удачных попаданий, или прицельных атак, должны быть подобраны в соответствии с конкретными компонентами транспортного средства (рекомендации вы найдёте в этой главе).

Длительный ремонт транспортного средства требует специального оборудования и команды профессионалов, но персонаж, владеющий соответствующими инструментами, может выполнить временный ремонт. Это **трудная (-10) проверка ремесла (инженер)** (или другой соответствующей специализации ремесла) для восстановления здоровья транспортного средства на 1d10+УУ, или устранения последствий удачного вражеского попадания. Отремонтированные проблемы возвращаются в конце приключения.

В нескольких дополнениях к **WFRP** содержатся более подробные правила для транспортных средств, включая дополнительные эффекты от удачных попаданий, варианты надстроек, влияние погодных условий или других опасностей, а также меры, подходящие для перемещения на транспортном средстве на большие расстояния. Если вы хотите придать своим транспортным средствам дополнительный уровень детализации, рекомендуем обратить внимание на «**Врага в тени**» (для наземной техники), «**Империю в руинах**» (для воздушной техники) и «**Море когтей**» (для водной техники).

ПАРОВЫЕ МАШИНЫ

Транспортное средство	Цена	Экипаж	Вес	Вместимость	Доступность	Движущая сила	Скорость	Выносливость	Здоровье	Длина (в ярдах)
Кабина землеройного бура	200 ЗК	4	60	120	Экзотическое	Паровой двигатель	3	50	50	8
Горнопроходческое сверло	40 ЗК	-	10	-	Экзотическое	Паровой двигатель	-	80	10	2
Шахтерская вагонетка	150 ЗК	1	75	200	Экзотическое	Паровой двигатель	6	55	60	10

КРАЖА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ

Хотя Дарго был рад помочь дави и гордился почестями, оказанными ему верховным королем, он был потрясён и разгневан, когда верховный король приказал, чтобы секрет парового двигателя и другие его изобретения были раскрыты не только в Караз-а-Караке, но и в других Твердынях Караз Анкора. Хотя он громко протестовал против кражи его собственности, всё, что ответил ему верховный король — что его нововведение принесёт большую пользу гномам по всему Караз Анкору. Наконец, после неоднократных протестов, Дарго так разозлил верховного короля, что ему запретили появляться на королевских приёмах, что считается уважением, оказываемым любому дави. Со временем гномы других Твердынь перестали консультироваться с ним или даже признавать его новаторскую работу.

Охваченный стыдом за своё унижение, Дарго остался один. Обрив голову и передав ключи своему первому ученику, Дарго Гриндольссон принес клятву убийцы чудовищ, взял свой топор и ушёл в Страну Троллей, чтобы его больше никогда не видели.

ЗЕМЛЕРОЙНЫЙ ГОРНОПРОХОДСКИЙ БУР

Первоначальный проект Гриндольссона предусматривал огромное стальное сверло, установленное на тяжелом лафете пушки, колеса которого можно было зафиксировать на месте. Паровой двигатель, также установленный на лафете, вращал сверло, хотя сам бур приходилось катить на место вручную. Трагический случай, приведший к гибели нескольких гномов, показал опасность перегрева сверла, поэтому была добавлена команда, которая запускала насос и распыляла воду на сверло для его охлаждения.

Инженеры-гномы в конечном итоге разработали сложный механизм, позволяющий использовать паровой двигатель для привода колес и питания встроенного насоса водяного охлаждения, что сделало землеройный бур самоходным. Это сократило команду, необходимую для каждого бура, с дюжины гномов до всего четырёх. Теперь команды соревнуются друг с другом, чтобы узнать, кто быстрее выкопает самые глубокие новые туннели.

При рытье туннелей для поиска новых ресурсов экипажи землеройных буров неизбежно сталкивались со скавенами. Первой реакцией было бронирование транспорта для защиты экипажа, но вскоре дави задумались о наступательных целях. Создав более крупные, удлиненные версии землеройного бура, инженеры-гномы превратили их в транспортёры для

перевозки войск и штурмовые машины. Способные перевозить до дюжины бронированных гномов в дополнение к экипажу, «боевые буры» используются для набегов на логова скавенов, заставляя их врасплох, нападая с новых направлений через свежеврытые туннели. Последние модели могут даже сбрасывать взрывчатку, чтобы обрушить туннели, когда бур отступает в конце рейда.

Землеройные буры с помощью горнопроходческого сверла могут прорубать путь прямо через твёрдую породу, хотя при этом они снижают свою скорость до 1. Удачное попадание по земляному буру заклинивает его буровой механизм, останавливая его продвижение сквозь землю и перегружая его паровой котел, если затор не будет устранён.

ШАХТЁРСКАЯ ВАГОНЕТКА КОЛБРУКУДУЛА

Первоначально разработанная мастерской клана Колбрукдул в Жуфбаре, паровая шахтёрская вагонетка позволяет гномам-шахтёрам быстрее доставлять больше руды в цеха обработки и в кузницы. Сначала руду гномы переносили в больших мешках на спинах, а позже на тележках, толкаемых вручную по рельсам. Хотя это всё ещё делается в небольших, более отдаленных шахтах или в боковых туннелях, недостаточно широких для тележки, ляг двигателей вагонетки и её вид стал вполне привычен в главных стволах крупных штолен. Даже карак Норн и карак Изор начали использовать эти дары верховного короля, чтобы сгладить обиду. В последние годы гномы также использовали их в качестве карет скорой помощи, перевозя раненых гномов, спасённых из битвы или из обвала, для лечения в более безопасных местах.

У шахтёрской вагонетки есть водитель, который управляет её двигателем при помощи шестерней и румпеля. Она может перевозить до 500 фунтов руды или полдюжины раненых дави.

НЕУПРАВЛЯЕМЫЙ БУР

Персонаж-дави, тестирующие новую конструкцию бура, отправляются в путешествие, и вдруг управление выходит из-под контроля и двигатель начинает барахлить. Вышедший из-под контроля бур проникает все глубже и глубже в землю, под самые глубокие шахты и далеко за пределы тех мест, которые когда-либо исследовали дави. В конце концов, двигатель бурильщика перегорает и он останавливается в огромной странной пещере, не похожей ни на одну из тех, что гномы видели раньше. Что они нашли? Источник грома? Город скавенов? Место последнего упокоения Грунгни и Валайи?

И как им теперь возвращаться?

Шахтёрские вагонетки перемещаются по предварительно проложенным рельсам. Удачное попадание по вагонетке сводит её с рельсов, обезвиживая транспортное средство до тех пор, пока её не поставят обратно на рельсы. К вагонетке можно присоединить дополнительные вагонетки — каждая вагонетка увеличивает вместимость на 100, но снижает скорость на 1.

Если группе посчастливится путешествовать на шахтёрской вагонетке (что возможно только на нескольких хорошо проходимых участках Подземного Тракта), они могут совершить **серьёзную (+0) проверку вождения**, чтобы избежать переворота вагонетки при крутом повороте.

НЕБЕСНЫЕ СУДА

«Подняться на одном из них? Ты безумен, как эльф! Ноги гнома должны твёрдо стоять на камне, или находиться в безопасности под ним, а не оказываться на высоте мили, когда между ними и землёй ничего нет!»

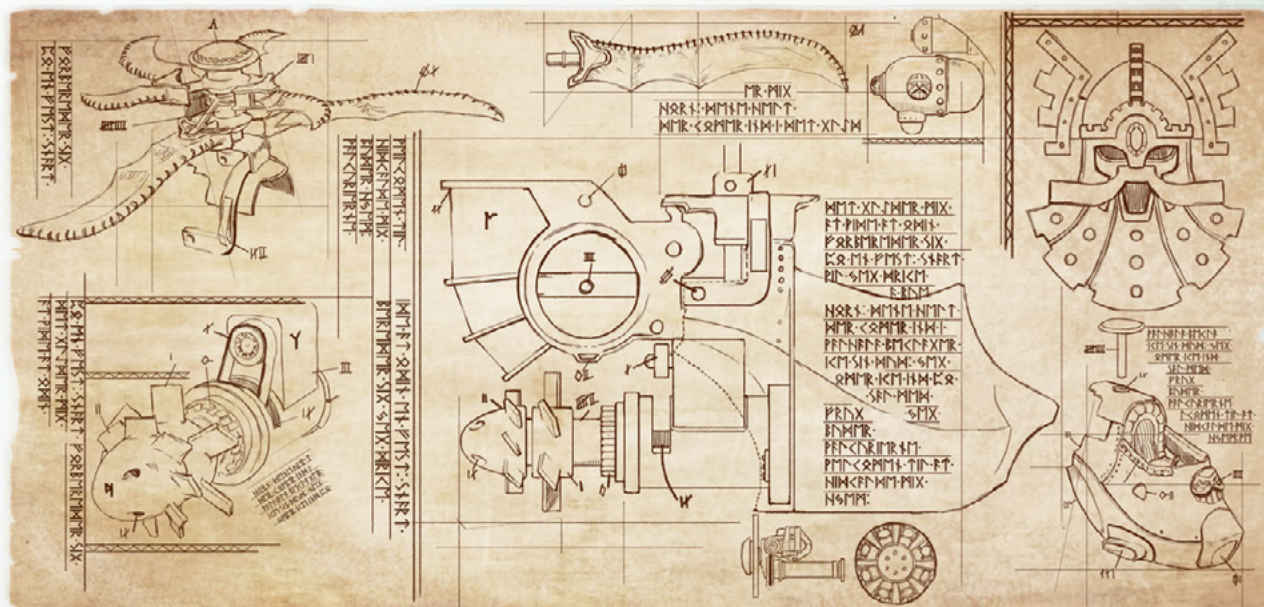
— Гомрунд Вилобородый, гномий дипломат и приверженец традиций

Война, положившая конец Золотому Веку, не смогла сокрушить Караз Анкор — но он был близок. Но пока империя держалась, в то время как извержения вулканов, землетрясения и неистовые армии скавенов и зеленокожих нарушали коммуникации по всем землям гномов.

Землетрясения разрушили Великий Подземный Тркт в нескольких местах, завалив туннели миллионами тонн щебня, в то время как другие участки были захвачены скавенами. Зеленокожие и тролли наводнили наземные пути, сделав их небезопасными для всех, кроме крупных армий. Твердины могли быть отрезаны на годы, пока они не падут или не придёт помощь. Даже если дави отступали или вновь открывали пути, всегда существовал риск, что враг снова перережет их. Им нужен был другой путь.

Гномы использовали воздушные шары в течение многих лет, поднимаясь над горными перевалами, чтобы следить за землями внизу на предмет признаков врагов. Привязанный к высокой вершине, наблюдатель на воздушном шаре отправлял сообщения в цилиндре, скользящем по веревке. Были некоторые попытки использовать эти воздушные шары для перемещения между Твердынями, но это было медленно, а ветры непредсказуемы. Когда изменение ветра забросило гномьего короля карака Кадрина на край Тёмных земель, идея использования воздушных шаров для перемещения быстро была отброшена.

Изобретение парового двигателя всё изменило. Добавив как скорость, так и определённую степень контроля, что позволяло в некоторой степени игнорировать ветер, движимые паром летательные аппараты легче воздуха постепенно стали общепринятыми. Три их типа наиболее распространены в Караз Анкоре — воздушное судно (или дирижабль), гирокоптер и военный воздушный шар.



ЧТО МОЕ, ТО МОЁ

У дави сильны представления о правах собственности, особенно когда речь идет о продуктах их собственного мастерства и труда. Когда гном тратит годы на создание сложного технического изделия, от погружного аппарата до гирокоптера и мушкета, делая его не только функциональным, но и красивым, для него это становится чем-то очень личным. Поэтому каждый инженер-гном чувствует очень реальное чувство собственности на своё творение и неохотно передает его другому, если только это не работа по заказу или не приказ сделать это по приказу короля-гнома. Гномам трудно это описать, но скажите людям, чтобы они представили, как отдают часть своего тела. Этот конфликт был в основе страданий Дарго Гриндольссона.

Но это собственничество распространяется не на всё. Обычные, повседневные предметы не вызывают такой реакции. Поэтому люди, которые слышали дикие истории о легендарной жадности гномов, удивляются, когда гном без проблем даёт им взаймы молоток. Они также удивляются, когда гном возмущённо реагирует на предложение купить его самодельный мушкетон.

Небесные суда гномов пилотируются с помощью навыка *хождения под парусом (воздушные суда)* (стр. 80). В отличие от других транспортных средств, экспериментальная природа небесных судов диктует, что пилот всегда должен проходить **заурядную (+20) проверку хождения под парусом (небесные суда)** во время взлёта и посадки, при этом проваленные проверки задерживают прибытие/вылет или наносят урон транспортному средству/его пассажирам/зоне посадки. Удачное попадание в летающее транспортное средство приводит к внезапной потере высоты — в лучшем случае пугая и вызывая тошноту у экипажа, в худшем — вызывая столкновение с ближайшим ландшафтом.

Воздушное судно

Эволюционное развитие военного воздушного шара, воздушное судно, или «дирижабль» — это транспортное средство легче воздуха, используемое в качестве транспорта высокопоставленными лицами, когда путешествие по земле неудобно или опасно. Посланники дави считают судна особенно удобными, когда пытаются произвести впечатление на людей. *«Ничто не производит такого впечатления, как появление сверху»*, — сказал один посол гномов, прибыв на переговоры в Талабхайм. И, в отличие от громрила, короли гномов не прочь иногда заказать один в качестве подарка для людского лорда, если нужно произвести впечатление и польстить ему. Дирижабль барона Генриха «Небесный волк» (**«Империя в руинах»**, стр. 37) — известный пример, заказанный гномами Мидденхайма.

Воздушное судно состоит из гондолы размером с баржу, подвешенной к большому, похожему на сосиску, шару, наполненному воздухом, нагретым паровым двигателем. Гондолы либо открыты, либо закрыты, но они всегда элегантно сделаны и обставлены. В открытых гондолах есть каюта, в которой пассажиры могут укрыться в ненастную погоду. Движение может осуществляться с помощью ветра, хотя это медленный способ. Большинство используют паровой двигатель, который приводит в движение двухлопастной винт, толкающий судно вперёд, даже против умеренно сильного ветра. Рулевое управление осуществляется с помощью двух рулей в передней части носа, которые, в свою очередь, управляются серией тросов, прикрепленных к штурвалу пилота. В то время как судно может подняться на высоту до 2000 футов, большинство летят гораздо ниже, если опасность на земле не требует подъёма. Типичное воздушное судно имеет экипаж из шести персонажей — двух пилотов, двух инженеров и двух рабочих для обслуживания, тросов и обработки грузов.

НЕБЕСНЫЕ СУДА

Транспортное средство	Цена	Экипаж	Вес	Вместимость	Доступность	Движущая сила	Скорость	Выносливость	Здоровье	Длина (в ярдах)
Гирокоптер	250 ЗК	1	40	10	Экзотическое	Паровой двигатель	20	40	10	5
Гиробомбер	350 ЗК	1	60	20	Экзотическое	Паровой двигатель	15	45	10	8
Военный воздушный шар	800 ЗК	2	100	60	Экзотическое	Паровой двигатель, ветер	4	45	15	15
Воздушное судно (малое)	1000 ЗК	2	120	60	Экзотическое	Паровой двигатель, ветер	6	35	15	15
Воздушное судно (среднее)	2000 ЗК	3	180	120	Экзотическое	Паровой двигатель, ветер	6	40	20	30
Воздушное судно (крупное)	5000 ЗК	10	250	180	Экзотическое	Паровой двигатель, ветер	6	50	30	45

Хотя оно и не было разработано в качестве военного, у него есть люки для небольших пушек, таких как фальконет. Более крупное оружие, как правило, делает гондолу неустойчивой платформой.

Воздушные суда - это удивительные творения, каждое из которых уникально в своём роде, а их размер, форма и вооружение определяются прихотями инженеров-создателей. В таблице небесных судов представлены базовые характеристики воздушных судов гномов трёх различных размеров. Малые воздушные суда, такие как те, что пристыкованы к борту линкора класса «Сокрушитель обид», часто на удивление хорошо вооружены для своих размеров и оснащены парой носовых пушек «Сокрушитель». Средние воздушные суда, такие как «Небесный волк», подаренный городу Мидденхайм (см. «Империя в руинах»), чаще используются для транспортировки, хотя стеллажи с авиабомбами там не редкость. Самые большие воздушные суда, такие как «Дух Грунгни», созданный инженером-убийцей чудовищ Малакаем Макайссоном, могут перевозить целые отряды воинов-гномов и оснащены бортовыми орудиями.

ГИРОКОПТЕР И ЕГО ВАРИАНТЫ

«Это как езда на лошади, за одним исключением: вы обычно не садитесь обратно после того, как выпали из седла».

— дави-пилот гирокоптера имперскому кавалеристу

Одно из самых гениальных изобретений гномов, гирокоптер, вызывает у всех, кто его видит, удивление, а также шокированные возгласы и благоговения.

Гирокоптеры — изобретение инженерной гильдии гномов. Как гласит легенда, изобретатель был вдохновлён видом дракона, парящего над Краесветными горами. Он думал, что двигатели, используемые для привода паровых буровых машин, могут обеспечить необходимую тягу, и что адаптация маховиков от шлифовальных машин поможет привести в действие и стабилизировать устройство. Его изобретение оказалось успешным, и, хотя оно было значительно переработано и усовершенствовано за прошедшие столетия, основные принципы всё ещё используются в более поздних конструкциях. Теперь только небольшие Твердины гномов или наиболее консервативные кланы не держат у себя небольшой парк гирокоптеров. Из-за времени и навыков, необходимых для его изготовления, а также приверженности дави к модели производства, ставящей во главе угла качество, а не количество, гномы производят относительно немного гирокоптеров, и стараются ими лишний раз не рисковать. Хотя сейчас гирокоптеры используются в Караз Анкоре и некоторых западных Твердинах, они никогда добровольно не передавались и не продавались посторонним.



Типичный гирокоптер представляет собой открытую раму из металла и дерева с сиденьем для одного пилота, который также управляет паровой пушкой. Работающий на высокоэффективном угле, небольшой паровой двигатель приводит в действие пропеллеры, используемые для подъема и управления, а также вырабатывает пар для пушки. Перед взлётом двигатель заправляется достаточным количеством угля, чтобы продержаться восемь часов, или четыре, если планируется активно использовать пушку.

Гирокоптеры имеют вертикальный взлёт и способны зависать на месте. Большинство из них оснащены паровой пушкой, но на некоторых она заменена на серную, или же полностью снята (что увеличивает скорость до 25). Стабилизаторы судна также оснащены небольшой полезной нагрузкой в виде авиабомб.

Гиробомберы — более тяжёлые, двухроторные версии гирокоптеров, их увеличенный размер улучшает их вместимость для боеприпасов. Большинство из них оснащены бомбодержателями с подсакивающими многоразовыми «Разрушителями обид» и более лёгким стрекочущим орудием вместо основного оружия гирокоптера. Иногда гиробомберы могут быть лишены своих бомбодержателей и используются для доставки предметов первой необходимости в осажденные Твердины — это увеличивает их вместимость до 60.

Несмотря на то, что это требует большого расхода топлива, все гирокоптеры могут достигать невероятных всплесков ускорения в бою, перемещаясь в 5 раз быстрее своей скорости при прохождении **серьёзной (+0) проверки хождения под парусом (небесные суда)**. Проваленные проверки могут оказать неожиданное эффекты на паровой двигатель транспортного средства, что приведет к снижению ускорения или потере высоты. См. черту существа *полёт* (WFRP: Книга правил) для получения дополнительных рекомендаций о летающих комбатантах, с той разницей, что гирокоптеры не могут взлетать и приземляться в бою, не тратя на это своё перемещение.

Успех гирокоптера породил вариации, ориентированные на определенную цель. «Быстрый» гирокоптер — это модель, созданная для скорости. Без пушек и бомб, изготовленный из более лёгкого материала, он быстрее (скорость 35), чем стандартный гирокоптер, но с выносливостью всего в 25. Его основное применение — разведка и передача срочных сообщений между Твердынями.

Более тяжёлая, медленная модель любовно называется «Вьючным мулом» её пилотами и теми, кому она доставляет необходимые припасы. Больше стандартного, обычно без вооружения и с более мощным паровым двигателем, шасси оснащено крюком, который позволяет судну поднимать поддон или ящик, подвешенный на тросах. Он может перевозить до 300 пунктов веса упакованных товаров, или, 250, если он вооружён, но его скорость будет на 25% меньше, чем у стандартного гирокоптера.

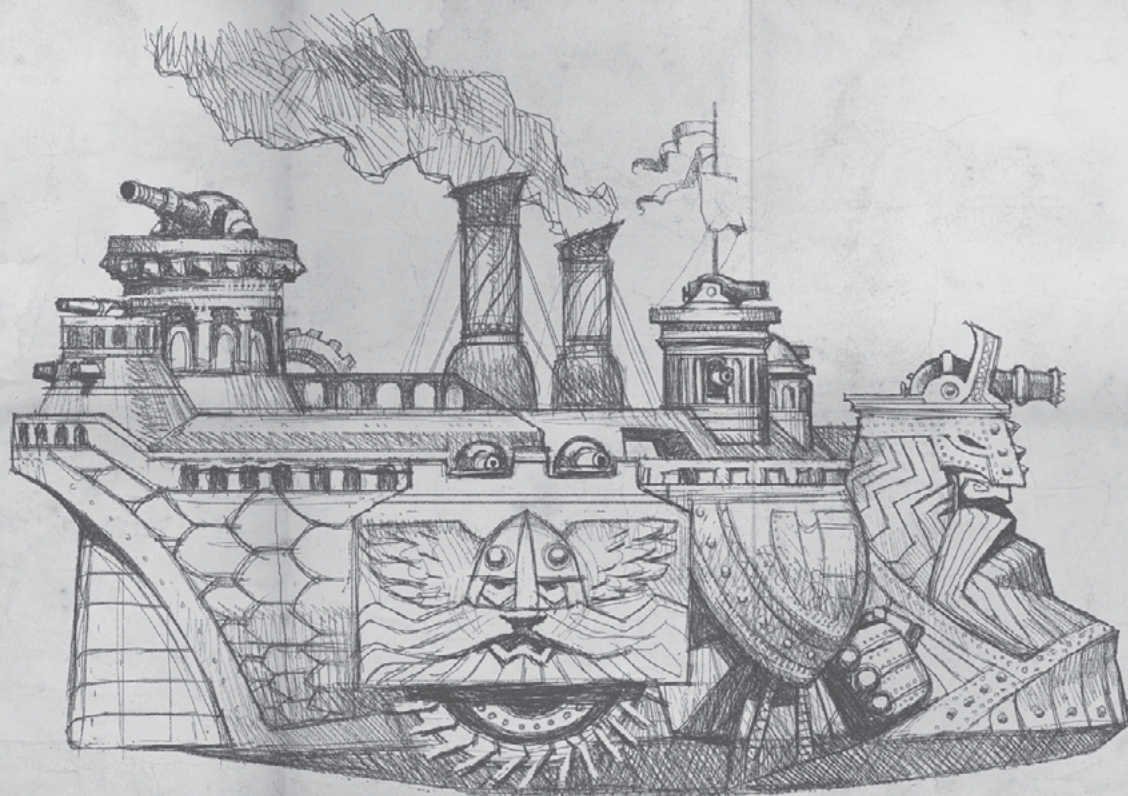
Военный воздушный шар

Самым ранним летательным аппаратом гномов был воздушный шар. Впервые использованный в карике Кадрин во время Войны Отмщения, чтобы следить за эльфами, он доказал свою ценность после вторжений скавенов и зеленокожих. Наблюдатели, размещённые на привязных постах высоко над подходами к горам, несли вахту и отправляли предупреждения в Твердыни ниже с помощью цилиндра для сообщений или семафора. В конце концов инженерный клан попытался добавить небольшой паровой двигатель и пропеллер, что дало начало «Военному воздушному шару».

Военный воздушный шар — это просто гондола из верёвок и легкого металла, подвешенная под воздушным шаром на растяжках, которые также образуют сеть, придающая форму воздушного шара. При использовании двигателя и пропеллера он способен медленно летать, даже против самых сильных ветров, и перевозить уголь для недельного путешествия. Это позволяет военному воздушному шару отправляться на разведывательные миссии далеко за пределы Краесветных гор посредством разумного использования ветра и парового двигателя. Военные воздушные шары в основном используются для наблюдения и разведки и окрашены в нейтральные цвета, которые сливаются с небом, накладывая модификатор -20 к вражеским проверкам *наблюдательности* для их обнаружения. Их максимальная высота намного выше, чем у гирокоптера, и их можно якорить в воздухе при благоприятной погоде. Несмотря на своё название, военные воздушные шары редко бывают тяжело вооружены, но могут нести дополнительный комплект авиабомб, а также ружья и арбалеты для экипажа.

ЗАГОВОР В ТЁМНЫХ ЗЕМЛЯХ

На разведывательной миссии на воздушном шаре Персонажи видят признаки лагеря в отдалённой земле, где, как известно, никто не живет. Воздушное наблюдение мало что дает, поэтому персонажи должны приземлиться, чтобы разведать ситуацию очно. К своему шоку, они обнаруживают, что группа гномов Хаоса ведет переговоры с группой имперских чиновников — из Сильвании. Что они делают здесь, так далеко от дома? Что произойдет дальше, во многом зависит от персонажей. Нападение на лагерь не поможет им узнать, почему сильванцы разговаривают с кровными врагами Караз Анкора. Узнают ли игроки причины переговоров, решат вернуться в Караз Анкор, или их и вовсе заметят враги? Смогут ли они вернуться на своём военном воздушном шаре, чтобы предупредить своих, или их враги найдут способ подбить судно?



ВОДНЫЕ СУДА

«Ключом к поддержанию наших уцелевших танков в хорошем рабочем состоянии может быть понимание плавсредств гномов. Они одеты в сталь аналогичного класса и толщины, несут гораздо больше артиллерии и также приводятся в движение силой парового двигателя. Я уверен, что Миральяно, должно быть, имел в виду «Броненосец» и «Монитор», когда составлял чертежи своего собственного сухопутного корабля. Если бы только удалось убедить гильдии инженеров наших бывших союзников поделиться своими идеями, это могло бы обеспечить наше спасение».

— командир инженеров Файнкопф
в момент прозрения

Корабли гномов, не говоря уже о целом вооружённом флоте, просто немыслимы для большинства народов за пределами Караз Анкора. Идея о том, что гномы, так укоренившиеся в земле, так преданные копанью всё глубже, могли бы захотеть плавать по морям, не говоря уже о том, чтобы строить для этого корабли, кажется на первый взгляд смехотворной.

И всё же строительство флота — это именно то, что сделала одна гномья Твердыня.

Твердыня Барак-Варр выделяется на фоне остального Караз Анкора во многих отношениях. Одна из самых южных Твердынь, оставшихся после падения карака Драз и карака Азгал, она также находится вне Красветных гор.

Она расположена в холмах Варенка, где Черепная река впадает в Чёрный залив, напротив земель Пограничных Княжеств. Некоторые дави в других Твердынях утверждают, что это придаёт гномам Барак-Варра странный вид, скорее людской, чем гномий.

Независимо от этого, окружающая действительность в виде земель и вод вокруг Барак-Варра, а также опасности, с которыми столкнулись тамошние гномы, привели их к тому, что они стали очень хорошими судостроителями.

Изолированный в холмах Варенка, Барак-Варр связан с остальной частью Караз Анкора только благодаря Черепной реке. Этот водный путь течёт из источника около дороги из Караз-а-Карака на перевал Чёрного Пламени и впадает в Чёрный залив около Барак-Варра. Несмотря на незаменимость, путешествие по реке небезопасно из-за набегов зеленокожих и людей из Пограничных Княжеств.

Чёрный залив сам по себе опасен. Налётчики всех мастей пытались атаковать Барак-Варр с моря, от пиратов Сартозы до флота скавенов, терроризировавшего побережья вдоль залива и Великого океана в 2231 году по И. К. Столкнувшись с угрозами, с которыми не справится ни одна армия, Барак-Варр решил создать «армию моря».

Погрузившись в задачу, инженеры и мастеровые Твердыни изучали захваченные корабли и узнавали из них всё, что могли. А затем они улучшали их, строя целые линейки кораблей от тех, что предназначались для рек, до больших стальных судов, которые могли плавать по Чёрному заливу и под ним. Они приспособили своё оружие для использования на воде и изобрели оружие для сражений под ней.

Уникальные среди народов Старого Света, океанские корабли гномов, мониторы, броненосцы, дредноуты и погружные аппараты, полностью сделаны из металла, бросая вызов и сбивая с толку судостроителей других королевств. Как и другое мощное оружие гномов, каждый корабль является индивидуальным произведением искусства, созданным главным корабельным инженером Барак-Варра и его учениками, и опытные моряки могут определить не только тип корабля, но и мастерскую, в которой он был создан, основываясь на его конструкции.

Все корабли гномов работают на пару, от парусов они отказались после того, как столетия испытаний (и предоставление возможности другим идти на риск их применения) показали, что паровые двигатели надёжнее и могут быть масштабированы для нужд большого судна. Отвергнув винты, которые так хорошо работали на воздушных судах, гномы Барак-Варра вместо этого решили приводить в движение все свои корабли (за исключением «Наутилуса») с помощью гребного колеса — небольшого кормового колеса на речных канонерках и больших боковых колёс на океанских судах. Потому, корабли гномов не нуждаются в ветре.

В отличие от кораблей людей и эльфов, которые имеют открытые палубы и подвержены воздействию стихий, металлические корабли Барак-Варра также полностью герметичны, от киля до «вороньего гнезда». Доступ к помещениям экипажа и складским отсекам осуществляется только через плотно закрытые люки, которые могут быть заперты изнутри. Эта конструкция не только водонепроницаема, но и защищает от abordage — с тех пор как в 18 веке были спущены на воду первые броненосцы, ни одному врагу еще не удавалось успешно взять на abordage и захватить океанский корабль гномов.

Корабли Барак-Варра оснащены для ведения боя на расстоянии и вблизи. Орудия всех кораблей, за исключением канонерки, установлены в герметичных башнях для защиты орудийных расчетов, а гидравлические механизмы, приводимые в действие паровой установкой корабля, позволяют башне поворачиваться по мере необходимости. Это позволяет кораблю быстро навести свои орудия на врага, вместо того чтобы поворачивать весь корпус.

Как и их сухопутные собратья, гномы Барак-Варра любят вступать в схватку лицом к лицу. Все корабли гномов, кроме канонерки, оснащены стальными таранами, предназначенными для пробивания дыр в деревянных корпусах противника, при этом корабль гномов может дать задний ход, чтобы наносить удары снова и снова, пока враг не пойдёт ко дну. Лишь у немногих капитанов хватает смелости (или они были достаточно безумны) встретиться лицом к лицу с приближающимся броненосцем, чей паровой свисток пронзительно гудит, исторгая клубы пара.

Тараны также играют важную роль при abordage. Когда капитан решает, что лучше захватить корабль в качестве награды, чем потопить его, он таранит его один раз, чтобы удержать на месте. Затем команда опускает гидравлический трап, по которому отряд гномов, вооружённых топорами и молотами, бросается в атаку, чтобы захватить вражеское судно. Многие считают это доказательством того, что у гномов, отправляющихся в море, «не всё в порядке с головой», потому что они бросаются в атаку в полном вооружении — в открытом океане!

Гномьи водные суда управляются с помощью навыка *хождение под парусом*. У каждого судна есть своя специализация, но персонаж, имеющий шаги развития в любой из этих специализаций, рассматривает все остальные в качестве общего навыка. Удачные попадания по кораблям могут привести к штрафам проверок *хождения под парусом*, могут нанести 9 пунктов урона пассажирам из-за разлетающихся осколков, или даже привести к тому, что корабль пойдёт на дно.

ВОДНЫЕ СУДА

Транспортное средство	Цена	Экипаж	Вес	Вместимость	Доступность	Движущая сила	Скорость	Выносливость	Здоровье	Длина (в ярдах)
Ладья	250 ЗК	32	150	100	Раритетное	Паруса, вёсла	4	50	60	25
Паровая баржа	500 ЗК	4	200	600	Раритетное	Паровой двигатель	3	55	90	30
Канонерка	750 ЗК	8	200	80	Раритетное	Паровой двигатель	4	60	120	25
Монитор	1000 ЗК	20	350	150	Экзотическое	Паровой двигатель	6	65	150	35
Броненосец	2000 ЗК	75	600	500	Экзотическое	Паровой двигатель	6	70	200	50
Дредноут	5000 ЗК	120	1000	1500	Экзотическое	Паровой двигатель	6	80	300	70
Погружной аппарат «Наутилус»	2500 ЗК	20	450	150	Экзотическое	Паровой двигатель	4	60	120	40

ЛАДЬЯ

Ладьи остаются излюбленным плавсредством гномов Норски, их небольшая осадка помогает перемещаться по местным рекам, а также по побережью Норски. Несмотря на то, что их первоначальная конструкция мало чем отличалась от кораблей их соседей-людей, новые корабли применяют технологии, приобретенные у гномов Краесветных гор, заменяя болтомёты на пушку «Сокрушитель», укрепляя планшири сталью и устанавливая систему зацепления «грубарк», которая позволяет небольшой группе гномов приводить в действие целые ряды вёсел.

Ладьи гномов увеличивают скорость до 6, когда по крайней мере 8 членов экипажа гребут вёслами.

КАНОНЕРКА

Жизненно важные для их торговли с Караз-а-Каракком и остальным Караз Анкором за его пределами, гномы Барак-Варра упорно сражались, чтобы обезопасить маршрут для своих торговых судов. Из-за угрозы со стороны зеленокожих и троллей, а также мелких правителей из Пограничных Княжеств, короли гномов были вынуждены выделить большое количество воинов для защиты как прибывающих, так и отбывающих барж. Но даже в этом случае потери могли быть высоки.

Получив задание от короля гномов «что-то сделать», в 19 веке И. К. инженеры Барак-Варра изобрели канонерку. Бронированное паровое судно размером с Имперское сторожевое судно, около 25 футов в длину, в двигатель канонерки установлен в середине судна для большей эффективности, поскольку он приводит в движение два гребных колеса, по одному с каждой стороны. Канонерки обычно имеют команду из восьми гномов (капитана, штурмана и его помощника, четырех артиллеристов и инженера для обслуживания двигателя) но могут везти еще до шести гномов, если того требуют обстоятельства. Независимо от численности экипажа, все гномы на канонерке — обученные воины, готовые сражаться в дополнение к своим другим обязанностям. Чтобы обеспечить безопасность ночью, Барак-Варр содержит множество укрепленных постоянных дворов, примерно в дне пути друг от друга, стены которых также обеспечивают защиту пришвартованным речным судам. В окружении враждебной местности гости здесь, кроме гномов, — редкое зрелище.

Для сопровождения или патрулирования канонерки часто передвигаются парами для взаимной поддержки. Защищая конвой, одна из них ведёт группу барж, в то время как другая прикрывает тыл, и обе постоянно следят за тем, чтобы не попасть в засаду. Если во время патрулирования возникнет необходимость что-то проверить на берегу, одно судно будет нести вахту, в то время как экипаж другого проведёт расследование. Барак-Варр часто посылает небольшие патрули, подобные этому, вверх по притокам Черепной и Кровавой рек, чтобы убедиться, что в «глубинке» нет никаких угроз.

На носу канонерки установлен таран, который обеспечивает 5 пунктов класса брони защиты и может быть использован для эффективной нейтрализации лодок аналогичного размера, разбивая их. Все остальные части канонерки имеют 2 пункта класса брони.

На каждой канонерке установлены две турели, которые могут быть фальконетами или залповыми орудиями. Носовое орудие расположено в «орудийной яме» с углом обстрела 180 градусов, что обеспечивает надёжное укрытие для экипажа (модификатор попадания -30 для дистанционных атак). Задняя пушка расположена на приподнятой платформе с углом обстрела 360 градусов, обеспечивая сносное укрытие (модификатор -20 для дистанционных атак).

ПАРОВАЯ БАРЖА

До появления парового двигателя, баржи, курсировавшие по Караз Анкору и вдоль дорог Караз-а-Карака, приходилось буксировать вверх по течению с помощью упряжек мулов или даже команд дави, тянущих буксировочные тросы. Это делало путешествия ещё более опасными и дорогостоящими, поскольку суда и их экипажи были уязвимы для нападений. Во времена смут потери могли быть слишком высокими, и всегда существовал риск того, что Барак-Варр может оказаться отрезанным от Караз Анкора.

Тогда, наряду с канонеркой, инженеры Твердыни разработали баржу с паровым двигателем, которая позволяла управлять каждой баржей меньшему количеству членов экипажа и перемещаться по середине реки, удаляясь от опасных берегов. Паровая баржа, приводимая в движение единственным гребным колесом в задней части, представляет собой плоскую платформу длиной 30 футов и шириной 10 футов с низкими стенками вокруг палубы. На палубе расположены две небольшие каюты: одна в задней части - для двигателя и рулевого механизма, другая посередине - для экипажа. Обычная команда состоит из капитана, инженера и двух гномов-чернорабочих. Перевернутый румпель на носу управляет двумя рулями направления, используемыми для управления судном.

За исключением кают, палуба открыта для перевозки грузов. При отключении рулевого колеса паровой двигатель используется для управления складным краном для погрузки и разгрузки грузов при помощи сетей. При тщательной погрузке вместимость паровой баржи намного превышает вместимость крупной Имперской речной баржи - 800 пунктов веса.

Небронированная, тихоходная и имеющая только персональное оружие для экипажа паровая баржа не предназначена для ведения боевых действий. Вместо этого, путешествуя в составе конвоев численностью до пяти барж, она полагается на охрану канонерок сопровождения днём и укрепленных постоянных дворов ночью.

Монитор

Мониторы были первыми кораблями, спроектированными в Барак-Варре, и были ответом на угрозу прибрежного судоходства со стороны пиратов и других налётчиков. Они курсируют в дельте Кровавой реки и сразу за её пределами и охраняют подходы к Барак-Варру, а также побережье на западе до реки Треблец и порта Сомджек, где обитают союзники, и на юге на расстоянии дня плавания от Твердины.

Стальной корпус низко сидит в воде, поддерживая приземистый закрытую верхнюю палубу, которую ласково называют «черепахой». Из неё выступает как труба для парового двигателя, приводящая в действие единственное заднее гребное колесо, так и орудийная башня, которая может поворачиваться на 270 градусов по дуге, с её единственным «слепым пятном» в виде трубы, расположенной позади башни.

Имеющие экипаж из 20-25 гномов, мониторы способны как сражаться на дистанции, так и таранить врага. Башня имеет две пушки, обычно «Сокрушители», но некоторые суда проводят полевые испытания, заменяя один «Сокрушитель» на пламенную пушку для использования против деревянных кораблей. Помимо башенных орудий, мониторы могут иметь на вооружении до пяти пушек «Сокрушитель» с каждой стороны, могущих совершить грозный бортовой залп.

Однако низкая палуба ограничивает их мореходность, поскольку штормовая погода может затопить судно. Таким образом, мониторы в основном выполняют функцию береговой обороны. Мониторы оснащены тараном, башней и 2 пунктами класса брони (как канонерски).

Броненосец

Более крупный, более устойчивый и более тяжёло вооруженный и бронированный, чем монитор, броненосец является основой флота Барак-Варра, способного проецировать мощь далеко в море или на другие земли.

Двойные гребные колеса, по одному с каждой стороны и приводимые в действие собственным двигателем, обеспечивают броненосцу плавность хода и в целом гораздо большую манёвренность, чем не только монитору, но и судам других народов и наций. Броненосцы, укомплектованные экипажем из 75-100 гномов, имеют две закрытые башни, носовую и кормовую. На каждой из них установлена батарея из двух пушек «Буря», а над каждой из них и позади неё расположена дополнительная батарея из одного «Сокрушителя». Люки обеспечивают место для установки ещё четырёх «Сокрушителей» по каждому борту.

Броненосцы также имеют множество небольших орудийных портов на каждом борту для использования во время абордажа, когда закрытые люки опускаются и экипаж гномов может обстрелять вражеские палубы из фальконетов, залповых орудий или даже арбалетов.

Броненосцы имеют 2 пункта класса брони во всех зонах попадания, включая закрытые башни на носу и корме.

Дредноут

Дредноут — это новейшая разработка надводных кораблей Барак-Варра, огромный военный корабль, способный в одиночку потопить целую вражескую флотилию. Обладая наибольшей дальностью среди всех боевых кораблей гномов, а также внушительными размерами и вооружением, короли Барак-Варра часто выбирали дредноут, чтобы «явить себя» в других странах, чтобы произвести впечатление (или запугать) чужаков.

Три огромных гребных колеса, по одному с каждой стороны и еще одно, побольше, на корме, проталкивают дредноуты сквозь водную гладь по всей длине Чёрного залива и далеко в Южное море. Великолепное машинное отделение, более сложное и мощное, чем любое другое, спроектированное военно-морскими мастерскими Барак-Варра, приводит в действие колёса, башни и рулевую систему корабля. Более тяжеловооруженный, чем любой другой гномий корабль предыдущего класса, он имеет по две башни на носу и корме, по одной в каждой паре, установленной над и за другой. В каждой башне установлена пара пушек «Гром» — залп из них настолько мощный, что перевернёт или разнесёт на части любой корабль, менее массивный, чем дредноут.

У дредноутов есть 2 пункта класса брони во всех зонах попадания. В носовой и кормовой частях на двух башнях установлены по две пушки «Гром», всего их восемь. Каждая пара башен расположена так, что одна находится над другой и позади неё. Ближе к мостику на двух башнях поменьше, расположенных повыше, установлено по пушке «Буря», а пять пушек «Сокрушитель» с каждой стороны обеспечивают бортовой залп. Как и на броненосцах, у дредноутов есть небольшие орудийные люки, используемые для ведения противопехотного огня по вражеским кораблям.

Обычно используются альтернативные конфигурации вооружения, которые соответствуют предпочтениям инженера, создавшего его, и командующего кораблём адмирала. Например, на линкорах класса «Сокрушитель обид» установлена только одна башня из трёх орудий «Гром», чтобы освободить место для стартовой площадки небольшого боевого дирижабля.

ПОГРУЖНОЙ АППАРАТ «НАУТИЛУС»

Паровой погружной аппарат «Наutilus», самый необычный класс судов во флоте Барак-Варра, способен перемещаться как по поверхности воды, так и под ней. Внешне он больше всего напоминает монитор, но с двумя башнями, по одной в носовой и кормовой частях, в каждой из которых установлено по одной пушке «Сокрушитель». Вместо тарана в носовой части установлены два торпедных аппарата. Погружные аппараты — единственное судно, на котором не используются гребные колёса — они передвигаются с помощью двоянных винтов.

Наиболее примечательной особенностью «Наутилуса» является его способность погружаться под воду, путешествовать и оставаться там в течение длительного времени. По команде капитана команда плотно закрывает люки, открывает клапаны и заполняет балластные цистерны в корпусе. При наличии подготовленного экипажа погружной аппарат может уйти под воду менее чем за минуту. Чтобы всплыть на поверхность, воздух из балластных баллонов подается в балластные цистерны, вытесняя воду.

«Наutilus» может безопасно погружаться на глубину до 30 метров и оставаться там до одного часа. Находясь под водой, он уменьшает свою скорость до 2 и не может стрелять из орудий. Однако он всё ещё может выпускать торпеды «Наутилус» и практически неуязвим для огня противника — если только у противника нет средств для проведения подводных атак или он не сможет заставить аппарат всплыть на поверхность.

По истечении одного часа экипаж «Наутилуса» начинает задыхаться (WFRP: Книга правил) от нехватки кислорода и от паров из котла, и чтобы пополнить кислород судно должно провести на поверхности как минимум три часа. Следовательно, капитаны «Наутилуса» предпочитают путешествовать на поверхности, ныряя только в случае крайней необходимости.



Погружной аппарат «Наutilus» может погружаться на большую глубину, чем 30 ярдов, но это оказывает чрезвычайное давление на корпус судна. «Наutilus» проходит **серьёзную (+0) проверку выносливости** каждые 10 минут или около того, которые он проводит на большой глубине, с повышением сложности проверки для экстремальных глубин. Если она провалена, аппарат теряет 30 пунктов здоровья от протечек и прогиба корпуса. Обученный экипаж может пройти **проверки хождения под парусом (Наutilus) и ремесла (инженер)**, чтобы предвидеть пределы возможностей подводного аппарата, всплывая до того, как станут необходимы проверки выносливости.

Экипаж погружных аппаратов обычно состоит из 20 гномов, но иногда бывает сложно найти достаточное количество добровольцев. Хотя гномы Барак-Варра могут преодолеть традиционное отвращение дави к тому, чтобы находиться не на земле или под ней, идея погружения под воду для большинства из них слишком сложна. Предполагается, что гном должен быть немного не в себе, чтобы действительно пожелать оказаться там.

Но есть гномы, достаточно смелые и даже безрассудные, чтобы сделать это. Присоединение к команде «Наутилуса», где потери могут быть высоки, для некоторых является альтернативой искуплению позора принятием клятвы убийцы чудовищ. Даже король Барак-Варра официально предложил выбор подводной службы вместо того, чтобы стать убийцей чудовищ, предложение, о котором узнали и которое приняли другие гномы из отдалённых Твердынь.

РЕЗНЯ НА КРОВАВОЙ РЕКЕ

Налётчики из Бесплодных земель напали на конвои паровых барж вдоль Черепной реки в большем числе, чем обычно, нарушив жизненно важную торговлю. Король Барак-Варра, Замнил Грундиссон, хочет узнать, почему так вышло, чтобы положить этому конец. Путешествуя ночью на канонерке, специально модифицированной для более тихого хода, персонажи отправляются далеко вверх по Кровавой реке, где, как подозревают, у налетчиков разбит лагерь. Канонерка будет ждать возвращения персонажей до недели, а затем решит, что их постигла горькая участь, и уйдет.

Персонажи находят лагерь преступников через пару дней, но сделают новое открытие — бандиты перебиты. Они находят более 100 изрубленных, разорванных, даже частично съеденных тел, причем не так давно. Любая украденная ими добыча также пропала. Что их убило, и представляет ли это угрозу для Барак-Варра? Королю нужны ответы.

ЛЕГЕНДА О КАПИТАНЕ НИМОКЕ

Инженеры-отступники не являются чем-то тайным в Караз Анкоре, но немногие из них столь же колоритны или печально известны, как Логазор Нимок из Барак-Варра, также известный как «Капитан Нимок». Блестящий инженер, очарованный морем в необычной даже для гномов Барак-Варра манере, он специализировался на погружных аппаратах. Быстро завоевав репутацию смелого экспериментатора (или «безрассудного дурака», в зависимости от точки зрения) Нимок раздвинул границы своих проектов и своих команд, подвергая их обоим риску, а иногда и трагически теряя обоих.

Но его это не остановило. Врагов Барак-Варра на море было много, и Твердыня нуждалась во всех возможных технологических преимуществах. Когда он не смог найти капитана для своего последнего судна, Нимок сам взял на себя эту роль и стал столь же смелым командиром, как и инженером. Его подводный рейд в гавань Сартоза, сердце пиратского острова, стал легендарным в Караз Анкоре.

Затем произошёл раскол. Известный своей критикой короля Замнила за его излишнюю осторожность, капитан Нимок искал личной аудиенции у короля, чтобы предложить крупный рейд против врага. Однако какой именно враг и что именно было предложено, остаётся загадкой. Они встретились наедине, и всё, что могли услышать те, кто находился

за пределами тронного зала, были приглушенные крики, которые достигли кульминации, когда король и капитан обменялись горячими обвинениями.

На этом, и без дальнейших слов, капитан Нимок вышел из тронного зала, и больше его в Барак-Варре не видели. На следующее утро портовые рабочие обнаружили, что его последний «Наутилус», «Молот Моря», исчез, как и его команда и сам Нимок. После недель тишины до Барак-Варра дошли слухи о буйствующем на море «Наутилусе», атакующем корабли от Чёрного залива до побережья Бретоннии. Это был «Молот».

Его цели не имели ничего общего между собой. Он нападал на пиратов Сартозы, корабли тёмных эльфов, даже на мариенбургские торговые суда. И всё же, по крайней мере, в случае с людскими экипажами, он спасал выживших и высаживал их на берег, прежде чем исчезнуть под волнами. И, что не менее странно, в отчётах говорилось, что он отказался когда-либо снова ступить на землю.

Никто не знает, почему капитан Нимок это делает, где находится его секретная база и как он пополняет свои запасы. Но несколько стран объявили большие награды за его поимку или смерть. Как ни странно, король Замнил не входит в их число.

ТОРПЕДЫ

Уникальная для погружных аппаратов Барак-Варр, торпеда представляет собой длинный, обтекаемый самоходный снаряд, который может поражать вражеские суда ниже их ватерлинии. Сложный заводной двигатель приводит в действие четырехлопастный пропеллер, а на переднем конце находится взрывчатка с часовым механизмом, достаточно мощная, чтобы вывести из строя даже крупное судно. Каждый подводный аппарат оснащен четырьмя зарядами, которые могут быть запущены либо с поверхности, либо, в идеале, из-под воды по ничему не подозревающему врагу.

ПУШКИ НАВАК-РОНА

Гномьи рудники Навак-Рона, принадлежащие Жуфбару и недавно ставшие местом крупной разработки, были захвачены зеленокожими. Король гномов намеревался отправить армию, чтобы вернуть их и уладить конфликт, но шахты были надёжно защищены тяжелой артиллерией. Персонажи — это «штурмовая группа», посланная проникнуть в Навак-Рон и саботировать орудия до прибытия армии. В противном случае армию разнесут в лохуты.

ТОРПЕДА

Цена	Вес	Доступность	Дальностью	Урон	Достоинства и изъяны
500 ЗК	100	Экзотический	1000	+14	грозное, опасное, перезарядка 5

Торпеды имеют репутацию в какой-то степени ненадёжных. В то время как провал **серьёзной (+0) проверки стрельбы (инженерное)** является обычным промахом, неудачный промах с выпавшим дублем требует броска по таблице взрывных осечек торпед.

ВЗРЫВНЫЕ ОСЕЧКИ ТОРПЕД

D100	Эффект
01-45	Заводной двигатель глохнет, и торпеда не выстреливает. Еще одна попытка возможна через 1d3 раунда.
46-85	Боеголовка оказалась неисправной.
86-00	Катастрофа! Торпеда застревает в трубе, но таймер на взрывчатке работает. У экипажа есть 2d3 раунда, чтобы либо выбросить торпеду, либо остановить таймер до того, как она взорвётся.

ЗНАМЕНИТОЕ РУНИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

БАРРАКУЛ

Барракул, что переводится как «Надежда гор», — рунический длинный меч, созданный неизвестным рунным кователем и исторически принадлежавший одноглазому убийце демонов Харбеку Армгуссону и человеку-храмовнику Зигфриду фон Кессельрингу.

Сверкающий длинный меч, вложенный в кожаные ножны, инкрустированные драгоценными камнями, с искусной металлической инкрустацией, на клинке которого выгравированы руны, светящиеся рубиновым светом. Говорят, что, когда клинок обнажается и используется в бою, он будто бы исчезает: на первый взгляд это острое и чистое лезвие, а в следующий миг от него остается лишь пустое пространство с расплывающимися шлейфом красных рун, прежде чем клинок снова появится с другой стороны своей жертвы. Говорят также, что этот меч способен обойти любую немагическую защиту, проходя как сквозь щиты, так и через доспехи.

Первоначально это оружие было снято с трупа орка, чей отряд был найден оскверняющим храм богов-предков и перебит Харбеком с его отрядом. Хотя первоначальное изучение клинка не дало никаких ответов на вопрос о его происхождении, не было предпринято никаких серьёзных усилий для дальнейшего поиска создателя клинка из-за боязни, что честь обяжет вернуть оружие.

Окончательная судьба убийцы чудовищ, выполнил ли он свою клятву умереть в славном бою или погиб в результате множества потенциально смертельных авантюрных подвигов, неизвестна. Известно лишь, что после его кончины меч был передан во владение одному из его спутников, редкому гному-жрецу культа Сигмара. Считается, что затем это оружие передавалось из поколения в поколение через культ, пока им не овладел Зигфрид фон Кессельринг.

Зигфрид, храмовник и верный слуга Сигмара, посещал недавно построенный храм в Витгендорфе, когда на город напала орда звероловов во главе с воином Хаоса. После того как он проследил за эвакуацией граждан и, насколько мог, возглавил оборону, он был вынужден отступить к храму, где дал клятву не впускать внутрь ни одного врага.

Говорят, что фон Кессельринг сражался на ступенях в течение нескольких часов. Преисполненный праведной ярости и воодушевляющего рвения, он убил бесчисленное количество врагов, включая мародёра Хаоса, и смог поддерживать оборону до тех пор, пока на помощь не прибыло подкрепление из соседнего города, но в конечном счете он скончался от полученных ран. Он был почтён и похоронен в склепе храма с Барракулем на руках, которые проводил сам верховный теогонист. Много сотен лет спустя склеп был исследован, и могила фон Кессельринга была вскрыта. Его тело истлело до костей, а доспехи проржавели, но Барракул остался лежать на трупе нетронутый и сверкающий.

БРИНГАНДАЗ

Брингандаз - это кирка с выгравированными на ней рунами, название которой можно перевести с кхазалида как «Золотоискатель». Это одновременно и орудие труда, и оружие, было изготовлено для королей-рудокопов Экрунда во времена Золотого Века Караз Анкора. Первые упоминания об его использовании в бою относятся к тому времени, когда Экрунд объединил свои силы с караком Азгул и Барак-Варром, чтобы положить конец колониям эльфов в Тилее. Король рудокопов Эккель Оливссон был в первых рядах сражений с «Золотоискателем» в руках.

В 1498 году И.К. огромные богатства Экрунда привлекли внимание военных отрядов зеленокожих и заманили их в к Драконьему Хребту, где королю рудокопов Муркану Эккельссону было поручено защитить свое королевство и изгнать их обратно. Несмотря на то, что он храбро оборонял крепость гномов и безжалостно орудовал Брингандазом, в конечном счёте он оказался в меньшинстве и был окружен. Приняв непосредственное командование подразделением элитных долгобородов, король рудокопов возглавил отчаянную атаку, которая прорвала окружение и удерживала проход достаточно долго, чтобы кланы смогли бежать к берегам Чёрного залива, куда их союзники из Барак-Варра отправили корабли для эвакуации.

Видя необходимость сдерживать натиск врагов, Муркан и его войска решили пробиться обратно в Твердыню, чтобы в последний раз защитить дом своих предков. Несмотря на то, что они прорубали кровавую гряду в рядах врага, в конце концов король рудокопов Мурукан понял, что их гибель близка. Он решил защитить Брингандаз от рук орков и запечатал оружие в потайной комнате глубоко в Экрунде, прежде чем взять рунный меч у павшего товарища и продолжить свой последний бой. Он и его товарищи увели с собой большое количество орков и в конечном счёте потерпели поражение, но преуспели в своей цели - привлечь внимание врагов на достаточное время для завершения эвакуации.

Многие считают, что знаменитая кирка не должна была попасть в руки врага, и поэтому она должна была оставаться спрятанной в глубинах Экрунда, почти наверняка окруженная различными ловушками, ожидающими, когда её будут искать. Другие утверждают, что, учитывая огромное количество кланов гоблинов и орков, которые бродили по шахте, она, несомненно, попала в их руки, и если это так, то куда она могла деться? Могла ли она остаться на территории, контролируемой орками, в близлежащих Краесветных горах? Или её увезли в Бесплодные земли? Короли рудокопов в изгнании уже давно ищут любую информацию или слухи, которые могли бы намекнуть на текущее местонахождение легендарной кирки.

ГХАЛ МАРАЗ

Этот раздел содержит спойлеры к кампании **Враг внутренних**.

Гхал Мараз, известный людям как «Молот Сигмара», или «Крушитель черепов» на языке гномов, - это волшебный боевой молот, которым, как известно, размахивал сам Сигмар Млатодержец. Создание молота приписывается почитаемому богу-предку Смедниру, жившему на заре времён. Даже самое искусно сделанное оружие не может вместить в себя силу более чем трёх рун, но сила Гхал Мараза такова, что, в зависимости от того, слух какого источника вы слушаете, можно предположить, что в нём содержится до пяти рун.

Подарен принцу Сигмару в благодарность за то, что он и его воины-унберогены помогли в спасении верховного короля гномов Кургана Железной Бороды от орочьего военачальника Ваграза Бошкодава и его отряда зеленокожих, а также как символ давней дружбы между гномами и человеческим племенем унберогенов. Когда Сигмар почувствовал, что его годы подходят к концу, он отрёкся от трона и попытался вернуть молот верховному королю Караз Анкора, который подарил его ему, но вместе с молотом он исчез, когда вошел в перевал Чёрного Пламени.

В 500 году И.К. делегация имперских гномов вернула молот императору Сигизмунду II. Если верить их рассказам, то через несколько лет после исчезновения Сигмара, человек принёс молот в Караз-а-Карак, подарил его верховному королю и ушёл, не назвав своего имени. Они утверждали, что молот оставался одной из фамильных реликвий клана, пока Грунгни не явился верховному королю во сне и не попросил его вернуть молот людям, поскольку приближалось время, когда он им понадобится.

Наиболее примечательно, что исторические данные не могут подтвердить, является ли молот, которым владел император Сигизмунд II и последующие императоры вплоть до Карла Франца, легендарным Гхал Маразом. Те, кто вскоре после этого оказались на виселице, называли это «теорией двух молотов».

В то время как культ Сигмара и Имперское правительство утверждают, что молот, которым владеет Карл Франц, является оригинальным молотом, подаренным Сигмару еще до его вознесения, утверждается, что силы, которые молот должен даровать своему владельцу, по-видимому, не соответствуют тем, о которых рассказывается в древних сказаниях, хотя Имперские учёные отвергают это просто как причуды из-за множества пересказов.

Правда в том, что молот, передаваемый по наследству императорами, на самом деле был искусно изготовленной копией, благословлённой жрецами Сигмара и созданной опытными рунными кователями. Он даровал тем, кто его держал, большую силу, обновлял их жизненные силы и позволял их атакам обходить немагическую броню.

После встречи искателей приключений с Повелителем Перемен Тзинча Шираргетру в перевале Чёрного Пламени во время гражданской войны смуты 2512 года по И.К., настоящий Гхал Мараз был обнаружен и быстро возвращён Карлу Францу, который с тех пор им владеет.

О замене знали очень немногие, поскольку не только способности Гхал Мараза считались государственной тайной в Империи, но и создание замены было ещё одной большой тайной, тщательно хранимой Караз Анкором, который не сообщил своим союзникам-людям об этом обмане.



Гнолдрон

Рунический молот, созданный рунным кователем Арнеком Рагассоном во время Войны Отмщения, что в переводе с кхазалида означает «Старый гром». Считающийся любимым молотом клана Фунимрик из ремесленной гильдии карака Влаг, это оружие получило известность благодаря многочисленным конфликтам, связанным с разрушением ворот многих крепостей эльфов и с отсечением голов многочисленных вождей в стычках с зеленокожими врагами. Самая крупная история, рассказанная о боевом молоте, — это его использование при убийстве дракона Иоридрака рунным кователем Хробаком Железноруком, который, как говорят, потратил недели на тщательное изготовление своего собственного специализированного снаряжения, вырезав на нем ряд рун, нацеленных специально на его добычу. Он сделал и использовал брошь для плаща с Руной Горна, кольцо с Руной Исцеления на случай, если битва затянется, и сапоги с Руной Лёгкой Поступи на случай, если огромные размеры противника лишат его опоры.

ПРИЁМ В ЭТОЙ КНИГЕ ЕСТЬ ТОЛЬКО РУНА ГОРНА

Говорят, что сам молот способен метать молнии в отдаленные цели и издавать раскаты грома при каждом ударе. Существуют также старые упоминания об оружии, дающем владельцу защиту от подобных форм магии. Ни одна известная мастер-руна, существующая сегодня, не способна на такие эффекты, что подразумевает, что та, что была выгравирована на Гнолддоне, была утрачена в веках. По понятным причинам, информация об оружии часто ищется теми, кто сведущ в исследовании рун, в надежде раскрыть оружие и его секреты.

Последнее подтверждённое сообщение об оружии, находящемся в руках гномов, было про рунного кователя Туднака Хаудссена во время последнего вторжения Хаоса в карак Влаг, когда тот пал. Все следы Твердыни гномов и тех, кто называл её домом, исчезли, и считалось, что оружие разделило ту же судьбу.

Прошло много лет, пока, чуть более века назад, группа охотников-кислевитов, действовавшая около Краесветных гор, не столкнулась с группой запятнанных гномов. Охотники вступили с ними в бой, но были вырезаны до единого. Единственный выживший, некий Иван Кианович, сбежал, чтобы сообщить о столкновении, и заявил, что лидер гномов использовал богато украшенный боевой молот, который мог вызывать молнии.

Имперский исследователь по имени Томас Остерманн наткнулся на копию отчёта и определил, что то, что по сути являлось лишь сноской пересказа, являлось достаточным для подтверждения того, что использованное оружие действительно было Гнолддоном, и он организовал экспедицию, чтобы попытаться вернуть оружие. Его журнал, который включал отчёт о его расследовании и подготовке к экспедиции, был оставлен в храме Верены в Мидденхайме. К сожалению, о Томасе больше ничего не было слышно.

Хотя причины, побудившие его отправиться в экспедицию, и то, что он хотел найти, не фигурировали в его записях, любой король гномов или владыка рун с легкостью заплатил бы за благополучное возвращение молота королевский выкуп. Шанс найти такое сокровище стал причиной того, что немало групп искателей приключений отправились в Кислев в поисках признаков присутствия запятнанных гномьих отрядов в горах к востоку.

Гриммаз

Гриммаз — это рунический топор, также называемый «Суровым мастером». Еще одно оружие, созданное во время Войны Отмщения, в данном случае для клана Ярлки, правящего клана карака Унгор. Говорят, что он обладает силой увеличивать скорость и ярость атак своего владельца. Кроме того, также считается, что топор обладает способностью уничтожать оружие противника независимо от его собственных чар.

Он был с большим успехом использован Гримом Ярлки и получил известность во время штурма последней колонии эльфов в Старом Свете на месте современного Мариенбурга. После падения их гномьей Твердыни карака Унгор в -1500 И.К. Ярлки, как и многие другие благородные кланы, нашли убежище в Караз-а-Караке.

Возвращение топора было одной из отмеченных целей ряда попыток вернуть себе Твердыню на протяжении многих лет. В -975 И.К. король Снорри Моргримссон повёл кланы на попытку захватить карак Унгор. Эти силы добились некоторых первоначальных успехов, и Стракерд Ярлки, глава клана в то время, получил задание удерживать южные ворота карака, в то время как другие силы гномов пытались проникнуть и очистить его от обитателей.

Особенно агрессивный натиск гоблинов из племени Искривлённого Когтя смог вытеснить Стракерд и его воинов из ворот, решив судьбу тех, кто продвинулся дальше. Получив приказ от короля гномов удерживать позицию до прибытия подкрепления, Стракерд воспринял потерю своих братьев-гномов как личную неудачу и решил проигнорировать приказ. Хотел ли он искупить свою вину, отвоевав ворота и очистив свой позор героизмом, искал личной славы или просто пал жертвой собственной гордыни, не зафиксировано, известно лишь, что он не подчинился приказу и в конечном итоге пал, пытаясь прорваться через ряды гоблинов.

Контингент был вынужден отступить и в конечном итоге вернулся в Караз-а-Карак.

На завершающем этапе Великой войны против Хаоса, около 2301 года по И.К., король Белегар повёл войско гномов в карак Унгор, чтобы снова попытаться вернуть карак с намерением использовать его в качестве базы, как это сделал Скальф Драконобой с близлежащим караком Азгал почти тысячелетие назад. И снова возвращение Гриммаза считалось непосредственной целью. И снова войска потерпели неудачу. Оккупировавшие карак зеленокожие оказались слишком многочисленны, и в последней стычке Белегар был смертельно ранен. Королевство досталось его сыну, Ульфару. Павший король был возвращён в Караз-а-Карак, где он оставался погребённым до того дня, когда карак Унгор был отвоеван.

Учитывая количество времени, прошедшее с момента потери оружия, существует ряд противоречивых наблюдений или теорий о том, где может находиться топор. Некоторые утверждают, что племя гоблинов, захватившее его, первоначально передало его главенствующему племени Красного Глаза, прежде чем те затем продали его хобгоблинам к востоку от Краесветных гор. Другие отчеты утверждают, что его видели у банды мародёров запятнанных гномов, обнаруженной около Высокого (Белеворота) перевала, к северо-востоку от Праага.

Принц Ультер, последний предводитель гномов карака Унгор и внук короля Белегара, назначил вознаграждение за любую информацию, которая может помочь вернуть легендарную реликвию.



♦ КОВКА РУН ♦

РУННЫЕ КОВАТЕЛИ И РУНИЧЕСКАЯ МАГИЯ



Гномов нельзя считать ни волшебниками, ни заклинателями любого рода. Это, как утверждают гномы, не случайность и не недостаток способностей, а скорее преимущество здравого смысла и естественного сопротивления всему магическому. Гномы считают магию дикой и непостоянной вещью, развращающей по своей природе и безопасной только тогда, когда её заставляют подчиняться. Те, кто способен на такой подвиг, известны как рунные ковалечи.

Среди гномов ходят легенды о том, как бог-предок Тунгни, сын Грунгни и Валайи, передал знание о создании рун своим семи ученикам, и как они несли это знание в каждую из великих Твердынь гномов. Спустя поколения те же самые руны всё ещё изготавливаются их потомками, демонстрируя священную связь с их создателем. Руны занимают мистическое место в культуре гномов, и многие гномы мечтают обладать оружием или предметом, на котором выгравирована руна. По всему Старому Свету и за его пределами гномы известны как мастера по изготовлению магических предметов, но их секреты ревностно охраняются.

Создание рун, к большому неудовольствию рунных ковалелей иногда называемое рунической магией, является высокодисциплинированным ремеслом. Каждый рунный кователь, достойный этого звания — талантливый и высококвалифицированный гном, способный связывать аспекты ветров магии с рунами, начертанными на металле и камне, или сформированными из них. Как и сами гномы, руны являются надёжным и действенным средством владения магией, хотя такой подход означает, что существуют ограничения на то, как их можно использовать, так же, как и на то, сколько силы может быть в них заключено.

Секретное знание

Ковка рун гномов — это утасяющая практика. Поскольку всё больше гномов умирает, не передав свои знания, эти знания теряются для следующих поколений. Поэтому ковка рун гномов и рунические артефакты среди гномов невероятно ценны.

Это очень могущественное ремесло, овладение которым и само его применение требуют много времени, в результате чего и появились руны, переданные гномам самими богами-предками.

Рунные ковалечи не делятся знаниями своего ремесла даже между другими гномами, за исключением своих подмастерьев. И только устно.

Подмастерья

Рунные ковалечи обязаны искать учеников, чтобы передавать свои знания о рунах. Некоторые ремесленные гильдии рунных ковалелей принимают только тех, кто сможет проследить свою родословную от учеников Тунгни, хотя некоторые нарушают традицию и, что спорно, просто ищут тех, у кого есть достаточное сочетание таланта и преданности. Такая практика стала более распространённой в последние десятилетия, и некоторые рунные ковалечи ворчат, что именно старые способы привели к тому, что стало так мало учеников, из-за чего так много знаний было утеряно.

Принимая подмастерье, мастер организует изготовление кожаного фартука. Он вручается подмастерью во время его формального посвящения, когда он приносит клятву. Подмастерья учатся ремеслу, работая со своими мастерами или другими членами ремесленной гильдии, помогая им в работе или выполняя черновые работы. По праву мастер может потребовать, чтобы даже старший подмастерье выполнял такие задания. Однако большинство рунных ковалелей слишком умны, чтобы стремиться наживать врагов среди своих коллег, и оставляют подобную работу короткобородам.

Рунные ковалечи

Те, кто успешно проходит жизнь подмастерья, посвящаются в гильдию рунных ковалелей, одну из старейших ремесленных гильдий. Быть рунным ковалелем означает прожить всю жизнь, постоянно обучаясь, и каждый уровень мастерства приносит новое понимание того, сколько древних секретов и скрытых техник ещё предстоит изучить.

Все влиятельные ремесленные гильдии часто подвержены ожесточённым разногласиям, и гильдия рунных кователей не исключение. Споры между различными кланами рунных кователей и с другими гильдиями — обычное дело. Часто также ведутся жаркие споры о том, станет ли конкретный кандидат подходящим учеником, и, реже и ожесточённое, станет ли конкретный рунный кователь приемлемым мастером. Эти разногласия и распри являются ещё одним фактором, способствующим медленной потере знаний, которая поражает гильдию, но, как и многие гномы, большинство рунных кователей упрямы, и поэтому эта очевидная и экзистенциальная угроза остаётся неустрашённой.

Существуют строгие законы о создании и владении руническими предметами, хотя они могут отличаться от Твердыни к Твердыне. Предметы, на которых нанесены постоянные руны, не могут быть проданы гному или созданы для гнома без разрешения владыки рун. Создание предмета для не-гнома также должно быть одобрено правителем Твердыни.

Информация о владельце предмета записывается в реестры гильдии, а некоторые гильдии регистрируют права собственности на предмет. Многие Твердыни сохраняют номинальное право собственности на все созданные там предметы, передавая их владельцу на определенное количество лет или, иногда, поколений. Это привело к трениям с некоторыми знатными домами, которые были возмущены, обнаружив у себя на пороге посланника гномов, требующего вернуть то, что для них было священной семейной реликвией.

Предметы с временными рунами имеют меньше ограничений. Хотя рунным кователям создавать даже эти меньшие предметы можно только для проверенных «друзей гномов», определение «друг» иногда трактуется довольно широко, особенно в Империи.

К руническим предметам относятся бережно и почитательно. Большинство из них — ценные вещи, семейные реликвии или предметы для церемоний, которыми владеет вся Твердыня. Быть избранным в качестве держателя такого предмета — большая честь. Гномы, которые опозорили эту должность, должны принести клятву убийцы чудовищ.

Сердце Твердыни

В центре большинства Твердынь гномов находится Чертог Горна, где слышны нескончаемые удары молотов, рёв печей и искусное начертание рун. Большинство Чертогов Горна состоят из одного большого горна, нескольких плавильных и литейных цехов поменьше, стеллажей с инструментами и бесчисленного множества других принадлежностей, связанных с кузнечным делом, которые аккуратно расставлены. Если Твердыне посчастливится заполучить Наковальню Рока, одну из величайших наковален, выкованных в древние времена и украшенных рунами, которые ни один из ныне живущих рунных кователей не смог бы воспроизвести, она будет храниться здесь.

Наковальня Рока используется для нанесения мастер-рун, которые раскололи бы любую меньшую наковальню, и с ней всегда обращаются с большим почтением и заботой. Иногда её выносят из Твердыни для участия в бою, чтобы ещё больше усилить могущественного владыку рун, несущего смерть и разрушение врагам Твердыни.

Рунные кователи считают, что наковальня олицетворяет разум Твердыни, а кузница — её сердце. С этим мнением согласны не все, особенно другие ремесленные гильдии, которые, хотя и могут на публике держать язык за зубами, иногда считают рунных кователей высокомерными и стремящимися к самовозвеличению. Иногда это напряжение перерастает в драку в баре между соперничающими подмастерьями. Недавно старший мастер ювелирного дела в карике Азул был наказан за подстрекательство к нападкам на учеников рунного кователя в ответ на оскорбление, которое он получил.

От Чертога отходят рабочие помещения, кузницы поменьше, кладовые, жилые помещения и шахты. У самых старших рунных кователей есть собственные мастерские. Входы охраняются гномами, присягнувшими гильдии, и входить разрешается только членам гильдии и сопровождаемым гостям. В некоторых Твердых правителям Твердыни позволяется входить без сопровождения, но не во всех, и это обычно является признаком напряжённых отношений. Охранникам также разрешено обыскивать посетителей на выходе, хотя это делается редко, особенно в отношении других гномов.

В рабочее время, а гильдии работают долгие часы, центральная зона вокруг Чертога кипит деятельностью, слышен кузнечный шум и литании, эхом разносящиеся по туннелям. Главный горн горит круглый год, за исключением двух дней перед Загаздео, когда ему дают остыть, прежде чем его торжественно вновь зажгут в день фестиваля. В этот день всем, кто находится в Твердыне, даётся приглашение присоединиться к рунным кователям на праздновании.

Скрытые от случайных посетителей, некоторые ремесленные гильдии рунных кователей ведут стену обид, отказавшись от бумаги в пользу камня, изначального материала, на котором были высечены руны. Многие стены были утрачены, когда пали караки, к большой боли гильдий. В караке Хирн есть целый этаж обид, и те, кто проходит по нему, каждый раз вынуждены напоминать себе о каждой неудовлетворённой обиде, мимо которой они проходят. Вне зависимости от того, пол это или стена, рядом с любой завершённой обидой есть место для отметки, отвечающей за её удовлетворение.

НЕРУШИМАЯ ПЕЧАТЬ

Неизвестные посторонним и даже большинству рунных кователей, не носящих титула владыки рун, кузницы, используемые для изготовления рун, иногда приходится разбирать, а каждый их камень запечатывать глубоко в недрах ремесленной гильдии. Это происходит, когда кузница разрушается от прикосновения Хаоса — редкого события, которое, судя по всему, случается только в самых старых кузницах. Некоторые считают, что это связано с особенностямиковки рун: процесс создания рун привносит порядок в хаотичную по своей природе магию, и сущность порчи, которую он изгоняет, медленно накапливается на окружении на протяжении тысячелетий, часто приводя к странным происшествиям.

НОВАЯ ЗАТЕЯ – КОВКА РУН

Вы практикуете магическое рунное искусство своего народа, наполняя физический объект волшебной силой. Полные правила создания рун можно найти на странице 125.

Наковальни Рока

Величайшие предметы из легенд гномов были созданы на уникальных артефактах древних времён, Наковальнях Рока, каждая из которых содержит огромную магическую силу. Говорят, что эти крупные наковальни были созданы владыкой рун Кургазом и его потомками под Громовой горой, используя энергию из самого сердца вулкана, необходимую, чтобы выплавить редкий металл громрил в форму. На каждой Наковальне было высечено множество рун, многие из которых уже давно забыты.

Наковальни для сохранности были отправлены по Твердыням и переданы ремесленным гильдиям рунных кователей, хотя сейчас многие говорят, что их ремесленная гильдия владеет Наковальней. И ходят разговоры, что их осталось крайне мало. Несколько Наковален были утеряны, когда пали караки, что является причиной большого позора для ремесленных гильдий, которые до сих пор очень хотят их вернуть.

Некоторые наковальни также посвящены (совместно с Тунгни) какому-либо богу-предку, и они отражают почитание всего клана. Те, что посвящены Гримниру, делают акцент на битве, те, кто посвящен Грунгни — на усилиях и защите, а те, кто посвящен Валайе — на обучении и домашнем очаге.

Те ремесленные гильдии, которые заявляют о праве собственности (временном или нет) на Наковальню, строго контролируют к ним доступ. Посторонние в клане должны подать прошение старшим членам клана. В доступе редко отказывают напрямую, но это время будет ограничено, или доступ предоставляется по истечению месяцев или лет. Хотя отчасти это связано с использованием ограниченных ресурсов, клан распределяет их в зависимости от отношений с кланом, чести, которую это принесет, потребности в предмете или исходя из политических интересов. Гномы Империи в этом контексте всегда чувствуют себя бедными родственниками.

Изредка Наковальню Рока, всегда сопровождаемую доверенным владыкой рун, выносят для сражений. Они могут стать во главе обороны, если враг проник в Твердыню, или, иногда, их берут на поля сражений за пределами Твердыни. Наковальни Рока — редкие и ценные предметы, и их потеря будет болезненно воспринята рунными кователями, поэтому их присутствие на поле битвы — это крайняя мера. Наковальня карака Драз была утеряна в битве при Красноводной незадолго до падения Твердыни, и её использование в тот день теперь является синонимом глупости. Ходят слухи, что эта реликвия сейчас находится в руках гномов, живущих в Империи, которые её скрывают из-за их разочарования в отсутствии легкого доступа к другим Наковальням.

Рунные кователи в кампании

Рунные предметы — это могущественные усиления в игре, и ведущим предстоит серьёзно подумать, как их включить в сюжет. Обнаружение рунического оружия может повлечь за собой нежелательное внимание со стороны гномов, особенно Ордена Хрунгилла, который охотится за утерянными руническими предметами и рунными кузнецами-отступниками. Однако руническое оружие — это награда, которую может попытаться заполучить практически каждый, поэтому те, кто открыто будут демонстрировать рунический предмет, должны быть осторожны с теми, кто проявляет необоснованный интерес к этим великим реликвиям.

Мало кто из персонажей откажется от возможности получить рунический предмет, но то, как они будут взаимодействовать с рунными кователями, будет во многом зависеть от того, являются ли они гномами. Большинство рунных кователей будут иметь дело только с другими гномами или с теми, кого им официально представил гном с хорошей репутацией. Однако рунные кователи по своей природе скрытны, так что даже это не гарантирует тёплого приема. Простая просьба к рунному кователю создать предмет вряд ли сработает, и попытка добиться их сотрудничества вряд ли будет простой затеей. Рунные кователи рассматривают своё ремесло как благословение богов-предков, поэтому одних монет в качестве оплаты будет недостаточно. Персонажей могут попросить оказать какую-то услугу гному или его Твердыне, и им нужно будет доказать, почему они достойны иметь такой предмет.

Покупка временных рун не так обременительна, но рунный кователь всё равно захочет быть удовлетворенным намерениями персонажа. Те, кто спросит рунного кователя о найденном ими руническом предмете, обнаружат, что им придётся отвечать на множество вопросов, прежде чем они получат свой ответ.

Рунным кователям иногда требуется помощь авантюристов. Владыкам рун нужны ингредиенты для создания или начертания мастер-рун, особенно если они хотят создать новую — это необычайно дорогой процесс, который годами предпринимают только самые опытные владыки рун. Некоторые предпочитают использовать людей извне, чтобы не выдавать никаких секретов своим соперникам. Другие ищут более древний материал, который им не положено искать, и хорошо платят чужакам за их услуги и осмотрительность.

Персонажи-гномы, желающие стать рунными кователями, должны будут убедить кого-то стать их учителем. Рунный кователь может потребовать от них пройти некоторые испытания, чтобы доказать свою ценность. После прохождения ученичества некоторые рунные кователи отправляются в большой мир на службу своей ремесленной гильдии, получая знания или ища потерянные руны и ингредиенты.

Персонажи также могут оказаться в центре политических игр и напряженности, которая существуют между Имперскими гномами и теми, кто живет в Империи,

или даже между гномами в разных Твердынях. Их могут попросить выступить в качестве шпионов, чтобы обнаружить рунных кователей, которые нелегально изготавливают и продают руны, либо гномы, либо власти Империи.

РУННЫЕ КОВАТЕЛИ ИМПЕРИИ

У Империи нет официального мнения о гномьих рунных кователях. Многие магистры и охотники на ведьм пытались доказать, что это нелегализованное магическое искусство, которое должно быть объявлено вне закона. Немногие имеют достаточный опыт в этом искусстве, чтобы признать, что оно менее опасно, чем большинство магических практик, и, скорее всего, им было бы всё равно, даже если бы они это знали. Однако большинство правящего класса Империи признают, что было бы политическим самоубийством бросать вызов этому древнему обычаю гномов, особенно когда так много собственных символов власти и магического оружия Империи — среди них пресловутые Рунные клыки курфюрстов — являются продуктом этого ремесла. Тем не менее, большинство рунных кователей Империи считают разумным оставаться в тени, хотя у них есть и другая причина для этого.

Каждый может оценить силу рун, а люди в Империи и в других местах всегда стремились к власти. Некоторые даже утверждают, что сами овладели секретами гномьих рун. Это не более чем низкопробное шарлатанство, грубые попытки беспринципных людей выманить горсть шиллингов у ничего не подозревающих покупателей. Однако, как и в случае с попытками выдать человеческое ремесло за превосходную гномью работу, сами гномы относятся к этому очень серьёзно. В то время как император рассматривает такие преступления как гражданские дела, которые караются штрафами или, возможно, днём в колодках, для гнома это дело гораздо серьёзнее.

В настоящее время в Кемпербаде действует группа таких фальшивомонетчиков и шарлатанов, которые выдают крепкий эль, приправленный крепкими спиртными напитками, за настоящее гномье варево, обычные инструменты - за изделия гномьего мастерства и, что, пожалуй, самое опасное, несколько впечатляющих, хотя и безвкусных предметов оружия - за различные виды гномьего рунического оружия. Хотя несколько гномьих Твердынь, а также местные Имперские торговцы-гномы жаловались на них, совет Кемпербада не отнёсся к этому вопросу достаточно серьезно. Любой гном, который позаботился бы об этих недобросовестных торговцах более надлежащим образом, скорее всего, заслужил бы большую благодарность. Более того, если этот вопрос не будет решён в ближайшее время, он, скорее всего, приведет к разрушительной эскалации, угрожающей отношениям между гномами и людьми в регионе.

СОЗДАНИЕ РУН

Создание постоянной магической руны требует много труда и времени — часто дней, недель или даже лет. У персонажей редко бывает возможность выполнять работу такого масштаба в полевых условиях, и они чаще всего занимаются своим ремеслом, используя затеи по *ковке рун* в перерывах между приключениями.

Чтобы создать руну, выберите одну из рун или мастер-рун, которые вы изучили благодаря талантам. Руны всегда наносятся на существующий физический предмет, поэтому вам нужно уже иметь, купить или украсть вещь, на которую вы наносите руны. Ковка рун также требует от вас наличия собственных инструментов для работы (кузнец) и доступа к мастерской. Если у вас нет собственной мастерской, вы можете поработать в кузнице вашего наставника или попросить доступ к мастерской коллег в качестве небольшой услуги (**WFRP: Книга правил**). Сам процессковки рассматривается как продолжительная проверка. Вы можете проходить одну проверку в неделю или по мере сил — серьёзная (+0) при создании руны или тяжёлая (-20) при создании мастер-руны. Количество УУ, необходимое для завершения процесса, указано в описании руны.

Если продолжительная проверка пройдена успешно, руна успешно наносится на цель, превращая её в рунический предмет. Руническое оружие, доспехи и т.д. - всё это считается магическими предметами.

ПРАВИЛА РУН

Существует множество ограничений того, на какие поверхности можно наносить магические руны, которые изучаются рунным кователем в процессе обучения. Ниже приведены наиболее распространённые правила.

Правило Трёх

Ни на одном руническом предмете нельзя нанести более трёх рун. Если мастер не обладает талантом, который появляется раз в поколение, все проверки на нанесение четвёртой руны на предмет автоматически проваливаются.

На руническом предмете могут быть нанесены дубликаты одной и той же руны, если только это не мастер-руна (см. **Правило Ревности**). Перечисленные ниже руны объясняют воздействие дублированной руны на рунический предмет. Обратите внимание, что эффекты от дублирования рун на одном и том же руническом предмете сохраняются, но эффекты от дублирования рун на разных рунических предметах не сохраняются — на существ влияет только тот рунический предмет, в котором больше всего версий данной руны.

БЕЗМОЛВНЫЙ БРАТ

Когда Тунни передал секреты рун своим ученикам, они ушли, чтобы основать первые кланы рунных кователей и ремесленные гильдии. Один ученик был потерян для истории, и некоторые предполагают, что это произошло из-за преднамеренных усилий, предпринятых когда-то в прошлом, чтобы скрыть его судьбу. Пропавший ученик стал известен как Безмолвный Брат, хотя и непонятно, почему. Слухи об этом рунном кователе проходят сквозь века, рассказывая о тайных знаниях, запрещённых культах или об усовершенствованной и более могущественной форме рунного дела.

Безмолвный Брат часто упоминается теми, кто хочет придать легитимность действиям, выходящим за рамки общепринятой гномьей культуры. Группы неудавшихся учеников, считающих, что надменные владыки рун лишили их права первородства, иногда тайно встречаются. Эти группы выдаю себя за учеников Безмолвного Брата и используют то немногое, что они знают, для создания рун и предметов неопределённой силы. Они постоянно ищут новые знания о своем ремесле, хотя любой рунный кователь с хорошей репутацией будет держаться подальше от таких отчаянных гномов.



Правило Формы

Каждая из категорий рун имеет определённые правила о том, на каких предметах они могут быть выкованы. Это в основном самоочевидно — руна оружия не может быть выкована на короне и т. д.

Более того, руны можно наносить только на материалы, пригодные для высечения на ней руны, обычно это металл, камень или драгоценные камни. Руны нельзя начертать на песке, нарисовать на стене, либо отрисовать мелом. Руны нельзя выковать на магических предметах, за исключением тех, которые уже отмечены магией рун гномов. Очень редко руну можно выковать на предмете, не созданном руками гномов.

Рунные кователи редко экспериментируют с новыми способами применения своего ремесла, но если персонаж хочет немного изменить **Правило Формы** — например, применить руну оружия к копыю, руну-талисман к плащу или инженерную руну к огненной пушке — ведущий может разрешить ему это сделать, но он будет проходить проверку *ковки рун* с отрицательным модификатором.

Правило Гордости

За пределами ученичества рунные кузнецы не любят повторять свою работу или имитировать работы других. Если рунический предмет находится в пределах 100 ярдов от другого рунического предмета с такой же комбинацией рун — включая предметы, на которых нанесена одна и та же руна — то только самый старый рунический предмет будет функционировать. Все остальные «имитаторы» становятся инертными, деактивируя свои руны до тех пор, пока дубликат рунического предмета не окажется на расстоянии не менее 100 ярдов.

Очень редко пара или небольшая коллекция рунических предметов, созданных вместе, могут быть исключены из этого правила. Двенадцать Рунных клыков, подаренных Империи, являются самым известным исключением.

Правило Ревности

Рунический предмет не может иметь более чем одну мастер-руну. Если в радиусе 100 ярдов друг от друга появляется более одной версии одной и той же мастер-руны, то только самая старая мастер-руна продолжит функционировать. Все остальные итерации этой мастер-руны становятся инертными, как описано в **Правиле Гордыни**.

НЕСОВЕРШЕННОЕ ТВОРЕНИЕ

Гордый гном-кузнец рун никогда не станет намеренно выковывать руну, которая имела бы неоптимальные или прерывистые эффекты. Однако ошибки могут случаться, и не редкость, когда руна выглядит идеально, но проявляет свои недостатки в пылу битвы.

Когда вы завершаете затею *ковки рун*, вы можете добавить к создаваемой руне рунический изъян. Это немедленно предоставляет +5 УУ к текущей продолжительной проверке. Руна может иметь только один изъян, и в большинстве случаев стоит приобретать его только в том случае, если руна понадобится как можно скорее — в следующем приключении.

Рунический изъян материализуется медленно, и рунный кователь может не осознать, что совершил ошибку. Однако в первый раз, когда завершённая руна с руническим изъяном активирует свои эффекты во время приключения, бросьте 1d10 и обратитесь к таблице рунических изъянов, чтобы определить её эффекты.

*В КНИГЕ ЧАСТО ДЕЛАЮТ ОТСЫЛКИ КО «ВРЕМЕННЫМ РУНАМ», НО НИГДЕ ПРО ИХ СОЗДАНИЕ И ЭФФЕКТЫ НЕ НАПИСАНО, ТАК ЧТО, ВИДИМО, ИМЕННО ИЗЪЯНЫ И ЯВЛЯЮТСЯ ЭТИМИ САМЫМИ «ВРЕМЕННЫМИ» РУНАМИ.
ИЛИ КУБИКЛЫ ОБОСРАЛИСЬ*

ТАБЛИЦА РУНИЧЕСКИХ ИЗЪЯНОВ

1d10	Рунический изъян
1	Руна функционирует так, как и задумано, в течение следующей минуты... после чего рунический предмет поглощается своей неправильно сдерживаемой силой, уничтожая как сам предмет, так и все руны, которые были на него нанесены в данный момент.
2-3	Руна функционирует так, как и было задумано, в течение следующей минуты, прежде чем её сила иссякнет и развеется в Ветрах Магии. Руна уничтожена, и её нужно выковать заново.
4-5	Руна будет функционировать так, как и задумано, до конца приключения, пока она не померкнет и не потеряет свою силу, и её придется выковать заново.
6-8	Руна наносит 1 пункт урона предмету, на которой она начертана. Она наносит 1 дополнительный пункт урона руническому предмету в начале каждого приключения.
9-10	Руна медленно активируется — всякий раз, когда носитель хочет использовать её эффекты, он должен потратить 1 пункт удачи, чтобы сделать это.

ПЕРЕЧЕНЬ РУН

Персонаж может изучить любую из рун в этом списке, используя таланты *рунная магия* или *мастер рунной магии* (стр. 80).

Руны оружия

Руны оружия можно выковать только на оружии ближнего боя — топоре, молоте или очень редко на мече. Их нельзя выковать на инженерном оружии или оружии дальнего боя.



Руна Раскалывания

Требуется УУ: 10

Оружие наносит на +1 урона за каждую Руну Разрушения

Руна Возмездия

Требуется УУ: 12

Любые травмы, нанесенные этим оружием, могут добавить +20 к броскам в таблице травм за каждую Руну Возмездия.

В оригинале руна зовётся RUNE OF RETRIBUTION и есть защитная руна с таким названием. Кубиклы обокрались

Руна Рассечения

Требуется УУ: 10

При атаке этим оружием вы можете не учитывать 2 пункта класса брони за каждую Руну Рассечения при успешных попаданиях.

Руна Устрашения

Требуется УУ: 14

Во время использования этого оружия вы получаете черту существа *аура страха* (WFRP: книга правил). Ваш уровень *ауры страха* равен количеству Рун Устрашения. Если у вас уже есть уровень *ауры страха*, увеличьте его на +1 за каждую Руну Устрашения.



Руна Огня

Требуется УУ: 16

После того, как оружие окажется в руках, клинок оружия вспыхивает пламенем, обеспечивая 20 ярдов освещения и нанося 1 состояние *охвачен огнём* врагам, которым оно наносит урон. Оружие с двумя или тремя Рунами Огня можно использовать для дистанционных атак с использованием характеристики *дистанционный бой* с дальностью, равной рейтингу силы воли владельца, и качеством *взрыв* 4. Эта атака не наносит урона, но наносит 1 состояние *охвачен огнём* за каждую Руну Огня.



Руна Ярости

Требуется УУ: 15

Используя это оружие, вы получаете 1 уровень таланта *двойная атака* (WFRP: книга правил) за каждую Руну Ярости, что может превышать максимальный уровень таланта.

Для активации двойной атаки вы можете считать оружие с Руной Ярости двумя отдельными видами оружия, по одному в каждой руке, что позволяет вам атаковать две цели, даже если у вас нет второго оружия.



Руна Обиды

Требуется УУ: 10

Назначьте врага, на которого вы таите *кровавую обиду* (стр. 84). За каждую Руну Обиды оружие получает как +10 к попаданию, так и +1 к урону при атаках по цели. В конце приключения, если ваш названный враг убит, вы можете назначить новую цель, на которую вы таите *кровавую обиду*.



Руна Мощи

Требуется УУ: 10

При атаке цели *большего размера*, чем вы сами, оружие наносит +3 урона за каждую Руну Мощи.



Руна Скорости

Требуется УУ: 10

Используя это оружие в бою, вы получаете +10 к инициативе за каждую Руну Скорости.



Руна Удара

Требуется УУ: 14

При атаке этим оружием вы получаете +10 к вашему навыку *рукопашного боя* за каждую Руну Удара (специализация навыка *рукопашного боя* совпадает с типом оружия, на котором начертана руна). Обратите внимание, что бонус распространяется только на удары этим оружием, поэтому если вы используете двойную атаку другим оружием, атаки, сделанные вторым оружием не получат бонус.



Мастер-руна Аларика Безумного

Требуется УУ: 30

Любые атаки, наносимые этим оружием, не учитывают КБ цели, качества её брони и любые другие преимущества, предоставляемые броней цели.



Мастер-руна Разрушения

Требуется УУ: 20

Когда вы совершаете успешные атаки этим оружием по противнику, который совершает встречную проверку *рукопашного боя*, или успешно проходите встречную проверку *рукопашного боя*, чтобы отразить входящую атаку, любое магическое оружие, использованное вашим противником во время проверки *рукопашного боя*, уничтожается.

**Мастер-руна Полёта**

Требуется УУ: 20

Это оружие можно использовать как метательное дистанционное оружие с дальностью РС×3. При использовании для стрельбы оружие приобретает качество *меткое* и возвращается в вашу руку после нанесения урона.

**Мастер-руна Скальфа Чёрного Молота**

Требуется УУ: 28

Любая успешная атака этим оружием считается удачной.

**Мастер-руна Убийцы**

Требуется УУ: 20

Выберите определенный тип противника: демоны, нежить, драконы, гоблины, эльфы и т.д. Атакуя цель этим оружием, вы можете перевернуть все проверки атаки и перевернуть все броски, которые они наносят в таблице травм.

**Мастер-руна Снорри Шпангельхельма**

Требуется УУ: 22

Любые проваленные проверки рукопашного боя, выполненные этим оружием, всегда считаются успешными с 0 УУ. Атака с использованием этого оружия всё равно может провалиться, если цель наберет больше УУ в своей встречной проверке.

**Мастер-руна Спешки**

Требуется УУ: 20

Оружие приобретает качество *быстрое* (WFRP: книга правил), за исключением того, что все проверки для защиты от оружия в рукопашном бою получают штраф -30 (вместо -10).

Руны брони

Руны брони можно выковать только на металле хорошего качества. Если на персонаже также надет шлем, открытый или закрытый, руна брони распространяет свои преимущества и на шлем.

У нас тут с эрратой поменялась формулировка - с комплекта громриловой брони на металл хорошего качества. Тем ни менее, комплект брони - это броня, не включающая в себя шлем, так и запишем.

Руна Силы

Требуется УУ: 14

Если вы, облачившись в эту броню, успешно проведете рукопашную атаку с разгона, вы нанесете дополнительный урон за каждую Руну Силы, равный КБ вашей наиболее бронированной зоны попадания.

**Руна Крепости**

Требуется УУ: 14

Нося эту броню, вы увеличиваете свою выносливость на +10 за каждую Руну Крепости. Слухи о том, что броня с Руной Крепости в конечном итоге становится разумной, являются чисто спекулятивными.

ВОЗМОЖНО, ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ ИЗ-ЗА РОСТА ВЫНОСЛИВОСТИ НЕ ДОЛЖНЫ ДОБАВЛЯТЬСЯ, И КУБИКЛЫ ЗАБЫЛИ ЭТО НАПИСАТЬ, ИНАЧЕ ДАННАЯ РУНА ОЧЕНЬ СИЛЬНО ПРОИГРЫВАЕТ РУНЕ ЖЕЛЕЗА

**Руна Железа**

Требуется УУ: 12

Нося эту броню, вы получаете +2 пункта здоровья за каждую Руну Железа. Эти пункты здоровья исчезают, когда броня снимается, что может вызвать травму тяжело раненому персонажу.

Руна Сопротивления

Требуется УУ: 12

Надев эту броню, вы получаете +10 за каждую Руну Сопротивления при встречной проверке для защиты против рукопашной атаки противника.

**Руна Щита**

Требуется УУ: 12

При ношении этой брони любые входящие дистанционные атаки или заклинания уменьшают наносимый ими урон на 2 за каждую Руну Щита. Если это уменьшает наносимый урон до 0 или меньше, вы не теряете здоровье от атаки.

**Руна Камня**

Требуется УУ: 10

Броня получает +1 кб за каждую Руну Камня. Комплекты брони с одной или несколькими Рунами Камня и без других рун освобождаются от **Правила Гордыни** — они продолжают функционировать, даже если идентичные комплекты рунической брони оказываются в радиусе 100 ярдов.

**Мастер-руна Адаманта**

Требуется УУ: 22

Если вы получили травму, будучи в доспехах, вы можете перевернуть бросок по таблице травм.

**Мастер-руна Громрила**

Требуется УУ: 20

Броня теряет изъян *уязвимые места*, никогда не может быть повреждена, за исключением **Рунического Изъяна** (стр. 126), и никогда не снижает свой кб из-за талантов или эффектов, например качество *бронейбойное*. Эффекты, которые игнорируют броню и отнимают пункты здоровья напрямую, всё ещё применяются.

Мастер-руна Стали

Требуется УУ: 20

Надев эту броню, вы не можете потерять больше 10 пунктов здоровья при получении урона в любой момент времени.

РУНЫ-ТАЛИСМАНЫ

Рунические талисманы можно выковать только на ювелирных изделиях или других личных вещах — чаще всего на кольцах, для удобства, но также на амулетах, поясах, коронах, мантиях, боевых рогах или, при необходимости, на сосудах для питья.

Руна Ясного зрения

Требуется УУ: 8

Когда талисман прижат к глазу, вы отменяете любые штрафы, налагаемые туманом, дымкой, дымом или другими мешающими зрению, немагическими парами. Две Руны Ясного зрения также проникают сквозь магические пары. Две Руны Ясного зрения позволяют вам ясно видеть даже в полной темноте.

Руна Истины

Требуется УУ: 8

Талисман ярко светится, если прижать его к предмету, который является подделкой, был сфальсифицирован или намеренно обесценен. Две Руны Истины также идентифицируют магические иллюзии или дубликаты. Три Руны Истины раскрывают владельцу точный способ осуществления обмана.

**Руна Дальнего зрения**

Требуется УУ: 10

Когда талисман прикладывается к глазу пользователя, его зрение усиливается, позволяя ему ясно видеть события на расстоянии до мили. Две Руны Дальнего зрения расширяют зрение до двух миль. Три Руны Дальнего зрения расширяют зрение до четырех миль.

Руна Горна

Требуется УУ: 10

Нося этот талисман, вы никогда не сможете получить состояние *охвачен огнём*, будете невосприимчивы к воздействию тепла и уменьшите весь входящий урон от огня и пламенных атак на 4 за каждую Руну Горна.

**Руна Удачи**

Требуется УУ: 10

Нося этот талисман, вы получаете 1 пункт удачи за каждую Руну Удачи, что может превысить ваш максимальный пул пунктов удачи. Вы теряете эти пункты удачи, когда снимаете талисман (до минимума в 0 пунктов удачи), и не можете восстановить их до следующего игровой сессии.

Руна Восстановления

Требуется УУ: 10

После хорошего ночного сна с этим талисманом его носитель восстанавливает свой [рейтинг выносливости] пунктов здоровья за каждую Руну Восстановления.

**Руна Разрушения чар**

Требуется УУ: 10

Нося этот талисман, вы можете попытаться развеять любое заклинание, направленное на вас или на точку, которую вы можете видеть в пределах [силы воли] ярдов. Вы противодействуете проверке сотворения заклинания, проводя встречную проверку *ковки рун*. Если вы выигрываете встречную проверку, вы развеиваете входящее заклинание. Если вы проигрываете, заклинание использует УУ встречной проверки, чтобы определить, было ли сотворение заклинания успешным, как обычно.

Каждую Руну Разрушения чар можно активировать один раз за бой.

Руна Поглощения чар

Требуется УУ: 10

Если вы успешно развеяли заклинание с помощью Руны Разрушения чар, в то время как у вас есть этот талисман, заклинатель не может снова попытаться применить заклинание в течение [ваш рейтинг силы воли] раундов. Две Руны Поглощения чар расширяют этот эффект до [ваш рейтинг силы воли] часов. Три Руны Заклинаний расширяют этот эффект до [ваш рейтинг силы воли] недель.

**Руна Оберега**

Требуется УУ: 15

Нося этот талисман, вы можете наложить штраф -10 за каждую Руну Оберега на проверки атаки или сотворения заклинаний, направленные против вас.

**Мастер-руна Равновесия**

Требуется УУ: 20

Если при ношении этого талисмана враг в пределах прямой видимости произносит заклинание, вы можете либо перевернуть его проверку сотворения заклинания, либо перевернуть свою встречную проверку *ковки рун* (если вы находитесь в зоне действия, позволяющей применить Руну Разрушения чар).

Мастер-руна Трудолюбия

Требуется УУ: 20

Нося этот талисман, вы можете совершить дополнительную затею между приключениями.

Мастер-руна Королевской власти

Требуется УУ: 24

Нося этот талисман, вы можете перевернуть любые проверки *обаяния, запугивания и лидерства*, которые вы совершаете, воздействуя на гномов или группу лиц, в основном состоящую из гномов. Ходят слухи, что тот, кто носит этот талисман, получает воздействие от мудрости предыдущего носителя.

**Мастер-руна Прохода**

Требуется УУ: 20

Нося этот талисман и двигаясь не быстрее, чем со скоростью ходьбы, вы можете перемещаться сквозь твёрдые неподвижные объекты, такие как деревья, камни и металлические клетки. Вы не можете перемещаться сквозь животных или нежить. Вы не можете закончить свое перемещение внутри твёрдого объекта.

**Мастер-руна Злобы**

Требуется УУ: 24

Всякий раз, когда вы получаете урон от атаки ближнего боя, атакующий немедленно получает 2d10 урона в случайной зоне попадания, уменьшенные на рейтинг выносливости и пункты класса брони, как обычно.

ЗАЩИТНЫЕ РУНЫ

Защитные руны можно выковать только на предметах общественного значения, таких как религиозные иконы, бочки с элем, военные знамёна или постоянные сооружения (скульптуры, сторожевые башни и т. д.). Их создание стирает грань между ремеслом и церемонией и часто выполняется жрецом богов-предков. В отличие от других рун, которые накладывают свои эффекты только на носителя, радиус действия защитной руны простирается на 6 ярдов, влияя на любых союзников-гномов в пределах досягаемости. Особенно хорошо созданные защитные руны могут расширить своё преимущество по усмотрению ведущего.

Руна Тревоги

Требуется УУ: 8

Рунический предмет издает громкий, ревущий звук, если любое существо небольшого размера или больше входит в область его действия. Две Руны Тревоги могут вместо этого прореветь заранее записанное предложение. Три Руны Тревоги могут вместо этого передать заранее записанное телепатическое сообщение создателю или его ближайшему живому потомку на любое расстояние.

**Руна Битвы**

Требуется УУ: 18

Союзники в области действия начинают бой с 1 преимуществом за каждую Руну Битвы.

**Руна Отваги**

Требуется УУ: 14

Союзники в области действия получают +10 к проверкам психики (WFRP: книга правил) за каждую Руну Отваги.

Руна Открытия

Требуется УУ: 8

За каждую Руну Открытия на руническом предмете, создатель может выбрать определённый металл или драгоценный камень (например, золото, алмаз, громрил, железная руда, обсинит, итильмар). Рунический предмет ярко засветится, если указанный материал появляется в пределах действия эффекта.

Руна Обнаружения врага

Требуется УУ: 8

За каждую Руну Обнаружения врага опишите тип существ — общий тип (скавены, явные поклонники Хаоса) или более конкретное описание (одноглазые женщины с рыжими волосами). Когда существо, явно соответствующее описанию, попадает в зону действия, руна начинает светиться яростным багровым светом.

Руна Запирания

Требуется УУ: 6

Любые замки в пределах действия рунического предмета неуязвимы к взлому или силовому воздействию, за исключением магии или подходящего к замку ключа. Две Руны Запирания также защищают от магических эффектов. Три Руны Запирания неуязвимы к подходящего к замку ключу — только создатель или его ближайший живой потомок может открыть замок по своему желанию. Замок всё ещё можно обойти, разбив сундук или дверь, которые они защищают.

Руна Очищения

Требуется УУ: 10

Союзники в области действия получают +20 за каждую Руну Очищения в проверках для сопротивления токсинам в воздухе и воде.

Руна Отмщения

Требуется УУ: 8

Если существо нарушает святость мёртвых тел в пределах действия рунического предмета (например, крадёт у мёртвых, произносит некромантическое заклинание), оно немедленно получает 1 состояние *охвачен огнём* за каждую Руну Отмщения.

В оригинале руна зовётся RUNE OF RETRIBUTION и есть руна оружия с таким названием. Кубиклы обогрлись

**Руна Святилища**

Требуется УУ: 10

Любое заклинание, направленное на вас или союзников в пределах [силы воли] ярдов, получает -1 УУ за каждую руну Святилища.



Руна Медлительности

Требуется УУ: 12

Враги, пытающиеся вступить в бой с союзниками в области действия, уменьшают расстояние, которое они могут пробежать, на 4 ярда за каждую Руну Медлительности, до минимума в расстояния ходьбы противника.

Руна Крысобою

Требуется УУ: 10

Грызуну, скавены и крысopodobные мерзости, такие как крысоогры, теряют 2 пункта здоровья за каждую Руну Крысобою (игнорируя рейтинг выносливости и класс брони), когда они входят в зону действия рунического предмета или начинают свой ход в ней.

Мастер-руна Изгнания Хаоса

Требуется УУ: 20

Союзники в области действия могут перевернуть любую проверку сопротивления против *оскверняющего воздействия*, проверку на избежание мутации от скверны и броски по **таблицам физической и ментальной порчи**. Кроме того, когда союзник под воздействием рунного предмета вступает в бой с демоническим врагом, имеющим черту *нестабильность*, он считается имеющим +2 преимущество при расчете пунктов здоровья, потерянных из-за нестабильности.

Мастер-руна Гримнира

Требуется УУ: 22

Союзники в области действия могут перевернуть проверку дистанционных атак, проведенных против них.



Мастер-руна Гругни

Требуется УУ: 22

Союзники в области действия могут перевернуть проверку сотворения заклинаний, проведенных против них.

Мастер-руна Стромни Рыжебородого

Требуется УУ: 20

Союзники в области действия начинают бой с 1 преимуществом. Удваивает радиус действия этой руны до 12 ярдов или до 24 ярдов, если размещена на боевом знамени.



Мастер-руна Валайи

Требуется УУ: 22

Союзники в области действия получают бонус +1 к устойчивости к магии. Ограничение по дальности для Руны Разрушения чар снимается — союзники под воздействием защитной руны могут противостоять любому заклинанию, сотворённому против цели в пределах их прямой видимости — и талант может быть использован для рассеивания *длительных* (WFRP: книга правил), а не только создающихся заклинаний.

ИНЖЕНЕРНЫЕ РУНЫ

Инженерные руны можно выковать только на артиллерийском оружии гномов — в частности, на местомётах, болтомётах или пороховых пушках. Обычно они не применяются к инженерному оружию.



Руна Точности

Требуется УУ: 14

При атаке этим оружием вы получаете +10 к попаданию за каждую Руну Точности.



Руна Горения

Требуется УУ: 16

Цель, пораженная этим оружием, получает 1 состояние *охвачен огнём* за каждую Руну Горения.



Руна Ковки

Требуется УУ: 10

Когда вы совершаете неудачный промах и/или взрывную осечку при использовании этого оружия, команда может активировать эту руну, чтобы нейтрализовать эффекты. Вы можете активировать каждую Руну Ковки один раз за приключение.



Руна Пробивания

Требуется УУ: 14

Оружие наносит +2 урона за каждую Руну Пробивания.

Руна Перезарядки

Требуется УУ: 12

Оружие снижает свой показатель *перезарядки* на 2 за каждую Руну Перезарядки. Если это снизит показатель до 0 или ниже, оружие потеряет изъём *перезарядки*. Оружие с качеством *залп* не может иметь показатель *перезарядки* ниже 1.



Руна Поиска

Требуется УУ: 10

Когда это оружие атакует летающего врага, вы получаете +20 к попаданию за каждую Руну Поиска.



Руна Силы духа

Требуется УУ: 14

Гномы, использующие это оружие, начинают бой с 1 преимуществом за каждую Руну Силы Духа. Это дополнительное преимущество теряется любым персонажем, который покидает расчёт оружия или вступает в ближний бой.

Руна Доблести

Требуется УУ: 10

Гномы получают +10 к *силе воли* за каждую Руну Доблести, используя это оружие.

Мастер-руна Защиты

Требуется УУ: 20

Расчёт орудия всегда считается находящимся в надёжном укрытии, что накладывает модификатор -30 на дистанционные атаки по ним.



Мастер-руна Маскировки

Требуется УУ: 20

Оружие невидимо для всех врагов, пока не выстрелит, после чего оно становится видимым для остальной части боя. Расчёт оружия остается видимым, как обычно, а перемещение машины по-прежнему вызывает шум.



Мастер-руна Самосожжения

Требуется УУ: 20

Любой гном, управляющий этим оружием, может выбрать активацию руны свободным действием, вызвав самоуничтожение машины. Все существа в радиусе 6 ярдов от машины получают 15 урона в случайной зоне попадания, уменьшенного на рейтинг выносливости и класс брони. Выжившие получают состояние *охвачен огнём*. Само оружие уничтожается.

Мастер-руна Пронзания

Требуется УУ: 22

При совершении дистанционной атаки с помощью оружия вы можете активировать эту руну, чтобы она засчитала выпавшим на броске результат 01. Если атака успешна, она также считается удачной и может поразить любую зону попадания по вашему выбору. Вы можете активировать эту руну один раз за приключение и должны решить, активировать ли её, прежде чем бросите кубик.

РОКОВЫЕ РУНЫ

Роковые руны можно нанести только на Наковальню Рока (стр. 97). Ковка Роковой руны не требует доступа к мастерской или каких-либо материалов, кроме ремесленных инструментов и самой Наковальни. Однако, учитывая, насколько драгоценна Наковальня Рока, получение доступа к её использованию само по себе является достаточно сложной задачей.

Любой персонаж, выучивший мастер-руну, также выучивает все три Роковые руны. Вместо длительной проверки, Роковые руны активируются действием, требующим **тяжёлой (-20) проверки ковки рун**.

НОВЫЕ РУНЫ

РУНА РАСПЛАТЫ

Эти руны начертываются жрецом Газула через равные промежутки времени на стенах любого помещения и обычно используются для защиты тех мест, которые предназначены для захоронения умерших. Если кто-либо, проникший в священные покои, использует магию дхара (например, заклинание «Воскрешение мёртвых») или иным образом оскверняет тела (например, грабит могилы), то руны светятся, как расплавленный металл, прежде чем наложить на заклинателя или нарушителя 2 состояния *охвачен огнём*.

РУНА СОПРОВОЖДЕНИЯ ДУХА

Эти руны начертаны на погребальном саване, чтобы помочь духу усопшего отправиться в Зал Предков и защитить земные останки от злых намерений. Присутствие этой руны добавляет +2 к порогу сотворения любого произносимого заклинания дхара. Например, у «Воскрешения мёртвых» обычно оно равно 6, а наличие руны изменяет его до 8.

Эффекты Роковой руны могут быть рассеяны (WFRP: книга правил), как если бы они были заклинанием.

Руна Очага и Дома

Благословение Валайи подтверждает решимость гнома сражаться и умирать без страха. Все гномы в радиусе 25 ярдов от Наковальни Рока могут считаться бросающими 01 при любых проверках *хладнокровия*, которые они делают до конца следующего раунда.

Руна Клятвы и Стали

Благословение Грунгни наделяет доспехи его детей сверхъестественной устойчивостью. Все гномы в радиусе 25 ярдов от Наковальни Рока улучшают кб любых доспехов, которые они носят, на 2 до конца следующего раунда.

Руна Гнева и Разрушения

Благословение Гримнира высвобождает ярость бога войны в бушующем шторме раскалывающейся земли и темнеющих небес. Все враги в радиусе 25 ярдов от Наковальни Рока получают 12 пунктов урона в случайной зоне попадания, уменьшенные на рейтинг выносливости и класс брони.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РУНЫ

Руны в этой главе — лишь малая часть тех, что использовались на протяжении истории гномов. Некоторые руны всё ещё используются регулярно, хотя и для более узкоспециализированных целей, чем те, что перечислены здесь. Другие руны когда-то считались обычным явлением, но знание об их создании было утеряно. Рунные кователи ищут и изучают предметы, на которых всё ещё есть руны, надеясь перепроектировать эти знания, чтобы воссоздать рунические предметы по их образу.

Самыми легендарными из всех являются так называемые «руны предков» — выкованные тысячелетия назад, ставшие инертными с течением времени, но перезаряжаемые, когда Ветры Магии наиболее бурны. Когда бури магии проносятся по Старому Свету, самые смелые рунные кователи извлекают эти шедевры и поднимаются к локусам волшебной энергии, ударяя по рунам, чтобы пробудить их божественную силу.

Очень редко достаточно искусный рунный кователь может создать совершенно новую руну. Как и все институты гномов, кланы рунных кователей с подозрением относятся к такому отклонению от исконных практик. Все великие владыки рун, чьи руны были названы в их честь, должны были бросить вызов традициям, чтобы создать свои шедевры.

Если игрок заинтересован в изучении, открытии или создании руны, не перечисленной в этой главе, ведущий должен обсудить с ним этот момент, чтобы реализовать эти амбиции. Руны в этой главе должны служить шаблоном для написания правил для любых новых творений, которые могут пожелать ваши игроки.

◆ ПОЧТЕННЫЕ ПРЕДКИ ◆

ВЕРА В ОБЩЕСТВЕ ГНOMОВ



Религия людишек в основном основана на умиловлении или обращении к своим божествам посредством молитв, ритуальных подношений, ношения символов или амулетов и (как они верят) уплаты десятины в храмы культов. Людишки делают это в надежде, что их безразличные божества проявят к ним благосклонность или даруют благословение.

Верования гномов связаны больше с почитанием богов-предков, чем с поклонением им. Храмовые службы - это, скорее, время для размышлений, дающее возможность чтить традиции, установленные богами-предками. Гномы посещают храм, когда у них есть возможность, или в дни, которые имеют особое значение для них или их клана. Священные дни отличаются от других, поскольку на торжества собирается вся Твердыня (за исключением гарнизона и патрулей в шахтах). Жрецы и хранители знаний гномов используют празднества для того, чтобы рассказывать истории и повторять традиции, заложенные богами-предками тысячелетия назад. За пределами Твердынь гномов такие торжества проходят более скромно, обычно с участием только местного сообщества.

Гномы верят в духовный мир под корнями гор, где правят боги-предки и где обитают духи предков их клана (называемый «Чертогами Предков» или Громтихаз). Они также считают, что духовный мир достаточно близок для того, чтобы предки могли наблюдать за ними, судить об их достижениях и определять, прожили ли они достойную жизнь. Гномы не верят, что предки вмешиваются каким-либо значимым образом, что их вполне устраивает. В конце концов, именно гном должен добиться успеха в любой поставленной им задаче.

Гномы склонны к прагматизму и не видят особой пользы в том, чтобы демонстрировать символы богов-предков, за исключением тех случаев, когда это делает им честь, и не верят в силу суеверных оберегов. Гномы, разумеется, не верят и обычаи людишек, связанные с роковыми пророчествами или их (неподобающую) привязанность к звёздным знакам и не принимают во внимание большинство пророчеств, за исключением тех, что приписываются проницательности предков.

БОГИ-ПРЕДКИ

Самыми почитаемыми и важными богами-предками являются Грунгни, Валайя и Гримнир, основатели цивилизации гномов и большинства её традиций.

Грунгни — первый из появившихся богов-предков и главное божество гномьего пантеона. Он научил гномов многим навыкам, которыми они славятся: пивоварению, горному и оружейному делу, обработке металла и камня. Согласно гномьим преданиям, Грунгни создал одни из самых могущественных гномьих артефактов. Он также установил законы гномов. Грунгни был тем, кто предвидел наступление Хаоса и привёл гномов в безопасное место. Когда пришло время, Грунгни вывел армии гномов из их подземных убежищ, чтобы сразиться с силами Хаоса.

Валайя была вторым появившимся богом-предком. Она — бог-предок очага и Твердыни, чьё покровительство простирается над исцелением, пропитанием, защитой и укреплением жилища. Валайя создала большую часть культуры гномов и разработала руническое письмо. Как защитница гномов, Валайя создала особую руну, чтобы защитить гномов в их подземном убежище от пагубной силы Хаоса. В то время как гномы, ведущие войну за пределами Твердыни, могли поднять свои молоты, взывая к Грунгни, те, кто защищал очаг и Твердыню, ревели боевые кличи Валайе, стремясь защитить свой дом.

Брат Грунгни, Гримнир — бог-предок войны и воинов. Гримнир защищал гномов от таких угроз, как великаны, драконы и тролли, в те времена, когда гномы начали распространяться на север вдоль Краесветных гор. Он также убил множество вторженцев Хаоса двумя могучими топорами, выкованными Грунгни. Когда Гримнир решил найти врата, через которые Хаос проникал в мир, и закрыть их, он создал ритуал, которому сегодня следуют убийцы чудовищ.

Бог-предок сбрил волосы, оставив только гребень, который он покрасил в оранжевый цвет и зафиксировал животным жиром. Затем Гримнир покрыл все своё тело татуировками с замысловатыми узорами и включил в них свою личную руну, прежде чем без церемоний уйти. Сегодня обесчещенные гномы, вступающие в культ убийцы чудовищ, следуют последнему ритуалу бога-предка.

Последним появившимся богом-предком был Газул, брат Грунгни, Валайи и Гримнира. Защитник мёртвых, Газул основал традицию гномов почитать своих предков, как живых, так и мёртвых. Приняв свою роль, Газул не оставил потомков и основал ритуал погребения, который помогал духу усопшего перейти в мир духов. Хотя Газула можно чтить наряду с Грунгни, Валайей и Гримниром с точки зрения его возраста, он не удерживается в сердцах и умах гномов с той же степенью привязанности. Несмотря на всю важность его роли в управлении царством мёртвых, он считается в некотором роде меньшим по сравнению с тремя основными богами-предками.

Смеднир, Формировщик Руды, был первым из второго поколения богов-предков и сыном Грунгни и Валайи. Обучаясь у своего отца, Смеднир поднял искусство обработки металлов, ювелирного дела и очистки руды на новые высоты. Смеднир улучшил мастерство гномов.

Тунгни - младший сын Грунгни и Валайи. Он является богом-предком рунической магии и кузнечного дела. Согласно легенде гномов, Тунгни отправился вглубь земли ещё до того, как гномы распространились к югу от Краесветных гор, и провёл значительное время в месте, которое он назвал Анкор Брин («Сверкающее царство»). Вернувшись, Тунгни открыл гномам секреты рунической магии. Далее в легендах рассказывается, что Тунгни учился ремеслу и обработке металлов у своего брата Смеднира. Вместе два брата создали большую часть знаменитого рунического оружия богов-предков и будущих легендарных королей гномов. Со временем Тунгни узнал, что только он и его будущие потомки обладают даром использовать руническую магию.

Первый гном-инженер, Моргрим был последним из второго поколения богов-предков, сыном Гримнира. Он разработал методы создания боевых машин и других невоенных устройств. Во время Пришествия Хаоса творения Моргрима дали гномам преимущество в борьбе с огромными армиями Хаоса. Позже он присоединился к путешествию Гримнира на север, но его отец остановил его и направил назад до того, как ушёл в Пустоши Хаоса.

С закрытием Врат Хаоса и созданием Вихря закончилось трехтысячелетнее время богов-предков. Грунгни и Валайя первыми спустились в глубины земли, где с помощью Газула нашли путь в Чертоги Предков и присоединились к духам гномов, что ушли раньше них. Смеднир, Тунгни и Моргрим вскоре совершили собственное путешествие в глубины в компании Газула.

Перед своим окончательным уходом Газул отправился в каждую Твердыню гномов, чтобы подготовить жрецов, посвящённых каждому из богов-предков, включая его самого. Их задачей было гарантировать, что гномы останутся верны традициям, заложенным богами-предками, и друг другу. Выполнив свою задачу, Газул сам отправился в глубины, чтобы тоже присоединиться к своим братьям в Чертогах Предков.

ЖРЕЧЕСТВО

При формировании жречества для богов-предков Газул выбрал членов клана рунных ковалей, чтобы они взяли на себя эту важную роль. Он предвидел необходимость для жречества иметь некоторые способности к созданию магических рун и намеренно выбрал тех, чьи способности были ограничены. Газул знал, что те немногие рунные ковалей, имеющие более сильные способности, должны были сосредоточиться на своём ремесле без лишних отвлекающих факторов.

Вера является неотъемлемой частью общества гномов, поскольку она выходит за рамки обычных границ, установленных кланом и, в меньшей степени, ремесленных гильдией. Священники пользуются большим уважением как за свою мудрость, так и за представительство от лица богов-предков. Они играют важную роль в сплочённости общества гномов. Посредничество священников урегулировало споры между кланами, а также между Твердынями гномов. Священники также сыграли свою роль в применении законов гномов.

В отличие от жрецов людшек, жрецы-гномы не носят вычурных ряс, огромных и богато украшенных религиозных символов, отметок положения или молитвенников. Они носят простую одежду, очень похожую на одежду типичного ремесленника-гнома. Символы, обозначающие их положение, медальоны, обычно носят вне Твердынь, это скромные вещи, обычно сделанные из серебра с выгравированной руной или символом бога-предка.

Гномьи жрецы могут записывать руническую магию ограниченной силы. Коллекция доступных рун специфична для жреца конкретного бога-предка. Начинаящий жрец обучается ей в последние годы ученичества. Ученики-жрецы должны успешно пройти обряд, который возводит их в жречество, прежде чем они смогут начертать руническую магию. Гномьи жрецы не могут создавать новые магические руны.

Хотя у отдельных богов-предков есть своё собственное посвящённое жречество, между ними нет соперничества, как это существует между людьми (например, Сигмаром и Ульриком). Ни один жрец-гном не проявляет неуважения к своему коллеге, зная, что гномы почитают всех богов-предков. Фактически, все жрецы-гномы празднуют святые дни каждого бога-предка со своими собратьями-гномами.

Религиозная концепция покаяния у людишек — еще одна вещь, не понимаемая гномскими жрецами. Гномье чувство чести не позволяет жрецу предпринимать какие-либо действия, которые противоречат строгим предписаниям богов-предков, которых они представляют. В конце концов, для гномов, которые опозорили себя и свой клан, есть только один путь — путь убийцы чудовищ.

СТРАНСТВУЮЩИЕ ЖРЕЦЫ

Большинство жрецов гномов привязаны к храму бога-предка своей Твердыни, где они выполняют ожидающиеся от них услуги для обитающих тут гномов. Единственный раз, когда жрецы гномов покидают пределы Твердынь, происходит, когда их выбирают для путешествия с военными экспедициями. Многие гномы караков и Норски населяют горные поселения за пределами Твердынь. Укреплённые города в королевстве гномов обычно имеют небольшие храмы Грунгни и Валайи и усыпальницы Газула, к которым также прикреплены жрецы.

Гномы в небольших поселениях (торговые фактории, деревни, деревушки, фермы, укрепленные постоянные дворы и шахты) зависят от странствующих жрецов. Эти жрецы, особенно представляющие Грунгни и Газула, совершают обходы, проводя службы обитающим там гномам. Маршруты и графики странствующих жрецов хорошо известны местным, поэтому любое отклонение от них может легко привести к организации поискового отряда. В небольших общинах есть подземные святилища и склепы, где странствующие жрецы могут проводить службы.

В королевствах людишек жрецы Грунгни удовлетворяют все религиозные нужды, которые обычно выполняются другими богами-предками. Единственным исключением из этого правила являются задачи, обычно возлагаемые на жрецов Газула, поскольку они включают в себя важную работу по уходу за умирающими и погребению мёртвых. В крупных городах есть подземные храмы и усыпальницы. Тем не менее, многие имперские гномы проживают в деревнях и деревушках. Странствующие жрецы Грунгни и Газула путешествуют по этим небольшим поселениям в сопровождении одного или двух гномов-охранников. Эта группа обычно проживает в течение определенного времени у самого выдающегося имперского гнома в деревне.

ГНОМИЙ КАЛЕНДАРЬ

Широко используемый Имперский календарь основан на календаре гномов. Одно из основных различий между ними, помимо названий месяцев и особых дней, заключается в том, что гномы не различают дни недели. Для гнома каждый день — рабочий, за исключением священных дней богов-предков. Календарь гномов отсчитывает годы со времени основания Караз-а-Карака как столицы Караз Анкора. Это событие произошло за 4500 лет до коронации Сигмара в качестве императора. Имперские гномы используют Имперский календарь.

День Памяти — один из самых важных праздников среди гномов. У него нет установленной даты, так как каждое королевство гномов празднует этот день в тот день, который важен для этого королевства. Имперские кланы гномов устанавливают свою собственную дату, основанную на важном для этого клана событии. Если в крупном имперском поселении, таком как Альтдорф, много кланов, то старейшины кланов приходят к соглашению о том, когда следует отмечать этот день.

МЕСЯЦЫ И ОСОБЫЕ ДНИ

Количество дней	Имперский	Гномий
1	Хексенстаг	Хекседег
32	Нахексен	Аддерекес
33	Ярдрунг	Верцет
1	Миттерфрул	Матерфран
33	Пфлутцайт	Дургзет
33	Сигмарцайт	Казакзет
33	Зоммерцайт	Зомерзет
1	Зоннштиль	Зомерстиктул
33	Форгехайм	Форнскрак
1	Гехайминстаг	Скраксдег
32	Нахгехайм	Аддерскрак
33	Эрнтецайт	Эгризет
1	Миттербст	Матерхазт
33	Брауцайт	Валдезет
33	Кальдецайт	Кулкелзет
33	Ульрикецайт	Вирзет
1	Монштиль	Вирстикул
33	Форхексен	Форнхекес

Хотя гномы и не так пугливы, как суеверные люди, они с опаской относятся к путешествиям во время Хексенснахт (Хексендраж) и Гехаймниснахт (Скраксдраж), учитывая мерзости, которые бродят по ночам, когда и Маннслиб (Гормлхун), и Моррслиб (Морналхун) полны.

ХРАМЫ И ЧАСОВНИ

В каждой Твердыне гномов есть отдельные храмы богам-предкам. В некоторых Твердынях больший почёт может быть оказан одному богу-предку по сравнению с другими из-за истории и традиций этой Твердыни. Однако это признание не перерастает в предвзятость. Это просто-напросто означает, что значимость той или иной Твердыни гномов отражает влияние того или иного бога-предка. Например, карак Азул построил самый большой храм Грунгни в знак признания того, что он является величайшим центром металлообработки в Караз Анкоре.

Храмы Твердыни - это массивные залы со сводчатыми потолками, предназначенные для большого количества посетителей в праздничные дни. По размерам храмы не уступают залу для аудиенций короля гномов. Храмы очень хорошо освещены, а внутренние стены обычно украшены изображениями богов-предков или их деяний. Кафедра, с которой верховный жрец обращается к собравшимся, стоит на возвышении напротив входа в храм.

Небольшие подземные храмы Грунгни находятся в небольших поселениях, торговых факториях, шахтах и укрепленных постоянных дворах в королевствах гномов. В этих храмах есть отдельные святилища двух других главных богов-предков, Валайи и Гримнира. Во каждом поселении есть подземные усыпальницы, где жрецы Газула совершают погребальные обряды, прежде чем предать земле умерших.

Только храмы Грунгни можно найти в кварталах гномов в городах и крупных посёлках людишек. Эти храмы построены под землей и часто имеют проходы в подземные хранилища, где служат жрецы Газула. Статуи Газула часто являются единственным маркером, указывающим на его владения. Внутри своих стен храмы Грунгни имеют святилища для Валайи и Гримнира.

История имперских гномов знает несколько тёмных моментов, когда отношения с людишками были напряжёнными. В результате многие храмы гномов надёжно укреплены и имеют секретные двери, ведущие к подземным путям эвакуации, о которых невдомёк людишкам. Имперские гномы не оставляют ничего на волю случая.

В то время как имперские гномы разбросаны по деревням и поселениям определенной области, в подвалах их домов есть только святилища Грунгни и Валайи (иногда Гримнира). В самом большом поселении в этой области будет каменный подвал под самым большим заведением гномов (чаще всего это постоянный двор или кузница), где имперские гномы могут собираться вдали от посторонних глаз, чтобы чествовать главных богов-предков. Подземные туннели из этих секретных залов ведут в подземные хранилища, где хоронят мёртвых странствующие жрецы Газула.

ОПИСАНИЯ ГНОМЫХ КУЛЬТОВ

Культы бога-предка не иерархичны в том же смысле, что и культ Сигмара. В культе нет верховного главы. Каждый храм в гномьей Твердыне или крупном сообществе имперских гномов независимо управляется иерархией жрецов внутри этого храма. Единственной объединяющей чертой гномов является то, что все жрецы являются членами придерживающихся традиций кланов рунных кователей.

Из-за независимого характера каждого храма бога-предка нет особой необходимости в подобном разделении культа на ордена, которые фокусируются на одном аспекте божества. Гномы склонны считать этот аспект религии людишек непонятным.

Верования гномов основаны на устной традиции. Истории и предания передаются от одного поколения к другому священниками во время празднования священного дня. Священные тексты не так явственны в культуре гномов, как в вере людишек. Тем не менее, каждый священник, а возможно, и обычные гномы, могут рассказывать истории о своих предках в течение многих часов, прерываясь только для того, чтобы сделать уважительный глоток эля.



ГРУНГНИ

Крупнейший храм: Карак Азул

Крупные праздники: Каждые 100 дней: 33 пфлугцайта (Изготовление бочонка), 33 форгехайма (Первый глоток), 33 брауцайта (Вторая кружка), 33 форхексена (Дно бочонка)

Общепринятые священные символы: Шахтерская кирка, стилизованное изображение лица в шлеме с длинной раздвоенной бородой, руна Грунгни

Грунгни — первый из появившихся богов-предков, который стал братом Гримнира и Газула. Он изображается с раздвоенной бородой цвета серого железа, которая достигает его ног, и обычно изображается с большой шахтерской киркой, называемой Блидаздурак (Молниеносная кирка). В своем воинском аспекте Грунгни вооружен своим руническим боевым молотом, Дронгрудумом («Молот грома»).

Святые места

Храмы Грунгни можно найти в каждой Твердыне горных королевств и Норски. Их также можно найти под городами и крупными поселками в королевствах людишек, где проживает значительное число гномов. В небольших поселениях гномов есть подземные святилища, обычно расположенные под постоянным двором или кузницей, где собираются гномы.

В шахтах королевств гномов есть собственное святилище Грунгни, расположенное у входа в шахту. В пивоварнях гномов есть святилища и небольшая статуя Грунгни с двумя кружками пива, по одной в каждой руке, в видимом углу варочного цеха.

Внутреннее убранство подземных храмов богато украшено резными сценами из древних преданий гномов. В одном конце храма стоит большая статуя Грунгни с киркой (иногда - боевым молотом) в руках. Святилища, как правило, более скромные, с небольшой статуей Грунгни.

Руническая магия культа

Жрецы Грунгни могут начертать следующие руны: Тревоги, Отваги, Обнаружения врага, Ковки, Крепости, Горна, Очищения, Крысобоя, Доблести, Оберега (в оригинале описания руны Preservation нет)

В оригинале указана еще и руна Preservation, но я такой не нашёл

Верховные жрецы Грунгни также могут начертать мастер-руну Грунгни.

В оригинале этой строки нет, но она явно подразумевается наличием подобной строки в разделе Валайи или Газула с Моргримом

ЗАПОВЕДИ

- Благодаря качеству огранки драгоценных камней, кузнечному делу, пивоварению и каменной кладке вы поддерживаете славу клана и Твердыни.
- Стремитесь к тому, чтобы каждый построенный вами проход был достаточно прочным, чтобы выдержать века.
- Молотом и руками чините то, что сломано.
- Извлеките из земли все богатства, которые подарены дави.
- Никогда не тратьте попусту богатство, которое драгоценные камни и золото могут подарить вам и вашему наследию.
- Никогда не сдавайтесь оркам, гоблинам или их сородичам.
- Где бы наши земли ни достались врагам, стремитесь вернуть их с помощью топора и молота.



БАЛАЙЯ

Крупнейший храм: Караз-а-Карак

Крупные праздники: Миттерфрул (Матерфран) и Миттербст (Матерхазт)

Общепринятые священные символы: Щит с рунами «Королевы Предков» (Громти Ринн), сноп хмеля или ячменя, стилизованный очаг, руна Валайи.

Валайя — вторая из богов-предков-основателей, жена Грунгни. Все гномы ведут свою родословную от Валайи. В своём обычном изображении Валайя — архетипическая женщина-гном, гордая, сильная, царственной осанки с длинными, заплетёнными в косы волосами, доходящими до её ног. Обычно её изображают в рогатом шлеме и кольчуге поверх платья с золотой отделкой. Валайя носит рунический топор, называемый Крадсконти («Миротворец»).

Святые места

Во всех гномьих Твердынях есть храмы Валайи, обычно расположенные между храмами Грунгни и Гримнира в Славных Глубинах, в той части Твердыни, где находятся святилища Предков и сводчатые Залы Памяти. На стенах её храмов рельефно изображены домашние сцены из жизни гномов. Статуи Валайи стоят по бокам алтаря, где гномы совершают подношения в честь Богини-прародительницы. Статуя слева изображает Валайю без доспехов, со здоровым младенцем в одной руке и кружкой пива в другой. Правая статуя изображает Валайю в роли защитницы, одетую в кольчугу и шлем, со щитом перед собой и высоко поднятым топором.

Храмы Валайи не встречаются за пределами гномьих Твердынь. Вместо этого в каждом гномьем жилище есть святилище Валайи.

Святилища Валайи также возведены во всех храмах Грунгни, построенных за пределами Твердынь гномов. Вход в библиотеки Твердынь гномов украшен статуями Валайи, изображенной с резцом-стилузом в одной руке и открытой книгой с металлическими страницами в другой. Они подтверждают роль Валайи в развитии рунических рисунков (агрурхун) и базового рунического алфавита (клинкархун) для письма.

Руническая магия культа

Жрецы Валайи могут начертать следующие руны: Тревоги, Битвы, Отваги, Обнаружения врага, Очищения, Восстановления, Святилища, Медлительности, Разрушения чар, Силы духа, Крысобою

Верховные жрецы Валайи также могут начертать мастер-руну Валайи.

ЗАПОВЕДИ

- Всегда оказывайте помощь раненым или больным дави.
- Всегда помогайте другу гномов в нужде.
- Всегда заботьтесь о нуждах молодых короткобородов.
- Бросайте вызов нашим врагам в битве, защищайте свою Твердыню с честью.
- Всегда храните эль и тёплый огонь для почётных гостей.
- Никогда не позволяйте реликвиям и сокровищам наших Твердынь попасть в руки врагов, если только это не спасет жизни дави.



ГРИМНИР

Крупнейший храм: Карак Кадрин

Крупные праздники: Нет

Общепринятые священные символы: Двулезвийный топор, руна Гримнира

Гримнир известен как бог-предок, который агрессивно защищал гномов во время Великого переселения и во время Пришествия Хаоса. Его часто изображают как могучего гнома с пристальным взглядом. Существует две версии Гримнира. Первая — воин, где он одет в древние доспехи гномов со своими могучими топорами, Аз-Дреугидум («Боевой топор Рока») и Онкегруни («Вдоводел»), поднятыми для атаки. Второе и более известное изображение убийцы чудовищ — это обнаженный торс Гримнира и руки, ритуально покрытые шрамами и искусно татуированные, с острым оранжевым гребнем, который обычно можно увидеть у убийц чудовищ, и с единственным оставшимся топором, Аз-Дреугидумом. Второе изображение представляет его внешний вид, когда он вошел в Пустоши Хаоса.

Святые места

В каждой Твердыне гномов есть храм Гримнира, большинство из которых изображают бога-предка как бронированного воина с двумя топорами. Самый большой из этих храмов находится в Караз-а-Караке. Однако самый большой храм Гримнира находится в караке Кадрин, расположенный в Зале Убийц, в котором он изображён как убийца чудовищ. В караке Кадрин есть второй храм Гримнира, где он изображен так же, как и в других Твердынях гномов. Поскольку только убийцы чудовищ могут войти в Зал Убийц, храм, открытый для остальных гномов карака Кадрин, находится в Славных Глубинах среди храмов других богов-предков.

Зал Убийц и его храм построены в оцепленной части Верхних Глубин, чтобы держать обесчещенных убийц чудовищ подальше от остального населения. Король-Убийца часто посещает храм в Зале Убийц.

Внутренние стены храмов Гримнира-Воина изображают на рельефах сцены, где полностью облаченный в доспехи Гримнир сражается с жестокими монстрами во время Великого переселения и извращенными воинами Хаоса, появившимися при Пришествии Хаоса. Основное внимание в сценах на стенах храма Гримнира-Убийцы уделяется его путешествию в качестве убийцы чудовищ в Пустоши Хаоса, рассказанному его сыном Моргримом.

Святыни Гримнира-воина существуют в каждой казарме, где собираются воины дави. Аналогичные святыни существуют в храмах Имперских гномов, посвященных Гругни.

Руническая магия культа

Жрецы Гримнира могут начертать следующие руны: Битвы, Разрушения чар, Ясного зрения, Разрубания, Отваги, Рассечения, Открытия, Дальнего зрения, Ярости, Мощи, Медлительности, Удара, Возмездия

Верховные жрецы Гримнира также могут начертать мастер-руну Гримнира.

ЗАПОВЕДИ

- ❖ Подчиняйтесь приказам долгобородов.
- ❖ Стойте твёрдо, как камень, перед жестоким врагом и не отступайте с поля битвы до её конца.
- ❖ Убивайте врагов дави, где бы вы их ни нашли.
- ❖ Стремитесь убивать чудовищных врагов дави, где бы они ни вторгались в наши Твердыни и глубины.

В ОРИГИНАЛЕ
УКАЗАНА РУНА
BREAKING,
КОТОРОЙ НЕТ,
ПОТОМУ Я УКАЗАЛ
РУНУ «РАЗРУШЕНИЯ
ЧАР», КОТОРАЯ
SPELLBREAKING.
ИНАЧЕ БЫ
В СПИСКЕ МОГЛА
ОКАЗАТЬСЯ
И МАСТЕР-РУНА
РАЗРУШЕНИЯ,
ЧТО НЕ СОВСЕМ
ПОДХОДИТ СПИСКУ
ПРОСТЫХ РУН

ГАЗУЛ

Крупнейший храм: Караз-а-Карак

Крупные праздники: Нет

Общепринятые священные символы:

Стилизованный вход в пещеру, пламя, руна Газула

Самый младший брат богов-предков, Газул долго размышлял о смертности своих сородичей. Газул создал Чертоги Предков в духовном мире под горами, чтобы дави могли жить там, когда их тела умрут. Он также создал Ритуал Перехода (Дуругенритак).

Газул часто изображается как мрачный гном с грустными глазами и мрачным поведением. Газул носит чёрную броню под чёрным плащом и держит большой рунный меч по имени Жаррвенгрин («Пылающая смерть»).

Святые места

В каждой Твердыне гномов есть храм Газула, но он расположен не рядом с другими храмами богов-предков в Славных Глубинах. Храмы Газула находятся в Глубинах Газула вместе с многочисленными погребальными склепами и помещениями для подготовки тел, которыми управляет культ. Выглядящие торжественно статуи Газула размером с огра охраняют вход в его храмы и погребальные склепы. Небольшой алтарь стоит в середине храма, где те, кто чтит недавно умерших, также могут чтить Газула. За пределами Твердынь гномов, погребальные склепы гномов часто соединены туннелями с храмом Грунгни. Святилище Газула с небольшой статуей Газула поблизости построено около входа в туннель. Для более крупных поселений, таких как Имперские города, жрец Газула назначается в это место на постоянной основе. Более мелкие поселения зависят от странствующего жреца Газула. Комнаты для подготовки тел расположены около святилища.

Руническая магия культа

Жрецы Газула могут начертать следующие руны: Тревоги, Обнаружения врага, Запирания, Восстановления, Отмщения

Верховные жрецы Газула также могут начертать руны Расплаты и Сопровождения духа.

ЗАПОВЕДИ

- ❖ Бросьте вызов расхитителю гробниц, упырю и некроманту, ибо они — враги, которых следует презирать.
- ❖ Почитайте наших мёртвых, защищайте их души и охраняйте их репутацию.
- ❖ Уважайте достоинство предков, тревожить места их упокоения — тяжкое дело.

СМЕДНИР

Крупнейший храм: Карак Азул

Крупные праздники: Хексенстаг (Хекесдег)

Общепринятые священные символы: Наковальня, руна Смеднира

Как старший сын Грунгни и Валайи, Смеднир, по легенде, поднял мастерство гномов в области переработки руды и металлообработки, а также в удовлетворении практических потребностей и создании произведений искусства, особенно из драгоценных металлов. Смеднир также разработал и обучил навыкам эффективной переработки и работы с громрилом, самым твёрдым металлом в мире.

Смеднир изображен в виде мускулистого гнома с обнаженными руками, одетого в кожаный фартук, с заплетенной в косу бородой, перекинутой через плечо, подальше от пламени горна. В левой руке Смеднир сжимает клещи, удерживающие кусок металла, а в правой сжимает свой рунический молот Азулукрид («Обработчик металла»).

Святые места

В каждой Твердыне гномов есть храм Смеднира, украшенный сценами работы предка в кузнице или очистки руды, изображенными на барельефах на внутренних стенах. Святилища Смеднира находятся во всех кузнечных мастерских, штамповочных фабриках и плавильнях королевства гномов. Святилища также существуют в мастерских, фабриках и плавильнях, где этими предприятиями управляют имперские гномы. Гномьи плавильщики и кузнецы собираются в святых местах Смеднира на рубеже года, чтобы отпраздновать завершение старой работы и начало новой.

Руническая магия культа

Жрецы Смеднира могут начертать следующие руны: Разрубания, Рассечения, Огня, Ковки, Горна, Железа, Истины, Оберега

Верховные жрецы Смеднира также могут начертать мастер-руну Трудолюбия.

ЗАПОВЕДИ

- ❖ Всегда стремитесь к тому, чтобы сделать свою лучшую работу.
- ❖ Не трудись ради тех, кто недостойн ремесла дави.
- ❖ Цените и защищайте свои инструменты и кузницу так, как если бы вы хранили самое большое сокровище.

ТУНГНИ

Крупнейший храм: Караз-а-Карак

Крупные праздники: Нет

Общепринятые священные символы: Руна Тунгни на молоте

Тунгни - младший сын Грунгни и Валайи, который учился искусству обработки металлов у своего брата Смеднира. После возвращения Тунгни из Анкор Брин два брата работали вместе, создавая одно из самых ранних и известных рунических оружий. Как прародитель кланов рунных кователей, он обучал своих ранних потомков тайным знаниям рунного дела.

Тунгни изображается как ликующий гном с волосами и бородой цвета бронзы. Он одет в полную броню с его личной руной, начертанной на нагруднике. Тунгни держит рунический посох в поднятой левой руке, символизирующий его силу и мастерство в создании рун. Он держит рунический молот, Караз-Казакрхун («Руна Несокрушимой Войны») в расслабленной правой руке.

Святые места

Храмы Тунгни можно найти только в гномьих Твердыхах, самый большой из которых находится в Караз-а-Караке. Второй, меньший храм в Караз-а-Караке находится в Рунрике Анкор («Логово рунного кователя»), где сила владыки рун Крага Мрачного не знает себе равных. Стены храмов Тунгни украшены фресками, иллюстрирующими путешествие Тунгни в Сверкающее царство и его триумфальное возвращение. Гигантская статуя Тунгни гордо стоит на возвышении, расположенном недалеко от задней части храма. За пределами гномьих Твердых нет святилищ Тунгни, даже в землях людийшек.

Руническая магия культа

Жрецы Тунгни редко создают руны, оставляя эту задачу рунным кователям. При необходимости они ограничены следующим списком: Тревоги, Ясного зрения, Обнаружения врага, Удачи, Святилища, Восстановления, Истины

Верховные жрецы Тунгни также могут начертать мастер-руну Трудолюбия.

В ОРИГИНАЛЕ ЭТОЙ СТРОКИ НЕТ, НО ОНА ЯВНО ПОДРАЗУМЕВАЕТСЯ НАЛИЧИЕМ ПОДОБНОЙ СТРОКИ В РАЗДЕЛЕ ВАЛАЙИ ИЛИ ГАЗУЛА С МОРГРИМОМ

ЗАПОВЕДИ

- ❖ Берегите секретыковки рун так же бережно, как вы дорожите золотом.
- ❖ Ваша работа скорее должна быть уничтожена, чем попадет в руки врага.
- ❖ Верните те предметы рунного мастерства, которыми владеют те, кто их недостойн.
- ❖ Если нашими секретами владеют те, кто их недостойн, позаботьтесь о том, чтобы секреты исчезли вместе с ними.
- ❖ Вас будут судить по вашей работе, поэтому стремитесь быть лучшими.

МОРГРИМ

Крупнейший храм: Жуфбар

Крупные праздники: Зоннштиль (Зомерстиктул)

Общепринятые священные символы: Верёвка и блок, стилизованный камнемёт, руна Моргрима

Моргрим — сын Гримнира и Валайи и первый инженер гномов. После предупреждения Грунгни о Пришествии Хаоса Моргрим и его клан создали болтомёты и камнемёты всех размеров. Они также придумали ловушки, чтобы сформировать первую линию обороны против вторгающихся орд. Моргрим прошел часть пути до Пустошей Хаоса с Гримниром, но его отец приказал сыну вернуться с одним из его личных топоров, чтобы обеспечить непрерывную агрессивную оборону гномов, пока Врата Хаоса не будут закрыты. Моргрима обычно изображают как одетого в кольчугу гнома, на поясе которого висят инструменты, типичные для инженера. На большинстве изображений у Моргрима пыль в волосах и бороде, а руки покрыты смазкой. Он держит один из топоров своего отца, Онкегруни («Вдоводел»).

Святые места

Во всех Твердыхах гномов есть храм Моргрима в Славных Глубинах, самый большой из которых находится в Жуфбаре, самой промышленно развитой из всех Твердых гномов. Две статуи Моргрима гордо стоят у входа в его храм. В большинстве храмов представлены фрески различных боевых машин, связанных с инженерной гильдией. Напротив, в храме Барак-Варра представлены различные военные корабли, которыми славится эта Твердыня. Святилища Моргрима существуют в здании гильдии инженеров в Королевских Глубинах, а также под гильдиями инженеров-гномов в Империи.

Руническая магия культа

Жрецы Моргрима могут начертать следующие руны: Точности, Тревоги, Горения, Ясного зрения, Обнаружения врага, Дальнего зрения, Ковки, Горна, Пробивания, Перезарядки, Поиска, а также мастер-руны Маскировки и Самосожжения.

В ОРИГИНАЛЕ ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ РУНЫ ПРОСТО ПЕРЕЧИСЛЕННЫ, БЕЗ УКАЗАНИЯ О ТОМ, ЧТО ОНИ, В ОБЩЕМ-ТО, МАСТЕРСКИЕ

Верховные жрецы Моргрима также могут начертать мастер-руну Защиты.

ЗАПОВЕДИ

- ❖ Всегда требуйте возмещения у тех, кто крадет наши секреты.
- ❖ Сделайте свое ремесло точным и эффективным в своей функциональности.
- ❖ Вводите новшества, но будьте осторожны. Амбиции не должны идти в ущерб ремеслу.
- ❖ Все инженерные знания священны и должны быть сохранены, даже ценой новых концепций.
- ❖ Все этапы инженерного ремесла должны сопровождаться чтением соответствующей гильдейской литании.

ПОЧИТАНИЕ ПРЕДКОВ

Для гномов почитание предков равнозначно почитанию богов-предков. Такое поклонение не требует присутствия жрецов богов-предков. Почитание предков может осуществляться отдельным лицом, семьёй или всем кланом. Место для почитания предков также может быть разным. Это можно сделать дома, в зале клана, на поле боя или даже в пивной с товарищами. Более того, это можно сделать в любое время дня.

Гномы знают, что они являются частью неразрывной цепи со своими предками. Они всегда думают о предках, когда оказываются на решающем распутье своей жизни. Гномы часто думают о предках, когда им нужно принять решение, которое изменит их жизнь, часто обсуждая, какой путь будет чтить предков или опозорит их. В таких ситуациях гномы взвешивают свой личный опыт с опытом предков, истории которых влекут за собой похожие дилеммы.

Спутники-людишки могут считать гномов слишком одержимыми, когда дело касается их предков, но людишки, как правило, слишком безрассудны и эгоистичны, чтобы должным образом продумать последствия.

ПОЧТЕНИЕ К ПРЕДКАМ

Обычно гномы очень регламентированы в том, как они ведут себя изо дня в день. Когда дело доходит до почитания предков, они становятся очень индивидуалистичны в своем подходе.

Один из распространенных способов почитания предков у гномов происходит, когда клан собирается, чтобы перечислить деяния своих давно потерянных родственников через повествование или песню. Рассказ «Саги о Готреке Готрекссоне и возвращении казада Беббанберк» занимает у клана пивоваров Колгрудн («Черный молот») крака Равнсвак несколько часов, обычно в форме песни, выпивая при этом обильное количество эля и медовухи. Выражение благодарности предкам является примером более рефлексивного метода почитания. Рорек Дуракссон, кузнец из Убершрейка с хорошей репутацией, начинает свой день с утренних молитв, выражая благодарность предкам за то, что они предоставили ему еще один день, чтобы почтить их своим ремеслом.

В большинстве случаев почитание предков находится между двумя приведёнными выше примерами. Многие семьи созывают собрание, чтобы почтить память предков. Например, Турстан Серебрянобород из клана Агрилхандаз («Серебряная рука»), один из двух мастеров гильдии серебряных дел мастеров в Мейсене (другой — человек), приглашает своих детей и их семьи собраться

в своем просторном таунхаусе в районе Зильберкельх, чтобы почтить память предков семьи. Сын Турстана, Бронн, живет в соседней деревне Дорнштадт со своей женой. Дочь Турстана, Фреда, и её семья проживают дальше в Вильштэттере. Собравшись, Турстан и его семья делятся историями о предках (включая истории супругов его детей), поскольку они почитают своих предков всю ночь напролет за пивом и сытной едой.

ЗАПОВЕДИ

- Всегда чтите своих предков в каждый День Памяти.
- Никогда не совершайте и не допускайте действий, которые позорят память предка клана.
- Всегда ищите руководства предка перед любым великим начинанием.

КЛАНОВЫЕ СВАТИЛИЩА И ТРАДИЦИИ

Клановые святилища и традиции столь же разнообразны, как и кланы, которые почитают своих предков. Во всех главных залах клана и семейных жилищах есть святилища, посвященные предкам клана.

Расположение святилища в доме или главном зале клана варьируется от семьи к семье, от клана к клану. Иногда они располагаются на виду в общей зоне, где собираются члены. В других случаях святилища располагаются в более приватной зоне для личных размышлений.

Структура святилища также различается. Они могут быть такими простыми, как небольшой стол с кружкой пива и каким-либо другим символом ремесла клана или семьи. Более сложные святилища имеют портреты нескольких предков и, возможно, личные вещи предка, выставленные на видном месте. В некоторых жилищах святилище предков стоит рядом со святилищами, посвященными богам-предкам.

Хотя нет никаких святых дней для почитания предков как таковых, члены клана собираются в назначенный кланом День Памяти, чтобы поделиться историями о предках и прокомментировать уроки, которые эта история передает живым. Эти сборища варьируются от торжественных рассказов до юмористических и предостерегающих историй. Воспоминание о предках может быть как радостным, так и грустным, просвещающим и развлекательным или просто информативным.

В дополнение к празднику клана, отдельные семьи гномов имеют свой собственный День Памяти, особенно для недавно умерших предков. В таких случаях знаки недавно похороненных предков добавляются в семейное святилище святыню.

СТРАНА ТРОЛЛЕЙ

ОБОЗНАЧЕНИЯ

Твердыня гномов



Павшая Твердыня



Застава гномов



Потерянная застава



Логово скавенов



Крепость зеленокожих



Карак Восемь Пиков

Каратип (Скальный гор)

Карак Циблин (Потерянная гора)

Карак Лун (Гора Исчезновения)

Шхаты Уакул

Кияваны

Унд-Унар

Восточный рог

Восточные врата

Кити-Ев (Белая Дыма)

Карак Мар (Распетная гора)

Карак Мора (Пенная гора)

Карак Рин (Краснокопная гора)

Карак Унтор (Гора Красного Плаза)

Карак Кадри (Крепость Убийц)

Жуфбар (Водные врата)

Карак Ватн (Крапмер)

Карак Ангажар

Карак Тантук

Карак Изор (Медная гора)

Карак Буфдар

Карак Хирн (Твердыня Горна)

Карак Азур (Железный пик)

Карак Азгал (Драконья гора)

Карак Драк (Черная скала)

Карак Восемь Пиков

Карак Азур (Железный пик)

Карак Азгал (Драконья гора)

Карак Драк (Черная скала)

Карак Восемь Пиков

Карак Азур (Железный пик)

Карак Азгал (Драконья гора)

Карак Драк (Черная скала)

Карак Восемь Пиков

Карак Азур (Железный пик)

Карак Азгал (Драконья гора)

Карак Драк (Черная скала)

Карак Восемь Пиков

Карак Азур (Железный пик)

Карак Азгал (Драконья гора)

Карак Драк (Черная скала)

Карак Восемь Пиков

Карак Азур (Железный пик)

Карак Азгал (Драконья гора)

Карак Драк (Черная скала)

Карак Восемь Пиков

Карак Азур (Железный пик)

Карак Азгал (Драконья гора)

Карак Драк (Черная скала)

Карак Восемь Пиков

Карак Азур (Железный пик)

Карак Азгал (Драконья гора)

Карак Драк (Черная скала)

ИМПЕРИЯ

Тёмные Земли

Бесплодные земли (земли зеленокожих)

Краесветные Горы

С

3

В

Ю

Горькое море





КАМПА: ОБИД

