

Со временем могущество гномов пошатнулось. И все же они не сломлены и полны решимости вернуть утраченные дома и восстановить свою разрушенную державу.



Караз-а-Карак



Самый большой, древний и укрепленный город гномов. Караз-а-Карак пережил все эпохи Старого Света и любой гном готов умереть, защищая его. Говорят, он будет существовать до тех пор, пока сам мир не погибнет.

В примерном переводе на язык людей Караз-а-Карак означает "Вершина Гор" или "Прочнейшая". Для большинства это величайшее владение гномов называется "Вечная Вершина".

По древней традиции, Вечная Вершина является столицей Караз Анкора, а ее правитель, король Балун Альрикссон, является верховным королем всех гномов.

Благородные кланы Караз-а-Карака ведут свою родословную от самых почитаемых богов-предков: Грунгни, Гримнира и Валайи.

Здесь, в священных древних залах, хранятся Великая Книга Обид и Книга Воспоминаний, которые сами по себе вызывают благоговейный трепет и почитание.

В Караз-а-Карак традиции гномов сохраняются в их первозданном виде. Это город ритуалов, с храмами и статуями, высеченными из живой скалы, и древними гробницами, высеченными глубоко в недрах под городом.

Верховный король заседает в обширном чертоге, освещаемом окнами с хрустальными стеклами высоко

вверху и огромными жаровнями, стоящими вдоль проходов, так что повсюду сияет золото, бронза и теплый отблеск камня.

Лес колонн, образующий неф длиной в милю, имеет колоссальные размеры. Шум собравшихся перед троном на совет или пир, настолько оглушителен, что эхом разносится по горным вершинам.

Карак-Азул



Известные на языке гномов как Железный Пик, богатейшие залежи железной руды и драгоценных камней во всех Краесветных Горах находятся вокруг Карак-Азула.

Таким образом, оплот превратился в центр металлообработки, где практикуются в своем искусстве одни из самых искусных гномьих кузнецов, члены кланов, чье наследие восходит к самому Грунгни.

Карак-Азул - последнее из некогда великих южных владений, оставшихся под контролем гномов, его соседи пали под натиском захватчиков.

Ныне Железный Пик поставляет руническое оружие и доспехи во все владения гномов, поскольку немногие кузнецы могут сравниться по остроте с клинками местных мастеров.

Оружие доставляется по скрытым горным тропам и по обширным подземным магистралям, чтобы снабжать осажденные аванпосты по всему краю гор.

Вала-Азрил-Унгол



Известная во всем Старом Свете как "Восемь Вершин", эта могущественнейшая из крепостей расположена в

естественном амфитеатре, окруженном восемью великими горами.

В дни расцвета Восемь Вершин соперничала с Караз-а-Караком по размерам и значению. И все же, после веков невообразимых лишений, гномы были вынуждены запечатать священные места и оставить свой город врагам.

Сегодня Восемь Вершин кишит полчищами гоблинами и безымянными монстрами, бродящими по бесконечным туннелям.

С момента его падения потомки короля Лунна, последнего правителя сверкающего города, не раз пытались вернуть себе крепость, но неизменно терпели поражение с ужасающими потерями.

Однако недавно гномы добились больших успехов в Восьми Вершинах, отвоевав верхние уровни и разместив гарнизоны среди руин, готовясь к новому погружению в глубины.

Барак-Варр



Барак-Варр, называемый "Морскими Воротами", уникален тем, что это единственный оплот гномов на побережье Старого Света. Его туннели и пещеры высечены в скалах на северном берегу Черного залива.

В обширных подгорных залах укрыта глубоководная гавань, где гордыми рядами выстроился флот гномов. Его сила не уступит ни одному военному флоту в мире, ибо каждый паровой корабль гномов - плавучая крепость.

Барак-Варр принимает купцов из многих земель, чьи товары продаются в просторных рыночных пещерах, а затем перевозятся вверх по Реке Черепов кораблями гномов или караванами по Старой Гномьей Дороге.

Правители княжеств Порубежья извлекают большую выгоду из присутствия Барак-Варра, поскольку его канонерские лодки патрулируют Черный залив, охотясь на пиратские суда и морских налетчиков.

Карак Кадрин



На страже восточного края Высокого Перевала стоит Карак-Кадрин - могучий оплот, высеченный среди мрачных и зазубренных вершин.

Коварный перевал тщательно охраняется гномами, поскольку это населенный монстрами маршрут вторжения, излюбленный агрессивными обитателями Темных Земель.

В былые времена король Барагор понес ужасную утрату, которая вынудила его принять клятву Истребителя. Но обязанности короля не позволяли ему скитаться по диким местам в поисках своей доблестной смерти.

Разрываясь между противоречивыми обязанностями и желаниями, Барагор построил великое святилище Гримнира и сделал Карак-Кадрин пристанищем для уставших от мира скитальцев.

И по сей день Истребители стекаются в Карак-Кадрин, где вспоминают об их деяниях и проверяют их доблесть в схватках со многими окружающими врагами.

Жуфбар



Огромное озеро, известное как Черноводное или Вар-дражин на языке гномов, питают водопады, стекающими с вершин Краесветных Гор. Многие племена орков и гоблинов обитают в окрестных горах, воюя с неприступной крепостью Жуфбар.

Руна Жуфбара изображает грохочущий водопад, у которого построен оплот и который питает неустанную работу его промышленной мощи.

Потерянные оплоты Краесветных Гор

За долгие и бурные тысячелетия многие владения гномов, включая некоторые из самых крупных и древних, превратились в руины.

Эти заброшенные крепости разбросаны по горам, в наши дни они служат логовищами для монстров или удерживаются орками, гоблинами и кем похуже.

Карак-Азгал

Когда-то эта гора называлась Карак-Изрил, Город Драгоценностей, но гномы теперь называют ее Карак-Азгал, что означает "Пик Сокровищ".

Люди называют эту гору просто "Драконий Утес". После многих столетий давления крепость пала под натиском паразитов, прокладывающих туннели снизу, в то время как осаждающие орки захватили город над землей.

Затем появился дракон. Грауг Ужасный перебил всех, кто остался в руинах и вынюхал скрытые хранилища сокровищ, чтобы собрать их и свить гнездо на украденных у гномов богатствах.

Спустя много лет гном по имени Скальф, позже прозванный Драконоубийцей, пришел, карабкаясь по почерневшим костям и обгоревшим доспехам многих героев, осмелившихся бросить вызов Граугу.

Скальф ударил по чешуйчатой шкуре на горле ящера. Мощные руны засияли на топоре, когда дракон забился в последней предсмертной судороге.

К сожалению, у Скальфа было слишком мало гномов, чтобы удержать город, и вскоре руины были наводнены троллями, которые, говорят, питались только самоцветами и золотыми монетами.

Сегодня наследники Скальфа претендуют на управление оплотом из небольшой крепости у главного входа, поскольку входить в саму твердыню стало слишком опасно.

Карак-Варн

Высеченный в скалах, возвышающихся над гладью Черноводного, Карак-Варн был источником большей части гномьего громрила - самого желанного из всех металлов.

Его шахты были затоплены во времена Бедствий, и безымянные ужасы захватили их, и с тех пор рудные богатства оказались недостижимы даже для самых решительных экспедиций.

Тем не менее, упорные гномы все же захватили контроль над значительной частью руин.

Желая вернуть утраченные богатства и ценные артефакты, они разработали сложные водолазные аппараты и подводные костюмы, которые позволяют им исследовать затонувшие ярусы и даже озёрные глубины в поисках сокровищ.

Излишне говорить, что такие операции идут перед лицом яростного противодействия извращенных существ, которые теперь делают Черноводное своим обиталищем.

Карак-Унгор

Карак-Унгор, первый из павших великих оплотов, на родном языке гномов звучит как "Пещерная Крепость", названная так из-за сети пещер под горой.

За более чем четыре тысячи лет, прошедших с тех пор, как он был заброшен, не менее трех верховных королей древности погибли, сражаясь за возвращение врат Карак-Унгора.

Ныне известная как "Гора Красного Глаза", она является домом для племени гоблинов Красного Глаза, а соперничающие вожаки этого гнусного сброда постоянно враждуют друг с другом за власть над своим логовом.

Господство зеленокожих над "Пещерной Крепостью" настолько полное, что многие из ее обитателей проводят всю свою жизнь, ни разу не увидев живого гнома и сражаясь лишь с себе подобными.

Караки Серых и Черных Гор

Помимо основанных в глубоком прошлом оплотов Краесветных Гор, многие гномы живут в более молодых поселениях Серых и Черных Гор, а также под Сводами.

Источники

1:Warhammer:The Old World Arcane Journal– Dwarfen Mountain Holds

1a:The Lords of the Mountains, pp.5-7

1b:Dwarfen Thongs, pp.10-11

1c:Imperial Dwarf Mercenaries, pg.43

2: <https://www.theoldworld.com/>