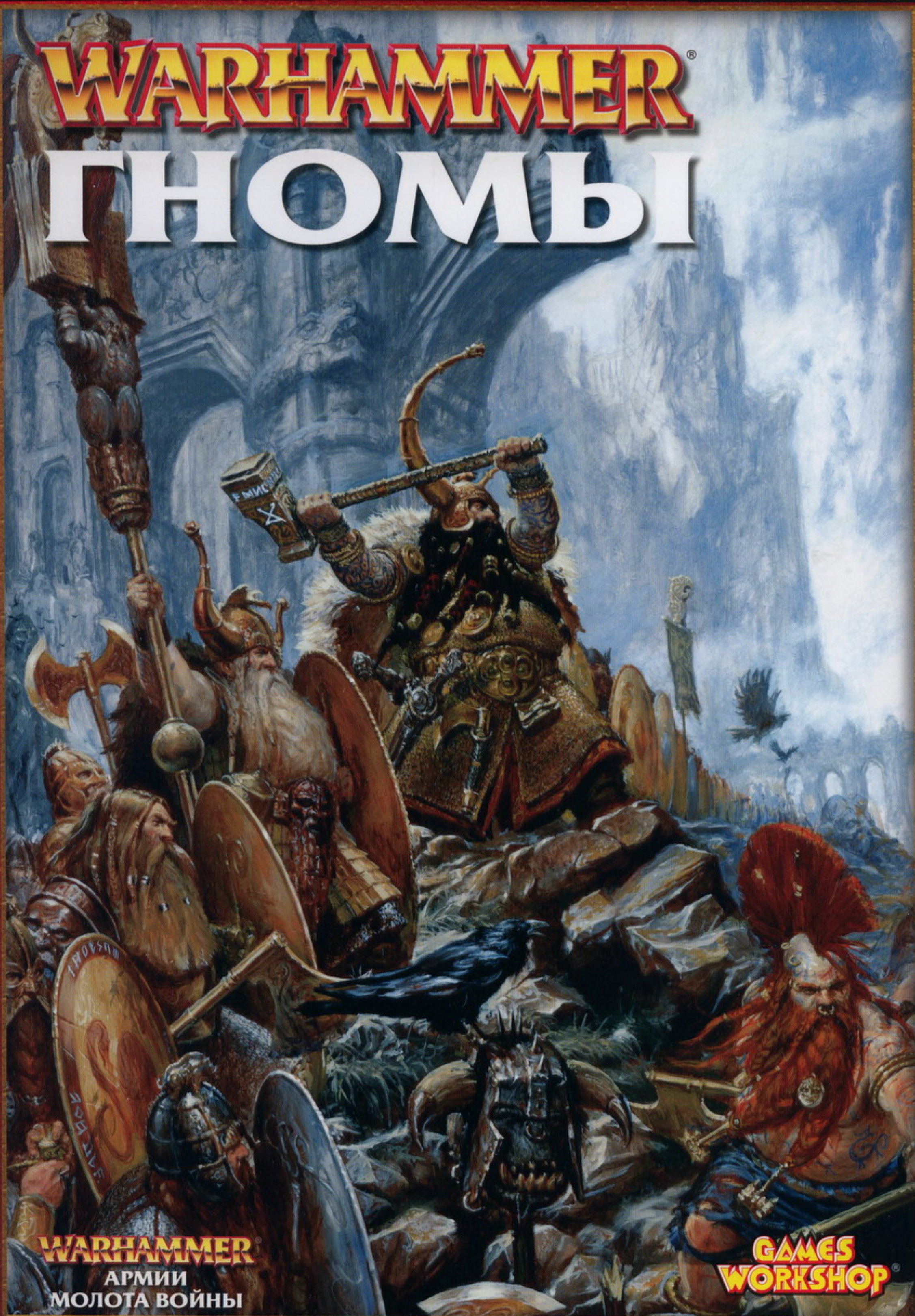


WARHAMMER®

ГНОМЫ



WARHAMMER®

АРМИИ
МОЛОТА ВОЙНЫ

GAMES
WORKSHOP®

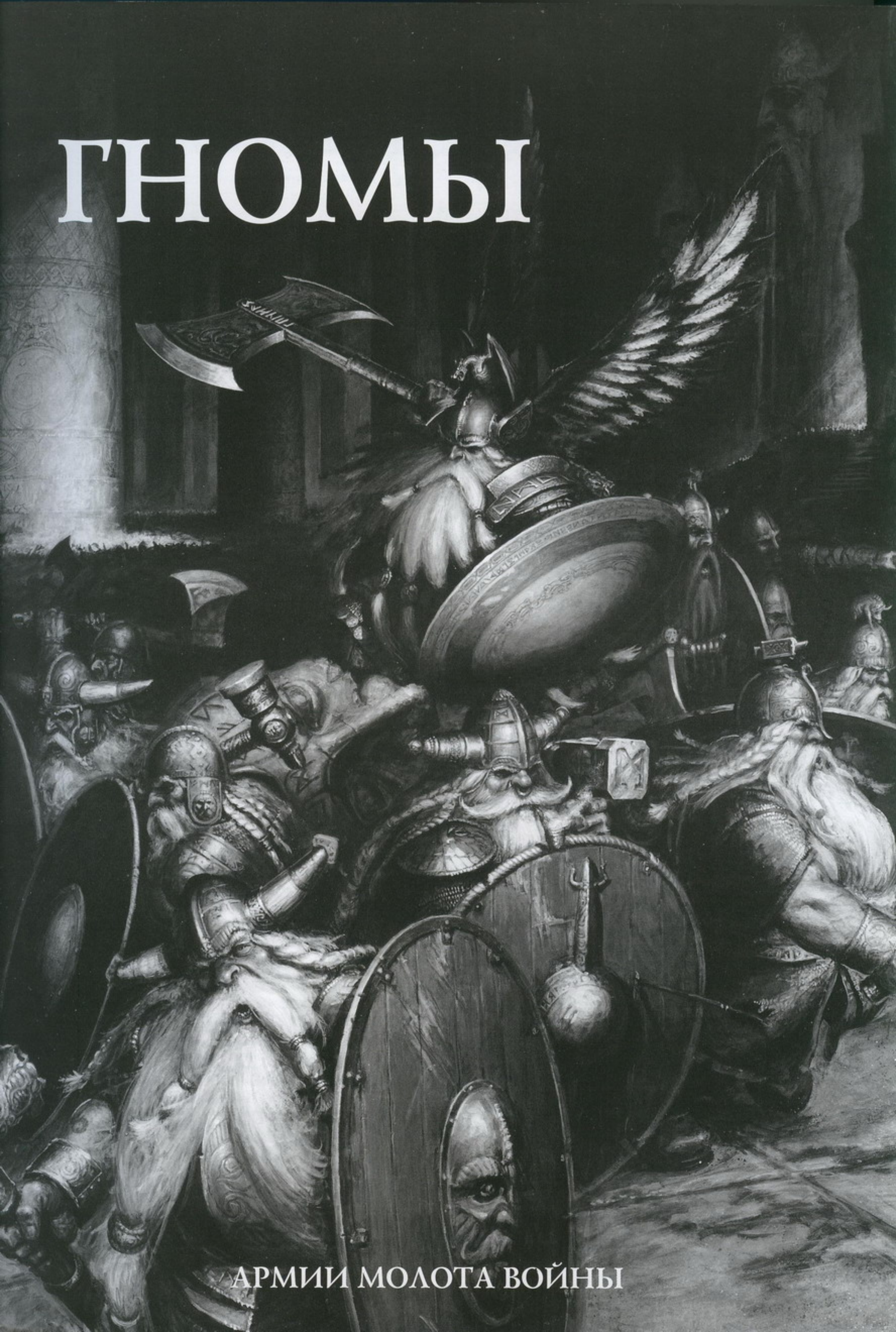


Гномы защищают свои копи от разбойничающих Орков



Жестокая битва под землей между Гномами и Скейвенами

ГНОМЫ



АРМИИ МОЛОТА ВОЙНЫ



СОДЕРЖАНИЕ

Вступление	3	Пушка Орган.....	40
Гномы	4	Пушка, Камнемёт и Стреломёт	41
История Гномов	6	Гирокоптер	42
Свершения многих поколений	16	Руны Гномов	43
Королевства Гномов	22	Оружейные руны.....	44
Общество Гномов	26	Руны Доспехов и Рунические Знамена	45
Рать Гномов	28	Рунические Талисманы	46
Специальные правила и вооружение	28	Инженерные Руны	47
Короли и Таны	29	Мощь Гномов	48
Рунные Кузнецы и Наковальня Рока	30	Лорды	50
Воины и Длиннобородые.....	32	Герои.....	51
Убийцы	33	Основные подразделения	52
Громобои и Стрельцы	34	Специальные подразделения	54
Молотобойцы и Рейнджеры	35	Редкие подразделения	57
Рудокопы.....	36	Высший Король Торgrim Злопамятный .	58
Бронеломы	37	Торек Стальная Бровь	60
Гильдия Инженеров	38	Джозеф Пивовар	62
Мастер Инженер и Инженер	38	Памятка	64
Пушкари и Огненная Пушка.....	39	Армии Гномов	65

Автор
Пит Хейнс

Дополнительные материалы
Рик Пристли

Рисунок на обложке
Пол Дентон

Иллюстрации
Алекс Бойд, Пол Дентон,
Карл Капински, Вейн Ингланд,
Адриан Смит и Сэм Вуд.

Графический дизайн
Алан Дэвис, Нейл Худгсон
и Нуала Кинрейд

Дизайнеры миниатюр
Тим Адкок, Колин Грейсон,
Марк Харрисон, Алекс Худстром,
Эли Морисон, Феликс Пиниагуа
и Сэб Пербет

Дизайн и верстка
Майкл Барсон, Джон Митчелбах,
Марк Оуэн, Дилан Оуэн, Йан
Стрикланд, Натан Винтер

Команда 'Heavy Metal'
Филл Дунн, Пит Фолей, Нейл Грин,
Нейл Лонгдаун, Дарен Латам, Кейт
Робертсон, Ания Веттергрэн,
Кирстен Вилиамс

Специальная благодарность
Алессио Каваторе,
Грехему Дэви, Марку Гиббонсу,



Асгеру Гранеруду, Нику Киму,
Алену Мерриту, Энтони
Рейнольдсу, Гилу Сурепи,
Гевину Торпу и греческим
плейтестерам.

Русская версия книги
Перевод:

Алексей Кукавский,
Владимир Яснот

Под редакцией
Любови Мачиной и
Алексея Синяткина

Верстка русской версии
Дизайнерская группа «Столица».

Отпечатано
Компания «Астероид»

Специальная благодарность
Евгению Мадору

Произведено компанией «Games Workshop»

Русская версия книги отпечатана компанией «Астероид»

© Авторские Права Games Workshop Limited 2005. The Double-Headed/Imperial Eagle device, Дизайн Двуглавого/Имперского Орла, the Games Workshop logo, Логотип Games Workshop, Games Workshop, Warhammer, Молот Войны, Anvil Guard, Стражи Наковальни, Anvil of Doom, Наковальня Судьбы, Daemon Slayer, Убийца Демонов, Dragon Slayer, Убийца Драконов, Flame Cannon, Огненная Пушка, Gate Keeper, Хранитель Врат, Giant Slayer, Убийца Гигантов, Grudge Thrower, Камнемёт, Gyrocopter, Гирокоптер, Hammerer, Молотобоец, High King Thorgrim Grudgebearer, Высший Король Торgrim Злопамятный, Ironbeard, Железная Борода, Ironbreaker, Айрондрейкер, Josef Bugman, Джозеф Пивовар, Organ Gun, Пушка Орган, Quarreller, Стрелец, Runelord, Владыка Рун, Runesmith, Рунный Кузнец, Thane, тан, Thorek Ironbrow, Торек Железная Бровь, Throne of Power, Трон Силы, Thunderer, Громобой, Troll Slayer, Убийца Троллей, и все связанные с этим знаки, имена, персонажи и изображения из вселенных Warhammer и Warhammer 40,000 являются либо ®, ТМ и/или © Games Workshop Ltd 2000-2003, которые зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

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

Произведено ООО «Астероид» (Россия, 125009, г. Москва, Страстной бульвар, д. 4/3, стр. 1, asteroid40k@yandex.ru) по заказу ООО «Алегрис» (127474, г. Москва, ул. Дубнинская, д. 45) по лицензии компании Games Workshop, выданной ООО «Алегрис»; 1-я редакция, Москва, 2005 год.

Международный сайт компании

ISBN: 1-84154-690-9

Games Workshop: <http://www.games-workshop.com>



ВВЕДЕНИЕ

На востоке Империи находятся горы Края Света. Здесь, между так называемыми цивилизованными странами людей и разоренным краем Темных Земель, располагаются родовые крепости одной из древнейших рас мира Молота Войны – гномов. Некогда их владения были больше, но горе тому, кто в присутствии гнома скажет о сокращении их земель! Как и прежде, Караз Анкор (так они называют свое государство) остается непоколебимым и непреклонным. В эти темные времена в мире, яростно атакуемом Хаосом, гномы являются оплотом чести, силы и храбрости.

На поле боя гномы известны своей упрямой отвагой. Сражаясь в пешем порядке сомкнутым строем, облаченные в прекрасные доспехи и вооруженные великолепными смертоносными топорами, они являются самыми решительными и стойкими воинами. Кроме этого, они – самый изобретательный народ в мире. Гномы овладели искусством создания черного пороха, познали тайны пара и дюжину других ремесел, неизвестных остальному миру. Эти творческие возможности проявляются в многочисленных и разнообразных боевых машинах, которые они привозят на поле боя: от проверенных временем злобометов и стрелометов, испытанных пушек, до совершенно секретных органических пушек, пушек-огнеметов и гирокоптеров – ни в какой другой армии нет таких мощных машин.

Прежде чем противник разобьет лоб о непоколебимую стену гномьих щитов, сначала он должен выстоять под обстрелом ядрами, валунами и шквалом стрел, выпущенных из механизмов гномов, а затем, подойдя ближе, он встретит град пуль и арбалетных стрел. В конце концов враги окажутся перед гномами – воинами столь же свирепыми и мстительными, сколь и опытными. Немного в этом мире устрашит гномов – и никто из них не признался бы – так что их противнику лучше всего подготовиться к длительному, жестокому сражению, поскольку армия гномов будет стоять и биться до смерти, а не отступать, признав поражение.

Гномы одинаково хорошо помнят и друзей, и врагов. Они держат слово, даже когда выполнение обязательств втягивает их в войну, и вследствие этого являются весьма ценным союзником. Едва кто-то сделал гнома своим недругом, он получает врага не только для себя, но также и для своих потомков. Гномы не забывают обид – они их хранят, записывая все провинности и преступления в больших книгах. Так что каждое оскорбление со временем может быть отомщено.

Армия гномов – это строй бородатых, закованных в броню воинов с яркими изображениями на щитах, определяющими их крепости, кланы, гильдии и богов. Овладев методами покраски кольчуги и бород, вы можете уверенно начать окраску армии гномов. Для опытного моделиста большой вызов представляют машины гномов, являющиеся заметными моделями в армии.

В ЭТОЙ КНИГЕ ВЫ НАЙДЕТЕ

История гномов

Подробно излагается история гномов со времени их прибытия в Старый Свет по сегодняшний день.

Государства гномов

В этом разделе описываются мощные крепости гномов в Старом Свете.

Общество гномов

Здесь повествуется о культуре гномов, их государствах и обидах.

Рати гномов

В этом разделе рассказывается об истории отрядов, входящих в армию гномов, а также приводятся все правила, используемые в играх Молота Войны.

Силы гномов

Подробный воинский лист, точно определяющий те отряды, которые можно включить в армию, и характеристики всех типов подразделений.

Коллекционирование армии гномов

В этом разделе рассказывается, как начать собирать и окрашивать собственную армию. Здесь также объясняется, как представить разные крепости, наделяя каждого воина гномов характерными отличиями. Кроме того, команда 'Eavy Metal демонстрирует некоторые лучшие окрашенные миниатюры, вдохновляя вас на большие усилия при покраске.

На нашем сайте вы найдете дополнительные советы по вопросам коллекционирования, покраски и использования армии гномов:

www.games-workshop.com





ГНОМЫ

Гномы – одна из древнейших рас мира Моло-та Войны. Испокон веков их отечеством были горы Края Света – громадная, мрачная горная цепь, служащая восточной границей Старого Света. Здесь в давно прошедшие эпохи, среди высочайших вершин и разверзшихся пропастей гномы выстроили грандиозные подземные цитадели. Расположившись на недоступной высоте, их государства протянулись с дальнего севера на юг, тогда как шахты проникли глубоко под землю. Эти славные дни давно миновали; многие цитадели разрушены или заняты злобными тварями, а величайшие достижения прошлого стали теперь не более чем воспоминаниями, древними сагами, которые поют в полупустых залах немногих сохранившихся твердынь гномов.

Гномы – самые лучшие рудокопы и горнопроходчики в мире; прокладывая штреки глубоко под родными горами, они добывают металлы, драгоценные камни и другие, залегающие там минеральные богатства. Из этого сырья они изготавливают всевозможные драгоценные изделия, включая оружие и доспехи, изумительные сосуды и ювелирные украшения, сделанные с филигран-ным мастерством. Под каждой цитаделью гномов находится лабиринт пещер и туннелей, созданных и расширенных за те столетия, как гномы закопались под землю в поисках новых сокровищ.

Гномы – великолепнейшие мастера, и они гордятся всеми своими творениями. Для гнома совершенно невозможно выполнить работу поспешно, и никакой гном никогда не может позволить себе изготовить что-то небрежно или плохо. Куют ли оружие и доспехи, строят ли оборонительные укрепления или устройства знаменитой гильдии механиков – все создается с умением и гномьим техническим талантом, непревзойденным во всем Старом Свете. Никакая другая раса (даже прекрасные мастера – высшие эльфы) не

может соперничать с тщательностью и искусностью гномов.

Все необходимое гномы получают, торгуя сырьем и артефактами с соседними народами. В цитаделях гномов выращивается несколько основных сельскохозяйственных культур, а на высокогорных пастбищах пасется выносливая скотина. В горах не хватает пригодной земли, а поэтому гномы неважные фермеры, хотя они фанатичные охотники, и способны отыскать мясо и шкуру даже на высочайших вершинах. Торговцы доставляют зерно и плоды в горы и меняют в цитаделях на изделия гномов и золото. Если война прерывает торговлю и цитадели осаждены, то суровые гномы затягивают пояса потуже и едят каменный гномий хлеб – грубый хлеб, испеченный из муки, приготовленной из дикорастущего зерна и размолотого камня, становящийся почти вкусным, когда запивается добрым гномьим пивом! Действительно, гномье пиво очень питательно, так что гномы могут прожить целую вечность, поглощая исключительно одно пиво. Каждая цитадель хранит большой запас бочек пива и весьма гордится его крепостью и уникальным ароматом.

ВОЗРАСТ, БОГАТСТВО И МАСТЕРСТВО

Гномы – суровый и необыкновенно гордый народ. Они воздерживаются от похвалы и часто принижают достижения других рас. Более всего гномы почитают три вещи: возраст, богатство и мастерство. Конечно, гном всегда подробно растолкует, что его раса – старейшая из всех рас, что именно его предки приобрели невероятное богатство, и что гномы – самые умелые строители и кузнецы во всем мире. Он не хвастает, он просто констатирует факты.





Если их не убили в бою или какое другое несчастье не стряслось с ними, гномы живут очень долго. Пышность и длина бороды гнома указывают, насколько он стар и мудр, поэтому гномы очень гордятся своими бородами и никогда их не остригают и не подравнивают. Если гномы находятся в некотором затруднении относительно того, как приступить к какому-либо делу, то независимо от того, чем они заняты, они обращаются за советом к гному с самой длинной бородой. И это обязательно будет самое мудрое решение.

Гномы весьма почитают старейших, ценя их за память и связи. Когда умирает искусный гном-кузнец, его работа продолжает жить после него, образуя материальную связь с прошлым. Сохранение и использование какого-нибудь древнего механизма или сооружения – дань уважения и почитания его создателю. Все искусные гномы-мастера умело переделывают древнее оружие или включают древние реликвии в свои новые вещи.

Величайшей страстью гномов является накопление богатства. Гномы – трудолюбивая раса, они упорно работают для пополнения богатства и имущества. Когда гном умирает, то его имущество делится среди членов семьи и так передается из поколения в поколение. Семейным сокровищем дорожат больше всего на свете, поскольку это и источник богатства, и связь живых с мертвыми. Никакой гном не чувствует себя спокойно, если у него нет довольно большой груды сокровищ, чтобы воссесть на ней.

Сокровища некоторых древних владык гномов были легендарны.

Но даже и сегодня богатство оставшихся цитаделей гномов весьма привлекает

орков, гоблинов и других потенциальных завоевателей, но гномы очень стойки, а их цитадели по большей части выдержали испытание временем.

Тем не менее, за прошедшие тысячелетия несколько величественных и прекрасных цитаделей пали под натиском орков и других захватчиков, жители были истреблены, их сокровищницы – разграблены, а золото и артефакты рассеялись по всему миру.

У всех гномов непреклонное чувство чести, опирающееся на долг или данное слово. Если гном заключит сделку, то он будет помнить и соблюдать ее, даже если это обойдется ему очень дорого. Гном исполнит слово предка, даже если оно было дано много столетий назад. В свою очередь, гномы ожидают, что и другие сдержат слово, и требуют от семей клятвопреступников возмещения.

Обмануть гнома – наихудшее оскорбление, а также серьезная ошибка. Нарушенное обязательство никогда не забудут и за него неминуемо отомстят. Величайшие предательства против народа гномов занесены в огромный том, хранящийся в Караз-а-Караке и известный как Великая Книга Обид. Ни с кем не вступают ни в какие деловые отношения без предварительного просмотра этой книги, которая почти равна исторической хронике гномов. Она является частью гномьего фольклора, и многие гномы знают наизусть ее жгучие описания больших обид, нанесенных их предкам.

Гномы мало осведомлены в магии, в отличие от того, как это практикуется у эльфов и людей, и у них нет волшебников. Магические познания гномов тесно связаны с изготовлением вооружения, доспехов и других артефактов. Гномы-кователи рун делают множество магических изделий, включая прекраснейшее оружие и доспехи. Обладая знанием рун, искусством использования рун, они захватывают магию и насыщают артефакты тайной силой. Со времен предков их знание передается изустно, хотя знание самых мощных рун – величайшая тайна, известная только нескольким самым искусным рунным владыкам.





ИСТОРИЯ ГНОМОВ

Цитадели гномов в горах Края Света – это остатки некогда большой империи гномов, которую гномы знают как Караз Анкор. Это означает или «Вечное Царство», или «Горное Царство», поскольку гномье слово, обозначающее гору и долговечность – одно и то же. Величайший город Караз-а-Карак, на языке людей называемый Вечная Вершина, лежит в центре этой громадной империи. История Вечного Царства – это длинная хроника войн, измен и предательств, оставивших горький след в памяти народа гномов.

Первые гномы переселились на север со своей прародины в южной части гор Края Света. Произошло это так давно, что теперь уже невозможно точно сказать, когда гномы начали путешествие или как долго длились их странствия, пока они достигли земель, которые теперь населяют. Повидимому, их продвижение было медленным, так как они следовали в северном направлении за рудными жилами, разрабатывая открытые пласты и двигаясь вперед в поисках золота, железа, драгоценных камней и поделочного камня. Продвигаясь вперед, их кланы оказались разбросанными по всем горам Края Света. В глубокой древности гномы жили в примитивных пещерах, изготавливая каменные орудия из кремня. Теперь они стали стойким, выносливым народом, а население разрослось и приумножилось в суровых, неприветливых землях.

Расселяясь в горах Края Света, гномы основали систему цитаделей. В действительности цитадель – это маленькое государство, расположенное вокруг укрепленного рудника. Большинство цитаделей находится на чрезвычайно богатой рудной жиле или месторождении драгоценных камней.

В конце концов гномы достигли самой северной части гор Края Света – пустынной местности, покрытой разбросанными выбеленными костями многих существ. Они назвали эту холодную бесплодную землю Зорн Узкул, или «Великая Земля Черепов».

От Великой Земли Черепов многие гномы, устлавшись холода и скудости минеральных ресурсов, вернулись на юг. Другие повернули на запад в землю Норски, обосновавшись среди тамошних холодных гор, в то время как кое-кто отправился на восток через Великую Землю Черепов, вступив в горы Скорби. Некоторое время эти разбросанные на большом пространстве кланы гномов поддерживали связи друг с другом, но скоро они были разделены нашествием Хаоса.

НАШЕСТВИЕ ХАОСА

Согласно одному сообщению в Великой Книге Обид, древнейшей книге гномьих знаний, нашествие Хаоса разорвало землю и небо, и сами горы раскололо на части. Небеса потемнели, и неистовые разноцветные магические ветры взметнулись в воздух. Было ясно, что произошло нечто ужасное. Гномы взирали на небеса, не понимая, что же должно произойти.

Гномы утверждают, что сам Грунгни предупредил их о нашествии Хаоса и показал им, как углубиться в недра гор. Там, во тьме подземного мира, они создали убежище, ибо ветры магии проносились над землей. За собой ветры оставили тучи, осевшие слоем тонкой черной искажающей пыли, которая трансформировала и извратила все, чего коснулась. Гномы сгруппировались в шахтах и пещерах, поскольку все на поверхности было отравлено





Хаосом. Наконец ужасная буря прошла, и гномы вновь вышли на дневной свет. Они обнаружили, что мир изменился. Жуткие чудовища бродили по горам, а по земле при дневном свете шествовали демоны.

Но гномы не были беззащитны. В древних преданиях рассказывается, как Грунгни обучил их наносить магические руны на оружие и доспехи. Он даровал Гримниру два огромных топора и доспехи, что были тверже камня. Из подземных цитаделей армии гномов выступили против орд Хаоса. Валайя хранила гномов от темной магии противника, и Гримнир убил своими топорами много демонов. Гномов было недостаточно, чтобы повернуть вспять нашествие, но, по крайней мере, они сохранили свои горные государства свободными от чудовищных слуг Хаоса.

СИРОТЫ

Гномы, пересекшие Великую Землю Черепов, не были столь хорошо защищены. Их шахты никогда не проникали столь же глубоко, как в древних крепостях гор Края Света; ни Гримнир, ни Грунгни или Валайя не появились, чтобы возглавить их, да и другие маломальские герои не упоминаются. Превращение этих гномов в гномов Хаоса последовательно пропущено в гномьих историях, которые во всем остальном исчерпывающи. Все составленные примерно в это время генеалогические деревья самых древних кланов были несколько подправлены. Клань, чьи предки ушли на восток, теперь были «усыновлены» как сироты оставшимися кланами. Те клань, чьи сыновья отправились на восток, больше не признавали, что у них вообще были родственники. Хотя многие гномы утверждают, что происходят от Богов-Прародителей, пропуски в записях клана за этот период не позволяют точно убедиться в происхождении, датированном ранее этого времени.

Гномы хранят молчание о кланах Сирот, и до сих пор считается серьезным оскорблением в их присутствии просто упомянуть гномов Хаоса.

ЭЛЬФЫ

Именно во время войны с Хаосом гномы впервые вступили в контакт с эльфами. Флот эльфийских боевых кораблей, которым командовал Каледор Драконоборец, сбился с курса после морского сражения. Этот великий эльфийский маг исследовал берега Старого Света, надеясь раскрыть секрет источника Хаоса, разрушавшего мир. Эльфы столкнулись с армией гномов, возглавляемой самим Гримниром, которая спустилась в низину, преследуя банду мародеров Хаоса.

Это был великий момент в истории обеих рас, поскольку один из величайших и искуснейших магов высших эльфов всех времен встретил беспощадного и могучего воплощенного Бога-Прародителя гномьего народа. Что подумал Гримнир о высоком и надменном эльфийском маге, нигде не записано, и также неизвестно что эльф подумал о татуированном гномьим военачальнике. Тем не менее оба поняли, что они не враги. Вопрос был улажен, когда приблизилась огромная армия зверолодей, которую быстро разбили топоры Гримнира и заклинания Каледора. Последовавший союз эльфов и гномов спасет мир, а затем почти уничтожит эти две гордые расы.

От Каледора гномы узнали о великом короле-фениксе Аэнарионе и его борьбе за освобождение далекой страны Ультуан от власти Хаоса. Гримнир поведал Каледору о буре с севера, предшествовавшей нашествию Хаоса. Каледор понял, что на крайнем севере открылись Врата Хаоса – портал между этим миром и немыслимыми демоническими царствами Хаоса. Теперь у Хаоса был плацдарм в реальном мире, и он быстро сокрушит его жителей.





С этими сведениями Каледор возвратился на Ультуан. Возможно, он уже составил план, который приведет к созданию мощного вихря, вытягивающего высвобожденную силу Хаоса из мира. Перед отъездом Каледора Гримнир подарил ему рунный амулет огромной защитной силы. В свою очередь Каледор преподнес гному Кристалл Огня, который и по сей день хранится в большой сокровищнице Караз-а-Карака.

ГИБЕЛЬ ГРИМНИРА

Гномы продолжали отважно биться с нахлынувшими ордами Хаоса. Узнав от Каледора о Вратах Хаоса, Гримнир решил нанести удар непосредственно по ним. Пренебрегши советом Грунгни и Валайи, он решил отправиться на север и лично закрыть Врата, совершенно не представляя, с какими космическими энергиями столкнется. Грунгни поведал, что он непременно погибнет, но Гримнир прорычал, что рискнуть стоит. Он сбрил бороду и волосы на голове, оставив один гребень, протянувшийся от затылка ко лбу. Гримнир вручил один из своих топоров сыну Моргриму и отбыл на север, распевая песнь смерти. Моргрим следовал за ним до самых северных пустошей, не обращая внимания на приказы отца возвратиться. Наконец он уважил пожелания отца и проследил за тем, как его могучий родитель скрылся в мерцающем тумане отравленной земли.

Гримнира никогда больше не видели, и никто не знает, что случилось с этим отважным гномом.

Возможно, он был убит армией чудищ. В одном рассказе говорится, что он пробился к открытым Вратам и удерживал их против армии демонов как раз тогда, когда Каледор выпустил свой вихрь на Ультуане. Но возможно, что еще более необычная и более ужасная судьба постигла его. Об участии Гримнира гномы не распространяются. Они только говорят, что он пал во тьму давным-давно. Его топор был утрачен вместе с ним.

ЗОЛОТОЙ ВЕК

Наконец попытка Каледора создать вихрь увенчалась успехом, и армии Хаоса были отброшены, притаившись в темных углах мира. Грунгни и Валайя исчезли. Кое-кто говорит, что они вернулись в сердце гор, где были созданы, и в один прекрасный день появятся вновь. В горах Края Света гномы благоденствовали как никогда прежде, но об их родственниках на крайнем севере они ничего не слышали. В эту эпоху вокруг старых крепостей были воздвигнуты мощные цитадели, и была проложена широкая сеть подземных дорог, соединяющая их.

Была установлена торговля с вернувшимися в Старый Свет эльфами, которые построили колонии на побережье и в лесах. В это время были основаны все величайшие города гномов. Наступила долгая эпоха мира и процветания, длившаяся почти тысячу лет.

В Караз-а-Караке Верховный король гномов восседал на резном троне во главе лордов гномов, управлявших другими большими цитаделями. Это была великая эпоха в истории гномов, когда в союзе с эльфами они исследовали





богатства Старого Света. Между этими двумя древними народами процветала торговля, а в городах и портах Старого Света они жили бок о бок. В это время люди, разделенные на первобытные племена, жадно стремились учиться у старших и более мудрых рас.

Возможно, эльфы и гномы не были столь мудры, как полагали люди – высокомерие эльфов и упрямство гномов привели к разногласиям и, в конце концов, к открытой войне. Началась ужасная, долгая бойня, длившаяся всю эту эпоху.

Гномы возлагают вину за начало войны на непостоянство эльфийской дружбы. Столь превосходны были изделия гномов, столь высоко ценилось

их мастерство и изобретательность, что в эльфах проснулись зависть и корыстолюбие. Первыми действиями войны были атаки на торговые караваны гномов, в которых были вырезаны не только бородачи-воины, но и девицы. Было найдено подтверждение виновности эльфов, а в результате спешно организованной погони нескольких виновников предали скорому правосудию.

Верховный король Готрек Звездодробитель был благоразумным и мудрым повелителем, как можно было судить по его бороде, и не стал действовать поспешно. Он остановил дальнейшее ведение войны своими танами, и направил послов на далекий Ультуан, чтобы мирно и благородно решить спор.





Рассказывают, что встретили их крайне презрительно и высокомерно. Надменные эльфы преднамеренно замыслили оскорбление столь тяжкое, что оно могло привести только к самой ужасной войне и обиде, которую целую вечность гномы будут передавать от отца к сыну. Послам сбрили бороды. Чрезвычайно оскорбленных, послов изгнали с эльфийских земель, и они, утратив бороды и гордость, были вынуждены возвращаться домой через земли чужаков.

Ответ мог быть только один – война! И все-таки гномы полностью не поддались гневу, но превосходно подготовились к войне. По всему государству мастерские работали день и ночь, готовя древние боевые машины к битве и затачивая родовые топоры. Было собрано столько съестных припасов, чтобы в случае необходимости каждая крепость могла выдержать осаду. Наконец, когда все было готово, с высоких башен всех крепостей раздались зовы боевых рогов, и Верховный король послал за воинами. Со всех концов империи короли собрали свои рати (как называют армии гномов) и прибыли по зову Верховного короля. Все гномы облачились в наилучшие кольчуги, а на все топоры нанесли благодатную руну или даже три. Все армии сопровождали современные, наилучшие боевые орудия: мощные стрелометы, способные легко разбить непрочные эльфийские игрушки, и древние злобометы, готовые бросать снаряды со всеми вырезанными праведными обидами в тонкие эльфийские башни, разрушая их до основания. Никогда такого не было видано до этого или после – вся сила гномов в зените их могущества.

Возможно, сыновья Грунгни и Гримнира были чрезмерно уверены в своей силе. В одной из ранних стычек Снорри Короткорукий, сын короля Готрека, бился с самим Каледором, королем-фениксом. Это поистине смелое деяние, но Снорри взял на себя слишком много. Ему не хватало мудрости, он не был готов к эльфийскому вероломству и, вступив в поединок с сильнейшим эльфом, был сражен коварным ударом, который старший гном мог бы предугадать. Армия Снорри дралась отлично и убила много эльфов, но отступила с поля боя.

Гибель Короткорукого привела в ярость род Готрека. Моргрим, кузен Снорри, пылая гневом и

жаждой отмщения, двинулся к Оэрагору. Эльфы, страшась гнева Моргрима, старались избежать сражения, но, наконец, после двух дней маневрирования, их призвали к ответу. Битва была долгой, обе стороны много часов подряд стреляли друг в друга, но гномы были полны решимости доказать, что выстоят под любым градом стрел, который могут обрушить на них эльфы. В конце концов эльфы, доведенные до отчаяния, ринулись врукопашную, и началась настоящая бойня. Моргрим врезался в центр эльфийского воинства и пробился к Имладрику, принцу Ультуана. За Снорри Короткорукого Моргрим разрубил эльфенка надвое, заслужив прозвище Эльгидум или Эльфийская Погибель.

Даже после этого ни одна из сторон не смягчилась. Шли годы, отмеченные большими сражениями, в которых и эльфы, и гномы обескровили друг друга.

Король Готрек и его рать, соединившись с Моргримом, осадили крепость-порт Тор Алесси. Здесь за обиду расквитались сполна. Сто дней на эльфийский город сыпались большущие камни, скрепленные железом. К этому времени стены были разбиты в дюжине мест, и не осталось ни одной целой башни. Звездодробитель и Эльгидум вместе бросились в атаку и искали вероломного короля Каледора. Не имея возможности сбежать, Каледор принужден был столкнуться лицом к лицу





с Готреком, и два короля сошлись в поединке. Каледор искал быстрой победы, но король-Звездодробитель воспрепятствовал ему. Король гномов был доволен ходом битвы, поскольку день склонился к ночи, и постепенно сила духа эльфа начала слабеть. Продолжая драться, Готрек изматывал противника, перед тем как разбить непрочный эльфийский меч Каледора точным ударом молота. Полностью побежденный, Каледор молил о пощаде, но Верховный король нес бремя отмщения за свой народ. Милосердия не было в нем, лишь правосудие, так что он оборвал жизнь короля Каледора одним ударом молота.

Как доказательство победы и завета о расплате за обиду, король Готрек принес корону короля Каледора домой в Караз-а-Карак, где она остается и по сей день. Эльфы покинули Старый Свет, их высокомерие было вдребезги разбито поражением. Хотя война закончилась, гномы никогда не забудут о ней, и подозрение к эльфам стало самым распространенным наставлением, передающимся из поколения в поколение.





КОНЕЦ ЗОЛОТОГО ВЕКА

Война Бороды (под этим названием война Отмщения стала известна эльфам) должна была гарантировать суверенную власть гномов в Старом Свете на все времена. Однако богини судьбы не были добры, и прежде чем Вечное Царство смогло оправиться от конфликта, на гномов обрушились природные катаклизмы, небывалые со времени первого большого вторжения Хаоса.

По всем горам Края Света прокатились бесконечные землетрясения и извержения вулканов. Рухнули громадные стены, окружавшие цитадели, подземные дороги были завалены, а рудники обвалились и были затоплены. Лава изливалась из глубоких пещер под цитаделями гномов, и сумятица охватила все Вечное Царство. Вслед за этими природными катаклизмами нагрянули орды гоблинов, орков, скейвенов и мерзких последователей Хаоса. Они проникли в туннели гномов и сокрушили осажденные заставы, внезапно атаковав их из подземных глубин.

Карак Унгор был первой захваченной цитаделью, ее пещеры и залы стали домом для ночных гоблинов. Карак Варн был разрушен землетрясением и вскоре после этого пал перед захватчиками. Шахты в Экрунде были разграблены орками, изгнавшими гномов с гор Драконий Хребет. Золотые рудники в Гунбаде заняли ночные гоблины. В конце концов, из-за орков потеряли и гору Серебряное Копье, да и всю восточную часть гор Края Света впоследствии пришлось оставить.

По всему гномьему Вечному Царству маленькие поселки, рудники и храмы были разрушены и захвачены врагами, отрезавшими и изолировавшими оставшиеся цитадели гномов, что навечно изменило природу гномьих земель.

ГОБЛИНОВЫ ВОЙНЫ

Почти тысячу лет бились гномы, иногда на какое-то время возвращая потерянные поселения, в других случаях опасно приближаясь к полному уничтожению. В конечном счете растущая на юге сила орков и гоблинов привела к падению почти всех цитаделей гномов в южной части гор Края Света. Карак Восемь Вершин пал после отчаянной и долгой борьбы в огромной сети туннелей и пещер под большим городом. Карак Азгал штурмовали и разорили, но его сокровищ орда так никогда и не нашла. Взбешенные орки оставили его пещеры; покинутые руины служат гнездом драконам, а катакомбы стали логовом чудовищам. Карак Драз был атакован и захвачен, став орочьей крепостью Черная скала. После тысячелетнего сопротивления гномы потеряли три цитадели за пятьдесят лет.

Последовала вторая полная перемена в судьбе государства — некогда славная империя гномов лежала в руинах, ее мощь была навеки сокрушена,

а сокровища растащили орды завоевателей. Орки и гоблины наводнили большие подземные залы, где в былое время барды гномов сказывали героические саги. Тролли оскверняли могилы королей и грызли их кости. Зловонные скейвены пробирались через катакомбы и туннели, распространяя болезнь и порчу. Гномы держались непоколебимо в уцелевших цитаделях, и с горечью точили топоры.

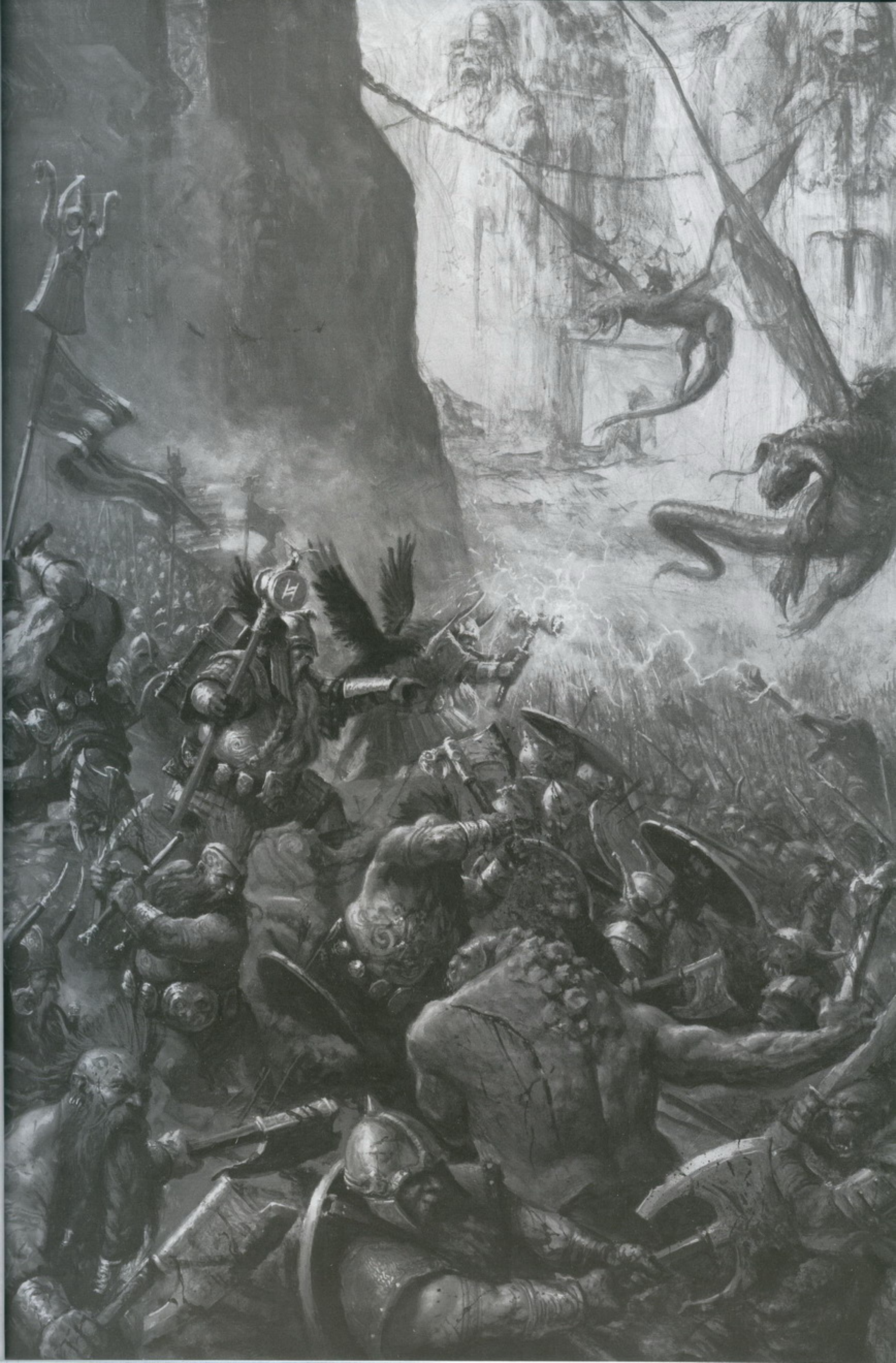
Это было время, когда многие гномы покидали свою древнюю родину, отправляясь на запад в Серые горы, где они построили новые и процветающие цитадели, хотя, разумеется, они никогда не могли соперничать с величайшими творениями их предков. В действительности в это время было немало споров между гномами, решившими любой ценой отбить утраченные крепости, и теми, кто пожелал начать все сначала в другом месте. Хотя это и не переросло в конфликт, но крепкими словами и несколькими ударами все-таки обменялись. Неважно, насколько процветающими станут новые крепости — всегда будет бытовать мнение, что они всего лишь вторые после крепостей гор Края Света.

Однако в то время не было никакой возможности подумать об этом. Между Серыми горами и горами Края Света гномы открыли новые торговые маршруты или восстановили те маршруты, которые использовали в далеком прошлом, когда торговали с эльфами. В тамошних землях было полно орков, гоблинов, и появившихся племен людей, которые бились с зеленокожими за обладание землей. Гномы сделали все возможное, чтобы поддержать людей, видя в них естественных союзников против орков. Торговля между двумя расами увеличивалась медленно; гномы обучили человечество многим своим малым тайнам — вроде того, как сделать из железа оружие и доспехи. Когда Верховный король Курган Железнобородый был схвачен орками, то спас его человек — Сигмар, могучий воин, основатель Империи. Это деяние скрепило узы дружбы, которая с тех пор существует между людьми и гномами: гномы никогда не забывают долг, в особенности старинный долг.

В это время гномы преподнесли Сигмару могущественный рунный молот Гхал Мараз, ставший с тех пор символом людских Императоров.

Вместе гномы и воины Сигмара изгнали орков и гоблинов с западных земель, и настала новая эпоха мира и процветания. Немало гномов перебралось в Империю, став кузнецами и торговцами в растущих людских поселениях. Для гномов-оружейников нашлось полно работы, поскольку в лесах по-прежнему оставалось много зеленокожих, которых нужно было найти и вышвырнуть вон. Люди нашли хорошее применение всем выкованным гномами мечам, и платили за них золотом.

Союз гномов и потомков Сигмара длится по сей день. Гномы долго и упорно бились за восстанов-





ление господства в горах, но орки и их злобные союзники легко не уходят с их земли. За каждую пещеру, туннель и хранилище приходится драться и заплатить кровью гномов. Но гномы ничего не забывают – они никогда не позволят молоту отдыхать и не отложат топор в сторону, пока предки обещаны, а их могилы оскверняются.

ВОЙНЫ ХАОСА

Хотя люди надежнее эльфов, но они недолговечны и одержимы неутолимой жадой славы и власти. Укрощенные должным образом, эти чувства были благородны и отважны, но постепенно люди узнали более легкий и вместе с тем более соблазнительный путь к величию – стезю Хаоса. Гномы предупреждали об опасности, зная, как в прошлом нашествие Хаоса ввергло весь мир в смерть и безумие. Мудрые люди прислушались к их словам, но многие не учли советов и быстро помогли вновь обрести силу Темным Силам, просившим о помощи. Люди Норски и Кургана, а на востоке – хунги и все варварские народы попали под влияние Хаоса, а их витязи алчно взирали на цивилизованные страны по ту сторону гор Края Света.

Даже в Империи, где Сигмар основал славное государство, сила Хаоса возросла. Империя почитала гномов, зная, что самым своим возникновением обязана их дарам, в особенности молоту Гхал Маразу и двенадцати мечам Рунным Клыкам, которые люди используют как атрибуты Императора и графов-избирателей, правящих под его властью. Но в лесах люди, отравленные и трансформированные Хаосом, умножили силы, а власть Императора не простиралась за пределы его городов.

В конце концов набег превратился в открытую войну, и орды Хаоса хлынули из Норски через Высокий перевал, заполняя страну Троллей марширующими армиями. Порт Эренград пал, также как и славный город Прааг, под натиском ужасов, что и во сне не снились людям, и только гномы помнили о древних кошмарах. Казалось, что под натиском Империя падет, но гномы не забывают клятвы. Верховный король Альрикссон поднял свое знамя рядом с будущим Императором, Магнусом Благочестивым. Вместе они сняли осаду Кислева, разбив орду Хаоса, затопив корабли и вытолкнув врага в Северные Пустоши.

Однако никакого торжества быть не могло, поскольку то, к чему прикасается Хаос, очень редко вновь становится прежним. Город Прааг стал напоминанием об этом. Даже после того, как волна Хаоса отступила, город остался пугающим местом, которое никогда не будет восстановлено в своем первоначальном великолепии.

Хотя люди благодарили своего бога (так теперь они почитали молодого Сигмара), гномы ворчали в бороды, что худшее еще впереди, и Хаос вернется, однако прежде чем это произойдет, сменится много поколений людей.

Они были правы. За пределами цивилизованных земель в Пустошах Хаоса явился могучий военачальник, имя его было Архаон Избранник Вечности. Темные Боги благоволили ему – по крайней мере, насколько кровожадность и безумие являются благословением, и под его командованием начала собираться новая буря, что затмит все бывшее прежде.

Верховный король Торгрим Злопамятный правил в Караз-а-Караке и вернул силу и твердость

БИТВА У ВОСТОЧНЫХ ВОРОТ

Потеря Карак Восьмь Вершин, древнейшей и прекраснейшей из крепостей, была для гномов тяжелым ударом. Когда лорд Белегар отбил цитадель, это расценили как благоприятную возможность вернуть всю крепость. Родич Белегара, лорд Дерегар из Караз-а-Карак ответил на призыв. Победив орочью армию в битве Челюстей, армия Дерегара двинулась через ущелье Смерти в Восточные ворота Карак Восьмь Вершин. Путь им преградила сторожевая башня с гарнизоном внутри, и как только они приблизились к ней, со всех сторон долины на них устремились орды гоблинов, а орки закрыли долину позади них.

Движение гномов сначала было замедлено, а затем и вовсе остановлено численным превосходством противостоящих им ночных гоблинов. Несмотря на то, что гоблины несли огромные потери, вражеские орды неутомимо сыпались на гномов, так что им не оставалось

другого выбора, кроме как занять оборону на небольшом возвышении, и затянуть свои песни смерти. Когда все казалось потерянным, Восточные ворота взорвались, и сквозь дым и разрушение ринулась армия Белегара. Пришедшие в замешательство и обойденные с фланга, ночные гоблины впервые дрогнули, и, воспользовавшись моментом, армия Белегара пробилась к отряду Дерегара. Вместе армии гномов двинулись назад через ворота к относительно безопасной цитадели Карак Восьмь Вершин, на каждом шагу отбиваясь от дальнейших атак зеленокожих.

Редко удается опрокинуть такое подавляющее численное превосходство; эта победа являет пример храбрости гномов и дисциплины. Хотя гномий анклав в Карак Восьмь Вершин остается маленьким, но победа у Восточных ворот позволила спасти много сокровищ и переместить их в безопасное место.

старых обычаев гномов. Торгрим улаживал обиды, как другие гномы опустошают пивные кружки. Еще до того как стать королем, он возглавлял походы в утраченные крепости, и самым значительным является возвращение скипетра Норгрима из Карака Восемь Вершин. Как король он воспламенял гномий народ и подавал пример, которому другие короли гномов не могли не следовать. Король Ранальфссон из Карак Хирна с большим успехом последовал примеру Верховного короля, и даже в практичном Барак Варре король Биррнот руководил возвращением к традиционным ценностям. Правление Торгрима напомнило гномам, что хотя они больше не обладают прежней мощью, они по-прежнему являются силой в мире. Для Империи было удачей, что гномами правил такой сильный король.

Когда Хаос напал, атака Архаона была направлена на имперский город Миденхейм. И вновь гномы были верны своей клятве людям и объединились с ними для борьбы с Хаосом, так же как тысячелетия назад сделали их Боги-Прародители. Унгрим Железный Кулак, король-убийца из Карак Кадрина, привел своих воинов с ярко-рыжими гребнями на бой с ордами Вардека Крома, Предвестника Архаона.

Тем временем сын Унгрима Гарагрим, принявший Клятву Убийцы во владениях отца, был полон решимости драться с врагом. Достигнув Прага, Гарагрим открыто встретил свою судьбу — убил чудовищного гиганта Хаоса и пал в бою, как того требовала его клятва.

Его отец удерживал перевал Пиков от многочисленных атак, но когда обрушились силы гномов Хаоса, он не смог дольше держаться. Услышав о смерти Гарагрима, Унгрим вновь принял Клятву Убийцы, объединив этим королевскую клятву и клятву искателя смерти.

У ворот Миденхейма столкнулись величайшие армии эпохи. События той битвы хорошо известны, поскольку мир не пал перед Архаоном. Будет достаточно сказать, что перед армиями людей стоял Величайший Воитель Сигмара Вальтен, вооруженный теперь Гхал Маразом и одетый в прекрасные громриловые доспехи, преподнесенные ему Баракком Суровым. Фактически первые удары, которые пали на Архаона, были нанесены еще задолго до этого — когда изготовили могущественный рунный молот в дар Богу Империи.

Таковы уроки прошлого, и никто не знает их лучше гномов. Непрерывно бесчисленные скейвены и гоблины будут вечно терзать их государство, но гномы по-прежнему будут блюсти клятвы и традиции, и быстро встанут перед любым врагом, посмевшим скрестить с ними оружие.





ДЕЛА ДАВНО МИНУВШИХ ДНЕЙ

Гномы изобрели руническую письменность очень давно, и с тех пор с ее помощью строго закрепляли свои открытия и деловые отношения. В каждой цитадели всегда была составленная писцами собственная историческая библиотека, и касалась она главным образом исключительно дел этой цитадели. За многие годы некоторые из этих огромных книг были утрачены или ужасно повреждены, но, во всяком случае, история гномов ведется чрезвычайно давно и тщательно, по сравнению с хрониками людских племен. Особую важность имеет Великая Книга Обид в Караз-а-Караке, где записаны старинные оскорбления. Великая Книга Обид (?Даммаз Крон? на языке гномов) – просто одна из множества таких книг, поскольку во всех цитаделях есть собственная Книга Обид. У каждого гномьего клана и гильдии тоже имеются свои книги, и даже в семьях часто ведутся письменные записи древних распрей с соседями. Обилие исторических подробностей, содержащееся в этих книгах, не позволяет все детально изложить здесь. В следующем кратком историческом обзоре описываются лишь самые важные события или события, которые сочли особенно интересными. Гномы ведут летосчисление от основания Караз-а-Карак, но в нижеследующих описаниях даты даны по более распространенному Имперскому календарю.

Имперский календарь

- 4500 Время Богов-Прародителей. Никаких письменных источников об этих временах не сохранилось, но легенда гласит, что гномы начали медленно заселять горы Края Света около -5000 года по Имперскому летосчислению. Эта эпоха завершается нашествием Хаоса, исчезновением Бога-Прародителя Гримнира в Пустошах Хаоса, а чуть позже – уходом и других Богов-Прародителей. Традиционно гномы считают, что Гримнир закрыл огромные Врата Хаоса после битвы с богами Хаоса, и тем спас мир от неминуемой гибели. Незадолго до исчезновения Гримнира впервые повстречались гномы и высшие эльфы, и между двумя расами установились дружественные отношения.
- 4119 В этом году Малекит от высших эльфов и Снорри Белобородый, Верховный король гномов, объединив свои могучие армии, окончательно выбивают остатки Хаоса из Старого Света. Впоследствии торговля между гномами и эльфами расширяется, и гномы основывают много новых цитаделей.
- 2839 Белл-Шанаар, король-феникс высших эльфов, посещает недавно основанную гномью цитадель Караз-а-Карак, где его радушно принимает почтенный Снорри Белобородый. Два великих короля поклялись в вечной дружбе, и Малекит остается в Караз-а-Караке в качестве королевского посла. Некоторое время эльфы и гномы благоденствуют, до тех пор, пока эльфы не отводят войска на Ультуан, где их страну раздирает гражданская война.
- 2188 Спустя столетия эльфы вновь возвращаются в Старый Свет. Гномы узнают о гражданской войне между эльфами и предательстве Малекита. Две расы опять начинают торговать. Заключаются торговые сделки, и мастерство гномов достигает новых высот и совершенства.
- 2005 Из-за Великого Предательства отношения между гномами и эльфами ухудшились. Гномы-торговцы попали в засаду и были убиты, поселения гномов разграблены, а у честных мастеров-гномов обманом выманили их золото. Гномы полагают, что виноваты эльфы. На самом деле напали на них налетчики темных эльфов, посланные Малекитом для того, чтобы посеять распрю между двумя расами. Многие эльфы убиты гномами-коммивояжерами, уверенными, что их атаквали. Эльфы отплатили им тем же. Вскоре обе стороны начинают собирать армии.

- 2000 В этом году из-за моря приплывают эльфы и строят крепость около Краг Бриана. Их вероломство возбуждает неприязнь среди гномов Краг Бриана и Казад Транда. В конце концов королева Хельгар Трандсдоттир и Дронг Стойкий, объединившись и в браке, и на поле боя, уладили свои обиды, хотя это стоило Дронгу жизни.
Карак Зорн в Великих горах Южных земель вступает в конфликт с живущими там человекоящерами. В дальнейшем мало что было слышно о нем.
- 1997 Верховный король гномов Готрек Звездодробитель отправляет посольство на Ультуан в последней попытке предотвратить войну. Требования гномов о справедливой компенсации за военные действия эльфов встречены с высокомерием, а послы изгнаны. Эльфы совершают последнее оскорбление – сбрасывают им бороды, и именно от этого инцидента последовавшая война получила у эльфов название войны Бороды. Гномы не такой народ, чтобы решать подобные вопросы с бухты-барахты: они называют этот конфликт войной с Эльфами, или войной Отмщения.
- 1974 Снорри Короткорукий, сын Верховного короля, убит королем Каледором II, после того как вызвал эльфа на поединок.
- 1968 Моргрим, кузен Снорри Короткорукого, убивает эльфийского лорда Имладрика в битве у Оэрагора.
- 1948 Эльфийский город Атель Марайя сожжен дотла армией гномов, возглавляемой Моргримом.
- 1560 Битва Трех Башен у врат Тор Алесси. Гномы побеждают эльфов в решающем сражении за господство в Старом Свете. Готрек Звездодробитель убивает короля-феникса Каледора II и забирает корону Феникса в качестве компенсации за многие страдания, перенесенные его народом. Высшие эльфы покидают свои города и возвращаются на Ультуан или отступают в Лоренский лес.
- 1500 После окончания войны Отмщения Империя гномов провела лишь несколько лет в мире и покое, прежде чем землетрясения и извержения вулканов раскололи горы Края Света. Гномы называют это бедствие и последовавший период анархии Временем Горестей. Записи многих цитаделей утрачены или повреждены временем, и даже Великая Книга Обид в Караз-а-Караке хранит необычное молчание. Из сохранившихся записей становится ясно, что немало гномов было убито, а множество шахт и маленьких поселений – уничтожено. Даже большие крепости были ужасно повреждены, поскольку в земле образовались огромные трещины, и целые уровни затопила расплавленная лава. Подземный Путь частично разрушен и завален во многих местах, что отрезало цитадели друг от друга.
Последующий период известен как Гоблиновые войны, хотя, если говорить честно, противниками гномов были орки, огры, тролли, скейвены и всевозможные другие злые твари. Первой пала крепость Карак Унгор в -1500 году по Имперскому летосчислению. Эту крепость захватили ночные гоблины, и после этого она стала известна как гора Красный Глаз.
- 1499 В затопленном ранее Карак Варне во время землетрясения раскалывается скала, пропуская воду в более низкие выработки, разрушенные скейвенами и ночными гоблинами.
- 1498 После многомесячной тяжелой борьбы шахты в Экрунде захвачены орками, значительно превосходящими по численности гномов Драконьего Хребта. В этот и в последующие годы сторожевые башни перевала Бешеного Пса были брошены или захвачены гоблинами.



- 1457 После многолетних sporadических сражений золотыми рудниками в Гунбаде овладевают ночные гоблины. Гунбад был самой большой и богатой шахтой в горах Края Света и единственным месторождением бриндураза или сверкающего камня – блестящего синего кристалла, который высоко ценится гномами-мастерами.
- 1387 Начало войн за Серебряный путь. Сражение бушует вокруг горы Серебряное Копье – богатейшей из оставшихся шахт гномов.
- 1367 Гору Серебряное Копье захватывает орочий военачальник Урк Беспощадный Клык, который по-прежнему продолжает укреплять шахты и переименовывает свое завоевание в гору Беспощадный Клык – название, которое она носит с тех пор.
- 1362 Гномы покидают последние оставшиеся шахты и небольшие поселения в восточной части гор Края Света.
- 1250 Приблизительно в это время безмолвствовавший со Времени Горестей вулкан гора Грома вновь начинает извергаться, гоня орков, гоблинов и троллей на север. Они нападают на гномов-старателей и рудокопов. Поселения Вальхорн и Будрикхорн к югу от Караз-а-Карак, разрушены беснующимися троллями. Последующие попытки сдержать и изгнать этих тварей известны как Троллиные войны.
- 1245 Король Моргрим Чернобородый ведет свои силы на юг. После нескольких генеральных сражений он выбил орков и других злобных тварей из гор к северу от перевала Бешеного Пса. Другая армия гномов во главе с Логазором Блестящим Топором устремляется на восток и возвращает гору Гунбад, но вынуждена оставить шахты, когда прибывает подкрепление орков. Гномы атакуют гору Серебряное Копье, но армия вынуждена вернуться на запад, когда орда троллей и огров направляется к Караз-а-Карак. Орда успешно отбита от столицы гномов, трупы множества троллей сложены в огромный курган и сожжены.
- 1190 Кадрин Рыжая Грива направляется в Карак Варн, желая отомстить скейвеновским стаям, испоганившим туннели крепости.
- 1185 Экспедиция во главе с кователем рун Кадрином Рыжая Грива очищает руины Карак Варна, загоняя скейвенов в глубочайшие подземные залы. Он обнаруживает богатую громриловую жилу и обращается с прошением, чтобы Верховный король позволил ему переселиться в старую цитадель. В Карак Варн стекаются рудокопы, и громрил начинает поступать в казну Верховного короля.
- 1136 Кадрин Рыжая Грива попадает в засаду и погибает на берегу Черной Воды, сопровождая караван мулов с громриловой рудой к Верховному королю. Кадрин убивает тридцать шесть здоровенных орков, прежде чем получает смертельное ранение и умирает. Последним движением он забрасывает свой рунный молот далеко в озеро Черная Вода, чтобы он не попал в руки врага. После смерти Кадрина гномья крепость Карак Варн все больше и больше ослабевает, пока в конце концов гномов не вытесняют скейвены. Карак Варн вновь попадает в руки противников гномов.
- 975 Битва Тысячи Бед. Король Скорри Моргримсон ведет большую армию гномов на север, пытаясь отбить Карак Унгор. Гномы освобождают от врага южную долину и ворота, но попадают в засаду и отступают назад, когда пытаются войти в саму цитадель. Нескольким гномам вместе с Фургиллом, самым младшим сыном Скорри, удается проникнуть на нижние уровни, но они не возвращаются. Скорри приводит остатки своей армии в Караз-а-Карак и вскоре умирает.
- 750 На Карак Азгал нападают гоблины. Они отброшены после тяжелого сражения, но продолжают атаковать Карак Азул, где им удается укрепиться в западных залах и на нижних уровнях. Гномы продолжают биться и постепенно одерживают верх, изгнав захватчиков только после того, как полетело много отважных защитников.
- 650 Барагор, первый король-убийца, освящает большой храм Гримнира в Карак Кадрине. Он принимает имя Унгрим, что означает «связанный клятвой» или «не исполнивший клятву». Его потомки носят это имя по сей день.
- 513 Карак Восемь Вершин пал. Более чем за сто лет численность гоблинов и скейвенов в окрестностях гномьей цитадели возросла, так что даже повседневная жизнь превратилась в постоянную борьбу за выживание. Гномы обнаруживают, что их государство постоянно уменьшается, поскольку Восемь Вершин одну за другой завоевывают захватчики. Конец наступает внезапно. Скейвены отравляют колодцы и применяют ядовитые газы, чтобы удушить гномов. В последний момент король Ланн приказывает своим последователям запечатать рунными печатями гробницы Древних королей и покинуть крепость. Король и выжившие гномы клянутся вернуться и вернуть свою собственность.
- 469 Карак Азгал атакован и разрушен орками и гоблинами. Воодушевленные легкой победой, зеленокожие двигаются дальше и атакуют Карак Драз. Карак Драз пал после долгого сражения и был захвачен орками, переименованными его в Черную скалу. В последующие годы земли между перевалом Бешеного Пса и Огненной горой захвачены гоблинами, за исключением гномьей цитадели Карак Азул. Карак Азул осажден, но устоял благодаря численности своих защитников, ряды которых пополнились гномами из утраченных цитаделей. Это – скорбное время для гномов. Многие вскормлены горькими воспоминаниями о поражении и унижении.
- 380 Орочий воевода Угрок Огнебородый ведет орды орков на север и атакует Караз-а-Карак. Уничтожено множество небольших поселений, разорено несметное число рудников, и погибло немало гномов. Верховный король гномов Логан Прекраснобородый захвачен орками и терпит страшное унижение от рук своих мучителей. Приведенные в ярость пленением короля, гномы во главе с Горазином Серебряным Рогом, наконец, отгоняют орков от столицы. Орочьей армии продолжают свирепствовать по всем государствам гномов до следующего года, когда орков разбивают в сражении у Черной Воды.
- 250 Приблизительно в это время гномы увеличивают торговлю с племенами людей в землях, которые позднее станут Империей. Люди – плохие мастера, и учатся относительно медленно.
- 108 Далед Бурелом возглавляет экспедицию по возвращению потерянных сокровищ Карак Азгала.
- 15 На пути в Серые горы торговый конвой из Караз-а-Карак попадает в засаду. Король Курган Железнобородый схвачен орками, но позднее спасен Сигмаром, принцем из племени Унберогенов. Оказалось, что из этого случайного события, дружбы между Сигмаром и Курганом Железнобородым, вырастет великий союз между расами гномов и людей. В благодарность за спасение король гномов дарует Сигмару рунный молот Гхал Мараз – древнюю семейную реликвию своего клана.
- 1 Битва в ущелье Черного Огня. Это сражение – кульминация долгой кампании, которую вели гномы и Сигмар. Зеленокожих постепенно вытесняют с земель к западу от гор Края Света, немало орков и гоблинов уничтожено или сбежало в горы. В сражении в ущелье Черного Огня большая армия орков уничтожена объединенными силами Сигмара и Кургана Железнобородого, что покончило с орочим господством над землями. Впоследствии Сигмар становится первым императором объединенной Империи.



- Создание Империи открывает новую эпоху для гномов. Многие гномы отправляются в Империю, где помогают людям строить первые города. Гномы-каменщики, плотники и кузнецы пользуются большим спросом, и мастерством гномов восхищаются повсеместно. Так как Империя расширяется, то гномы и люди устанавливают важные торговые связи, и процветание вновь возвращается в государства гномов. Армии гномов и людей держат орков и гоблинов в страхе. Было собрано несколько экспедиций для возвращения утраченных цитаделей, но ни одна не увенчалась успехом.
- 287 Гномы-рудокопы обнаруживают гнездо дракона Мордрака в горах к югу от Карак Азула.
- 657 Тори Гундриксон обнаруживает громрил в пещерах к западу от Черной Воды. Гномы выкапывают колоссальные туннели и в последующие годы добывают большое количество руды. В конце концов рудники были разрушены вторгшимися скейвенами, но только после того, как запасы громрила почти иссякли.
- 662 Дорин Хелдоур и Каталин Кандум обнаружили в горах Драконий Хребет потерянный Сердцевидный камень Олдина Золотодобытчика.
- 684 Воссоздание Топора Дэйла Дорином Хелдоуром и Каталином Кандумом. Топор обнаружен в глубине руин Карак Варна и починен, его возвратили королю Финну Угрюмому в Караз-а-Караке.
- 685 Дорин Хелдоур приносит кожу дракона Фирскара Финну Угрюмому. Кователь рун Хеганбор изготавливает из кожи плащ с начертанными могучими рунами.
- 742 Дорин Хелдоур и Каталин Кандум спасают Эльмадора и Олдора Финнсона из темницы Черной скалы. Эльмадор позже становится Верховным королем.
- 892 В этом году Крагт Мрачный под наблюдением своего учителя Морека Хмурого выковывает Руну Камня. Он становится величайшим и самым долгоживущим кователем рун своей эпохи.
- 1032 Скальф Драконоубийца убивает дракона Грауга Ужасного и претендует на титул короля Карак Азгала. Крепость по-прежнему кишит гоблинами, скейвенами и другими чудовищами, и гномы не делают никакой попытки вернуть ее. Скальф и его потомки основывают город в долине ниже старого входа.
- 1111 Старый Свет охватывает Черная Чума. Гномы запечатывают свои цитадели. Из глубин вылезают скейвены и в несметном множестве нападают на цитадели гномов, но гномы, несмотря на многочисленные жертвы, устояли под натиском.
- 1420 Земли около Карак Кадрина терзает огромный дракон Скаладрак Алый.
- 2010 Битва Голодного Леса. Гномы бьются вместе с Империей в многочисленных схватках с графами-вампирами. Они принимают участие в ночной осаде замка Темпелхоф и побеждают графиню-вампиressу Эмманюель.
- 2205 Сражение у Черного водопада. Гномы и гоблинская армия сталкиваются на берегах Черной Воды. Верховный король гномов Альрик и гоблинский военачальник Горкил Выбей Глаз погибают в поединке на краю Черного водопада. Гоблинский воевода, смертельно раненый гномом, утягивает своего противника в пропасть. Гоблинская армия сброшена в ледяную воду, и большая ее часть была унесена водопадом и погибла со своим вождем.
- 2302 Великая война с Хаосом. Армии Хаоса надвигаются с севера, опустошая земли, через которые проходят. Караз-а-Карак подвергся нападению, но выстоял. Гномы отправляют войска в Кислев, где Магнус Благочестивый снимает осаду.
- 2321 Сражение в Обагреном заливе. После уничтожения флотилий человеческих государств по побережью Старого Света бесчинствует скейвенский флот, грабя и разрушая все. Гномы броненосцы из Барак Варра находят и разбивают скейвенов в Черном заливе.
- 2350 Зал гильдии механиков в Караз-а-Караке разрушен взрывами, произведенными Бурлоком Дамминсом при испытании сосуда высокого давления Свена Хасселфризиана.
- 2420 В горах Края Света бесчинствует гоблинский воевода Гром, он разрушает гробницы, рудники и небольшие поселки. В битве Железных ворот Гром сокрушает армию гномов, выступившую против него на запад, по направлению к Империи.
- 2473 Белегар, потомок короля Ланна, объявляет себя королем Карака Восемь Вершин; он прибывает туда и разбивает лагерь на месте старой цитадели. То, что начиналось как вылазка за сокровищами, превращается в попытку повторно колонизировать крепость. Гномы спускаются в глубины и возвращают много сокровищ, но численность врагов ужасно велика, и гномы живут в состоянии непрерывной осады.
- 2498 Битва Челюстей. Направляющееся на юг, в Карак Восемь Вершин подкрепление было атаковано, как только армия гномов вышла на перевал Бешеного Пса. Гномы во главе с Дерегаром разбивают нападавших орков и движутся на юг. Армия гномов вновь попадает в засаду в битве у Восточных ворот Карака Восемь Вершин, но, неся большие потери, с боем пробивается к цитадели.
- 2503 Карак Азул атакован орками во главе с Горфангом Гнилобрюхим. Орки проникают внутрь через забытый туннель, заполняют крепость, грабя и убивая. Беззащитная семья короля Казадора схвачена в тронном зале; многих заключили в темницы Черной скалы. Сын короля, Казрик, обрит и прибит к трону отца как последнее оскорбление старого короля. Орки оставляют цитадель и удирают, доставив в Черную скалу много награбленного добра и пленников.
- 2510 Бой в лощине Сломанной Ноги. После десяти лет постоянных набегов и разбоя орочий военачальник Гнашрак разбит королем Унгримом Железный Кулак из Карак Кадрина.
- 2519 Битва Ста Пушек. Орда гоблинов без предупреждения атакует Жуфбар, но не может пробить его защиту. Армия из Караз-а-Карака быстро движется на помощь осажденной крепости. Гоблинов быстро разогнали, но вскоре становится ясно, что они просто сбежали от большей угрозы. Через неделю огромная армия огров обходит Карак Кадрин и устремляется в Общину. Армии Караз-а-Карака, Карак Кадрина и Жуфбара объединяются под командованием Верховного короля Торгрима Злопамятного и дают сражение, когда огры переходят брод на реке Кляче. Так огры оказались в безвыходном положении — и силы разделила река, а в это время на место сражения прибывает армия людей из Нулна. Зажатые между гномами и людьми, отряды огров были полностью уничтожены массированным артиллерийским огнем, невиданным прежде в Старом Свете.
- 2523 Вторжение Шторма Хаоса. Все перевалы через горы Края Света становятся полем боя, и все рати созваны на войну. Под руководством Верховного короля Торгрима гномы остаются верны союзникам и защищают их крепости. В то время как племена орков собираются под знаменем Гримгора Железношкурого, Верховный король Торгрим приказывает королю Альрику Ранальфссону очистить Серебряный путь от гоблинов и атаковать гору Гунбад. В отсутствие боевой мощи орков, способной выступить против него, король Альрик улаживает много обид с гоблинами и возвращает немало давно утраченных сокровищ.





Норска

К северной крепости
Крака Драк

Дорога Черепа

Море Когтей

Страна
Троллей

Высокий перевал

Праг

Карак Унгор
Гора Красный Глаз

Эренград

Карак Влаг
Затерянная
цитадель

Зорн Узкул
Великая Земля Черепов

Курунн

Пустошь

Срединные
горы

Миденхейм
Город Белого Волка

Кислев

Мариенбург

Талабхейм

Жизоре

Империя

Альтдорф

Карак Кадрин
Крепость
Убийц

Равнина
Жарр

Жарр
Наггранд

Серые горы

Парравон

Нулн

Река Кляча

Община

Жуфбар

Перевал Пиков
Логово

Выжженные
пустыни

Бретония

Атэль
Лорен

Карак Норн

Река Соу

Верхний Рейк

Карак Варн
Пограничный
утес

Черная
Вода

Гора Гунбад

Пики Ребра

Драконья
пустошь

Темные земли

Кенелль

Пивоварня

Багмана

Черные
горы

Старый пномий тракт
Ущелье Черного Огня

Караз-А-Караз

Серебряный путь

Волчьи
земли



Ремас

Люччини

Пиратское течение

Черный залив

Погран

Барак Барр
Крепость морских гномов

Бесплодные земли

Горы Дракониий Хребет

Экрунд
Гора Окровавленный Рог

Безумные топи

Слепая река

Карак Восемь Вершин

Карак Драз
Орочий форт Черная скала

Карак Дрон
Гора Грома

Горбатая гора

Гора Серая Ведьма
(Логово гоблинов)

Пустошь Азгорха

Горы Пепельный Кряж

Равнина Кости

Обломанные Зубы

Горькое море

Караг Хараз
Огненная гора

Пустошь Нагаша

Суровое море

Пик Калеки
Под ним находится
Проклятая штольня

Туманная гора

Караг Орруд
Гора Красное Облако

Каровое озеро
Мортис

Гора Рока

К затерянной крепости

Карак-Зорн

Мили

100 200 300 400 500



 Цитадель гномов

 Разграбленная цитадель



ГОСУДАРСТВА ГНОМОВ

К востоку от Империи высятся древние, заснеженные вершины гор Края Света. На всем их протяжении все выше и выше друг за другом вздымаются зазубренные горные кряжи, отмечая конец цивилизованного мира. Потухшие и действующие вулканы отмечают большую линию разлома, которая проходит глубоко под земной поверхностью. Чтобы отыскать богатые рудные жилы, встречающиеся в этом регионе, гномы зарываются глубоко под землю. Когда много тысяч лет назад большой ледник отступил, обнажив и разрушая скалы, создавая причудливые вершины и глубокие пропасти, первые гномы-старатели повели свой народ на север в поисках сокровищ. Открыв богатства гор, они вырубили в скалах шахты, а на высочайших вершинах и в самых недоступных долинах основали свои цитадели.

Гномы были не единственными обитателями гор. Их поселения разрастались, и они столкнулись с другими древними расами: орками, гоблинами, гигантами, троллями и драконами. Как на поверхности земли среди горных вершин и долин, так и в темноте подземного мира гномы были вынуждены биться за свои дома и сокровища. Так ковалась раса гномов — непреклонная, непокорная, предприимчивая и храбрая, и так началась постоянная борьба за выживание, которую гномы ведут и по сей день.

КАРАЗ-А-КАРАК

Язык гномов очень сложен, и его нельзя буквально перевести на языки людей. Приблизительно Караз-а-Карак можно перевести как «Вершина Гор». Гномье слово, обозначающее гору, также означает и «вещь, что выдержит все», так что альтернативный перевод может быть «Наипрочнейший». Люди называют этот город Вечная Вершина, что является хорошим компромиссом. Эта огромная и многолюдная цитадель была древней столицей старой империи гномов, а ее правитель — Верховным королем всех гномов. Благородные кланы Караз-а-Карака могут проследить свое происхождение по прямой линии вплоть до самих гномьих богов. Здесь находятся храмы почитаемых Богов-Прародителей: Грунгни, Гримнира и Валайи. Здесь хранятся Великая Книга Обид и Книга Памяти, которые сами являются объектами благоговения и почитания.

Караз-а-Карак ни разу не был захвачен врагами. Это — самая большая, самая древняя и наиболее укрепленная цитадель гномов. Здесь традиции старой империи гномов сохраняются в первозданной чистоте. Это церемониальный город храмов и статуй, высеченных в камне, и гробниц в глубочайших пещерах под городом. Пещера, в которой располагается двор Верховного короля, столь огромна, что в ней поместился бы небольшой человеческий городок. Лес колонн, образующих неф длиною в милю, поистине невероятных размеров. Весь зал озарен светящимися камнями и большими светильниками так, что по всему покою вспыхивает золото, сияет бронза и ярко переливаются драгоценные камни. Гул большой толпы, собравшейся перед тронном совете или пире, настолько громок, что эхом разносится под сводами. Караз-а-Карак выстоял в прошедшие века, выстоит он и впредь.

КАРАК ХИРН

Поднявшись над миром, можно отыскать в Черных горах шахты гномов и фабрики, небольшие крепости и поселения в долинах. Эти области заселялись очень медленно и стали относительно важными только после падения старой империи гномов. Они не связаны Подземным Путем, но добраться до них можно по ненадежным горным перевалам

и подвесным мостам. Здесь были найдены богатые месторождения драгоценных металлов и железа, но есть и не большие жилы редчайших металлов и драгоценных камней. Ни одно из этих поселений не стало богатым или достаточно сильным, чтобы конкурировать с великими цитаделями гор Края Света. Тем не менее, они располагаются ближе к рынкам Империи и Тилии, и здесь можно приобрести изделия гномов, доставленные с далекого востока.

Главной из этих крепостей является Карак Хирн или крепость Рога, названная так потому, что ветры, дующие через особую большую пещеру, действуют как исполинский боевой рог, оглашая окрестные горы устрашающим ревом. Гномы использовали это естественное явление, создав дополнительные звуковые камеры и громадные двери, которые они могут открывать и закрывать, изменяя высоту и длительность звука. Зажигая огонь в недрах горы, они могут прогонять воздух через систему туннелей, производя звук по своему желанию. Горный рог используется, чтобы оповещать удаленные поселения, призывая воинов и отпугивая глупых существ вроде троллей.

КАРАК АЗУЛ

Название этой прославленной цитадели на языке гномов означает «Железная Вершина». Вокруг Карак Азула в горах Края Света находятся богатейшие залежи железа. В большом количестве встречаются и другие металлы, как и драгоценные камни. Цитадель превратилась в центр переработки металлов, где немало многоопытных гномов-оружейников практикуют свое искусство. Некоторые из древних кланов цитадели ведут прямое происхождение от самого Грунгни, великого Бога-Прародителя.

Карак Азул — последняя из некогда великих южных крепостей, оставшихся под управлением гномов. За прошедшие столетия другие крепости заняли гоблины или захватили скейвены, но Карак Азул выстоял, не в последнюю очередь благодаря решительности и мастерству своих оружейников. В настоящее время Карак Азул поставляет вооружение во все гномьи крепости, и немногие мечи столь же остры, как клинки, выкованные его мастерами. Много рунного оружия изготавливается здесь, где досконально постигнуто тайное искусство рун. Потаенными горными тропами и Подземным Путем оружие доставляется на осажденные заставы по всем горам Края Света.

КАРАК КАДРИН

Карак Кадрин на языке гномов приблизительно означает «Цитадель на перевале». Она располагается к югу от важного перевала Пиков, который в былые времена позволял гномам пересекать горы с запада на восток. Значимость маршрута уменьшилась, когда гномы покинули восточный регион гор Края Света. Ныне перевал необходимо тщательно охранять, поскольку это один из главных путей, которыми орки и гоблины вторгаются на запад из своих логовищ на востоке. Гномы Карак Кадрин защищают перевал Пиков от захватчиков.

Карак Кадрин — жилище свирепых гномьих кланов, чья задача — хранить перевал открытым, и он ни разу не был захвачен, несмотря на то, что осаждали его много раз. Карак Кадрин остается богатейшим центром торговли с внешним миром, поскольку возвышается над восточной частью Империи и Кислева.

В давно минувшие времена короля Карак Кадрин, гордого Барагора, постигла ужасная утрата, что заставило его стать убийцей, одним из членов культа обесчещенных гномов на



которые ищут смерти, сражаясь с большими и сильными чудовищами. Однако, поскольку он был королем, его обязанности по отношению к семье не могли быть отринуты, так что он остался владыкой Карак Кадрина, а не исчез в дебрях в поисках смерти. Он стал первым королем-убийцей, а поскольку не мог лично искать смерти, то привлекал других убийц в Карак Кадрин. Он построил храм Убийц и собирал рассказы известных убийц, одаривая самых талантливых бардов, сочинявших эпические песни, прославляющие их деяния. С этого времени его потомки стали известны как короли-убийцы, и все несут бремя невыполненной клятвы, данной их предком. Теперешний король-убийца этой крепкой и прочной цитадели – король Унгрим Железный Кулак.

БАРАК ВАРР

На Кхазалиде, языке гномов, Барак Варр означает «морские ворота». Он уникален тем, что это единственная цитадель гномов, расположенная на морском побережье, его туннели и пещеры высечены в прибрежных скалах, возвышающихся на севере Черного залива. По вырубленным под скалами пещерам воды Черного залива проникают в глубь утесов. Здесь в огромных, заполненных водой пещерах, гномы укрывают свой флот. Гномы ужасно не любят море или воду, и корабли отражают это их чувство. В отличие от изящных кораблей других рас, их суда изготовлены из железа и сооружены наподобие крепостей. Капризы ветра или течения выводят гномов из терпения, а потому их корабли приводятся в движение гребными колесами, которые вращаются паровыми котлами.

Барак Варр является самым космополитическим гномьим городом. В его гаванях встречаются торговцы из всех государств, привозящих товары из дальних краев, таких как Арабия и Китай. По реке Черепа товары перевозят на кораблях гномов, а затем по Старому гномьему тракту отправляют в Караз-а-Карак и за его пределы. Пограничные Князья извлекают большую выгоду из господства гномов в долине Кровавой реки, которая в противном случае была бы линией фронта, отражающего нападения орков.

КАРАК ИЗОР

В этой области встречаются и соединяются Черные и Серые горы. Здесь есть богатые месторождения железа, меди, олова и других металлов, а, следовательно, и несколько крупнейших и глубочайших рудников за пределами гор Края Света. Немало кланов отправилось сюда после падения своих цитаделей на востоке, среди них было много гномов с Драконьего Хребта. В долинах, оградивших их от внешнего мира, они могли работать, помнить о прошлом и строить планы своего окончательного возвращения. Долины и пропасти столь трудно преодолимы, что гномов этих горных областей тревожит не так много злых тварей. Самая значительная цитадель этой области – Карак Изор, известная людям как Медная гора.

КАРАК НОРН

Хотя в Серых горах разбросаны общины гномов, они никогда не были ни очень многочисленными, ни богатыми. В Серых горах нет значительных минеральных месторождений, которые особенно привлекают гномов, да и то малое количество руды трудно добыть. В результате серые гномы, как называют обитателей этой области, бедны и очень неприязнательны. Молодые серые гномы, скорее всего, покинут свои земли и отправятся на восток в поисках сокровищ, и многие из них станут предприимчивыми старателями и искателями приключений. Карак Норн – самая большая цитадель этой области, располагающаяся в горах над Лоренским лесом.

ДИКИЕ ГОРЫ

Гномьи цитадели – это небольшие зоны порядка посреди диких гор. Там все еще остается много гномьих поселений, лежащих за пределами главных цитаделей, но все эти маленькие заставы и крепости по сравнению с такими крепостями как Караз-а-Карак, совершенно незначительны. Некоторые наиболее важные горные области описаны ниже.



УЩЕЛЬЕ ЧЕРНОГО ОГНЯ

Гномы называют этот перевал Хаз-Драж-Кадрин, но больше он известен как ущелье Черного Огня. Это – глубокая пропасть посреди Черных гор, которая образовалась в далеком прошлом, когда извержения вулканов разодрали горы. Ныне ущелье – это жуткая расщелина, заполненная застывшей в ужасных формах лавой и высокими черными скалами из блестящего вулканического стекла. Странный черный дым поднимается из дыр у основания утесов. Ущелье – излюбленный маршрут через горы, используемый для вторжения ордами орков, а также главная трасса, связывающая Империю с неплотно заселенными землями Пограничных Князей. Через ущелье пролегает древний гномий тракт, ведущий к Караз-а-Караку.

ПЕРЕВАЛ БЕШЕНОГО ПСА

Гномы зовут этот перевал, проходящий через горы Края Света, Вараг Кадрин. Это обычный маршрут через горы, используемый племенами налетчиков-орков и гоблинов с восточной стороны гор Края Света и из областей, лежащих за Темными землями. В дни величайшего могущества гномов он был главным проходом на восточную сторону гор и к отдаленным рудникам Темных земель. В настоящее время гномы лишь иногда используют перевал, поскольку он усеян крепостями ночных гоблинов, а его крутые склоны изрыты их туннелями.

ВУЛКАНЫ

Во время падения империи гномов горы Края Света раскололись от землетрясений и извержений вулканов. Возникли огромные расселины, и целые поселения провалились в недра земли. Во многих гномьих цитаделях через нижние галереи поднимался обжигающий пар и изливалась расплавленная лава, убивая тысячи гномов и навечно замуровывая эти зоны. С того времени горы поутихли, но все еще остается несколько вулканов, которые время от времени извергаются, разрушая все вокруг.

Южная часть гор Края Света более неустойчива, чем северная. В этом регионе есть три больших вулкана, хотя маленьких вулканов – полным-полно. Всю область сотрясают небольшие подземные толчки, и в результате этого гномы часто находят свои рудники поврежденными или разрушенными. Три больших вулкана называются: Караг Хараз, Караг Дрон и Караг Орруд. Людям они известны как Огненная гора, гора Грома и гора Красное Облако.

Вулканическая деятельность в этой области постоянно выносит из недр земли новые богатства. В поисках минеральных сокровищ сюда стекаются предприимчивые гномы-старатели и рудокопы, но рудники и поселки рудокопов часто разрушаются извержениями вулканов или оказываются погребенными под пеплом или лавой. Но даже перед лицом этой опасности соблазн обогатиться постоянно привлекает поток молодых гномов из далеких северных цитаделей.

ЖУФБАР

Жуфбар располагается на дне глубокого ущелья ниже по склону от Черной Воды, на расстоянии дня пути от Карак Варна. Высоко над городом огромный водопад изливается из озера и стремительно падает в пропасть. Здесь изобретательные гномы построили тысячи водяных колес, приводящих в действие копро-вые молоты, рудодробилки и промывные лотки. Ущелье оглашает грохот горнодобывающих работ, скрипящих колес и падающей воды. В городе находится главная резиденция гномьей гильдии механиков, и он стал центром металлообработки и всякой промышленности. Ночью ущелье озаряется тысячами печных огней. Здесь выплавляется добытое в Карак Варне метеоритное железо громрил.

Жуфбар окружен враждебными племенами орков и гоблинов, а под землей в шахты гномов выходят туннели скейвенов. Жуфбар неоднократно был атакован, но всякий раз смог выстоять. Самые глубокие уровни наиболее опасны, здесь гномы и скейвены соперничают за контроль над нижними залами.

ЧЕРНАЯ ВОДА

На гномьем языке это большое озеро называется Варн Драз, что означает «Черная Вода», и под этим названием оно известно и людям. Озеро образовалось на месте огромного кратера, заполненного талой ледниковой водой с ближайших гор. В глубокой древности эту огромную воронку в скале выбил упавший метеорит. По всем берегам можно найти ценные металлические руды, включая и очень дорогое метеоритное железо, известное как громрил, из которого изготавливают самые прочные клинки и доспехи. Для добычи метеоритных металлов и использования водопадов, изливающихся из озера, вокруг Варн Драз были основаны цитадели. Эти бурные воды промывают руду, добытую из рудников, и вращают огромные водяные колеса, которые в свою очередь приводят в действие копры в огромных подземных кузницах. Само озеро черное и глубокое, и обитают в нем темные и древние чудовища.

ПОДЗЕМНЫЙ ПУТЬ

В великие дни империи гномов все большие цитадели были связаны подземными дорогами, вырубленными в твердом камне. Эту сложную систему туннелей называют Подземный Путь или Унгдрин. От главного туннеля отходили меньшие туннели к отдельным рудникам, фортам, сторожевым башням и отдаленным цитаделям. В наши дни эта система разрушена. Частично она была уничтожена сильными извержениями вулканов, что и привело империю гномов к падению. В результате туннели захватили скейвены и гоблины, да и многие вспомогательные ветки гномы потеряли из-за этих или других тварей. Другие части туннелей за долгие годы обрушились или стали опасными. Ныне Унгдрин опасен. Мало того, что возможны камнепады – часто путь прерывают пропасти и расселины, которые обнаруживаются неожиданно. На самых широких и наиболее структурно надежных участках притаились различные чудовища, и, кроме того, в туннелях обитает много ночных гоблинов.

В последние годы маршруты к оставшимся населенным цитаделям и заставам были расчищены и частично восстановлены. Несмотря на то, что опасность по-прежнему остается, гномы вновь могут передвигаться по туннелям, хотя делают это лишь большими отрядами, полностью вооружившись. Часто гномьи экспедиции направляются, чтобы исследовать и расчистить дальше участки старой системы. Это – непрерывная борьба, в которой они постоянно встречаются с неудачами и поражениями. Тем не менее гномы постепенно открывают некоторые свои древние рудники и вновь обнаруживают оставленные сокровища предков.





ОБЩЕСТВО ГНОМОВ

Каждая гномья крепость является самостоятельным хозяйством. Большая твердыня окружена сетью небольших фортов, подчиненные крепости управляют собственными рудниками, фермами и мастерскими. Между этими крепостями и большой цитаделью, вассалами которой они являются, существует активная торговля. Главная крепость торгует с другими крепостями и с внешним миром в целом. Империя, Тилия, Эсталия и Бретония – все это страстные покупатели гномьих товаров; а тилеанские торговцы, часто выступающие посредниками, обеспечивают продолжение некоторого товарообмена между эльфами и гномами, несмотря на их взаимную антипатию друг к другу.

Спрос на товары гномов никогда не будет удовлетворен. Гномы – прекраснейшие ремесленники во всем мире, они создают товары, которые столь великолепны, сколь и отлично действуют. Тем не менее гномы просто не ведут массового производства. Ни один настоящий гном не может позволить себе изготовить что-нибудь, кроме наилучшего изделия. Следовательно, поставка товаров останется относительно небольшой, что удачно сказывается на поддержании высоких цен. В действительности гномам необходимо не так уж и много, отчасти потому, что они сохраняют стойкое пренебрежение к изделиям других рас, а отчасти потому, что за некоторым исключением гномы мало используют всякие побрякушки и дорогие украшения. Население гномов относительно невелико, а потому они довольно легко могут обеспечить себя, обрабатывая горные луга, террасные поля в крепостях, ловя рыбу в горных и подземных реках, выпасая выносливых горных козлов. Этой провизии хотя и достаточно, но меньше, чем хотелось бы, так что ее запас пополняют за счет торговли. Особое внимание обращается на различные сорта хмеля и ячменя, поскольку гномья глотка жаждет много всякого пива, так что ремесло пивовара ценится высоко.

Поскольку доходы от их промышленности солидны, а расходы сравнительно невелики, гномы могут предаться своей природной склонности к накоплению богатств. К тому же они страстные торгаши, которые всегда стремятся получить наибольшую выгоду от сделки. В то время как это приносит государству гномов огромные запасы золота и драгоценных камней, их нежелание истратить что-нибудь из этого сокровища уменьшает его стратегическую значимость. Кроме того, это может объяснить, почему орки и гоблины так рискуют, нападая на крепости гномов. Даже учитывая то, что лучшие сокровища будут ловко спрятаны в хранилищах, защищенных самыми хитроумными ловушками, добыча, награбленная в захваченной крепости, станет небывалой наградой. Так что совсем не удивительно, что орочьи

боссы в погоне за таким призом без сожаления жертвуют жизнями своих приверженцев.

СОЦИАЛЬНЫЙ СОСТАВ

На первый взгляд кажется, что социальный состав гномьих крепостей сходен с обществом людей. Ничего удивительного в этом нет, поскольку гномы вдохновляли и формировали юную Империю. Тем не менее различия между общественными классами базируются как на чести и мастерстве, так и на богатстве, что создает отдельные тонкие нюансы.

На дне гномьего общества находятся кланы, которые каким-то образом были обесчещены. Им не дозволяют вступать в гильдии и часто изгоняют из крепости. Они могут жить в землях людей или в собственных поселениях на периферии гномьего государства. Большинство других гномов смотрит на эти кланы свысока, поскольку они столетиями пытались восстановить свою репутацию.

Выше них находятся гномы, у которых нет своей крепости, но чья честь клана никак не была запятнана. У всех гномов должна быть крепость, а эти бродяги считаются нарушителями традиций, а поэтому ненадежными. Гномы из таких кланов часто становятся торговцами, работниками в городах Империи, или странствуют по мере необходимости из крепости в крепость.

На следующей ступени общественной системы располагаются гномы, принадлежащие к почтенным кланам и живущие в определенных для них крепостях. Они могут быть членами малых, престижных местных гильдий или могут зарабатывать на жизнь как чернорабочие, например как хрунки или скрунди. Этот класс гномов оказывает небольшое влияние на дела крепости, но пользуется уважением своих сотоварищей.

Наверху общественной системы во всех крепостях находятся кланы, члены которых занимаются наиболее уважаемыми профессиями – например, ювелиры, оружейники, механики и кователи рун. Эти кланы почти всегда состоят в больших гильдиях, состав которых часто ограничивается членами тех кланов, которые столетия назад основали гильдию. Единственные, кто занимает самое высокое положение в крепости – это члены королевского клана. Гномы придают большое значение происхождению своих королей. Только если королевская линия прервана (или, что бывает очень редко, обесчещена), она будет заменена. В этом случае есть несколько вариантов. Могут пригласить стать королем тана или принца из другой крепости, или другой высокопоставленный клан может стать королевским кланом. Как поступают в конкретном случае, решается на совете танов крепости, в яростных спорах между гильдиями и влиятельнейшими кланами.



Гномы не любят пышные титулы и предпочитают простые звания. Кроме короля и его прямых наследников – принцев, все дворяне именуются танами, даже если принадлежат к королевской семье. Таны могут занимать посты, но они не являются наследственными. Каждый приносит вассальную клятву королю и занимает пост по его прихоти.

Когда созывается общий сбор, кланы формируют полки воинов, арбалетчиков и громовержцев со своим командиром. Чем богаче клан, тем более разукрашенным будет их боевое снаряжение. Все оружие и доспехи гномов превосходного качества, и даже небольшой клан отправит на войну только как следует снаряженных воинов.

ГИЛЬДИИ

Многие стародавние ремесла имеют гильдии. Клан, занимающийся данным ремеслом, по всей вероятности будет состоять в гильдии. Некоторые гильдии гарантируют, что только кланам-учредителям дозволяется выполнять эту работу (практика, известная как барен умбари – буквально это означает «исключающий ремесло»), что препятствует не успевшим присоединиться заниматься данной деятельностью.

Гильдии устанавливают для кланов-членов правила, которым необходимо следовать. Гномы придают большое значение законности профессии или ремесла, а поэтому обычно соблюдают правила гильдии.

В каждой гильдии гномы проходят обычный путь от ученика и подмастерья до мастера. Совет,

включающий мастеров всей гильдии, несет ответственность за исполнение правил и управление гильдией. Изгнание из гильдии – серьезный позор. Отказ изгнать из клана исключенного члена гильдии может навлечь то же самое наказание на сам клан.

В военное время члены клановых полков обычно изображают на знаменах и щитах знаки отличия гильдии; это не является униформой, а просто отражает гордость, которую воины испытывают за свою гильдию.

ГИЛЬДИЯ МЕХАНИКОВ

Самая могущественная гильдия – это гильдия механиков, которая, как утверждают многие, была основана Грунгни. Гильдия пытается контролировать самых изобретательных гномов, гарантируя, что все, что они делают, основано на доказанных, надежных технических принципах. К сожалению, это обречено на провал, поскольку гномы-механики все время стремятся изобрести нечто, что увековечит их имя. Это делает отношения между гильдией и ее самыми выдающимися членами более чем немного натянутыми. Фактически каждый механик-мечтатель в какой-то момент был изгнан из гильдии, и только когда его изобретение, наконец, получило признание, его позже приняли в гильдию повторно. Конечно, это может произойти и после смерти механика. В то же время изгнание и насмешки – та наковальня, на которой выковывались многие настоящие механики.

КХАЗАЛИД

Древний благородный язык гномов называется Кхазалид. Это очень консервативный язык, который за многие тысячи лет заметно не изменился в устной или в письменной «рунической» форме. Гномы весьма гордятся своим языком, на котором они редко говорят в присутствии других рас, и никогда не обучают ему других существ. Для людей это «секретный гномий язык», иногда случайно услышанный, но никогда не понимаемый правильно.

По звучанию Кхазалид не очень похож на людскую речь, и сильно отличается от мелодичной эльфийской речи. Его можно сравнить с раскатами грома. У всех гномов очень низкие, звучные голоса, и говорят они более громко, чем это необходимо. Это может создать впечатление, что гномы шумны и вспыльчивы – что в основном верно отражает гномий характер. Словарь Кхазалида отлично отражает уникальные пристрастия расы гномов. Существуют сотни слов для различных типов камня, для ходов и туннелей, и больше всего – для драгоценных ме-

таллов. Для одного только золота есть более сотни слов, отражающих такие его качества как цвет, блеск, чистоту и твердость. В деловых отношениях с чужаками гномы тщательно подбирают слова. Гном не решится высказать мнение по любому вопросу, если тщательно не обдумал его, а как только суждение составлено, вы можете быть уверены, что его взгляды будут непоколебимы как скала. Гномы не меняют своего мнения, кроме как в случае крайней необходимости – и то не всегда. Многие упрямо предпочитают умереть, чем признаться в ошибке, которая может стоить им жизни! Поэтому гномы очень серьезно относятся к клятвам и обязательствам. Из всех слов гномьего языка слово «унбараки» – самое оскорбительное, оно означает «клятвопреступник».

Любопытно, что гномье слово, означающее расу людей – «умги»; в то же время его абстрактная форма «умгак» означает «скверный» – гномье слово, являющееся эквивалентом «созданный человеком».



ГНОМЬЯ РАТЬ

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Следующие специальные правила применимы ко всем моделям в армии Гномов.

Давние Обиды. Гномы запоминают обиды надолго, возможно, даже навсегда. Они никогда не простят попадания своих крепостей в руки Орков. Гномы ненавидят все типы Орков, Гоблинов и Снотлингов, включая Ночных Гоблинов, Черных Орков, Хобгоблинов, Гнобларов... то есть всех зеленокожих любого вида!

Решимость. Гномы сражаются с беспощадной решимостью и неохотно оставляют свои позиции. Гномы, но не Гирокоптеры, бегут и преследуют на 2D6-1 вместо обычных 2D6».

Неустанные. Гномы на марше так же неутомимы, как и течение времени, их невозможно остановить. Отряды Гномов могут маршировать, даже если противник находится достаточно близко для того, чтобы препятствовать использованию марша.

ВООРУЖЕНИЕ

Гномий Мушкет

Гномьи мушкеты, которые некоторые наиболее суеверные племена Гоблинов называют «ручными драконами Коротышек», отличаются от грубых поделок других рас искусностью работы и большим количеством усовершенствований. Усовершенствования включают нарезной ствол, порох с более мелким зерном и более высокого качества, и более надежный спусковой механизм.

Дальность: 24 дюйма; **Сила:** 4

Специальные правила: Бронебойность, двигаться-или-стрелять

Великолепная конструкция: при стрельбе из Гномьего мушкета модель имеет бонус в +1 на попадание.



Громриловые доспехи

Доспехи, сделанные из металла, известного как громрил, отличаются большой прочностью и долговечностью. Громрил известен также как метеоритное железо и силверстон, и доспехи из него носят только наиболее богатые и уважаемые гномы, а также члены элитных полков Бронеломов.

Специальные правила. Громриловые доспехи дают спас-бросок за доспехи на 4+.



Клятвенный Камень

Когда гном идет на войну, он несет с собой честь своего клана и всей своей крепости. Это дело персональной чести, и каждый гном полон решимости не посрамить свой клан или умереть, пытаясь это сделать. Зримым олицетворением этой решимости является Клятвенный Камень, небольшая каменная плитка, на которой вырезано генеалогическое древо гнома и описаны деяния его предков.

В начале игры персонаж с этим камнем должен выбрать одно подразделение Воинов (но не Егерей) Длиннобородых, Бронеломов или Молотобойцев. Это подразделение станет его Каменной Гвардией. Персонаж должен в начале игры присоединиться к этому подразделению, и не может покинуть его до конца игры. Клятвенный Камень дает Сопротивление Магии (1) всему подразделению. Другие персонажи не могут присоединяться к Каменной Гвардии персонажа.

Более того, до тех пор, пока персонаж жив, он отвечает в ответ на нападение на его Каменную Гвардию как часть реакции «Держать позицию» бросить камень на землю и дать клятву в том, что он и его братья по клану не сдвинутся с места перед лицом ненавистного врага. Воодушевленная клятвой своего тана, Каменная Гвардия образует вокруг него хирд – построение, которое обращено во все стороны и готово встретить врага лицом, откуда бы он ни нападал. Вы можете не переставлять модели для того, чтобы это отобразить, если не хотите.

Бросание Клятвенного Камня и клятва тана оказывают следующие эффекты на него и его Каменную Гвардию.

- 1) Подразделение считается не имеющим флангов и тыла, то есть оно не теряет бонус за ряды, если атаковано во фланг или тыл, и противник не получает бонусы к результату боя за атаку во фронт или тыл. Это применимо даже после того, как погибнет персонаж, который нес камень.
- 2) Каменная гвардия не может двигаться до конца игры, если она не принуждена к бегству, и не может выбирать «Бежать» как реакцию на нападение.
- 3) Персонаж в подразделении обязан бросать Вызовы на Поединок, если может и обязан принимать все вызовы, вне зависимости от того, может



ли он это делать в соответствии с общими правилами (его ведь довольно просто найти — это тот гном, с камнем).

- 4) Если Каменная Гвардия персонажа бежит, то камень и все его бонусы теряются. Кроме того, противник в любом случае получает полные победные очки за персонажа с камнем — так, как будто он погиб, даже если он остался жив до конца битвы: ни один гном не в силах вынести такого бесчестия.

КОРОЛИ И ТАНЫ

Самыми могучими бойцами в армии гномов являются лорды и таны. У каждого из них богатый опыт сражений с врагами их расы, приобретенный за несколько столетий. Предводители гномов великолепно знают военное искусство, обучаясь ему у старейшин своих кланов и почтенных ковалей рун. Когда для них наступит время возглавить армию, они изучат больше, чем большинство полководцев когда-либо узнает, и не раз на поле боя подвергнутся испытанию. Этот опыт и мудрость отражают их бороды — ясный признак того, что другие гномы в рати последуют их примеру.

Когда начинается битва, то лорды и таны в своих прекрасных доспехах и с рунными топорами ищут на поле брани самых могучих врагов, противопоставляя звериной ярости или темной магии мужество, честь и добрую сталь.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Король	3	7	4	4	5	3	4	4	10
Тан	3	6	4	4	5	2	3	3	9

ЩИТОНОСЦЫ

Генерал армии Гномов может идти в бой, несомый на щите двумя своим верными (и сильными) соратниками.

Генерал и его щитоносцы сражаются как единая модель с профилем Генерала и Силой Подразделения 3. Они располагаются на подставке шириной 40 мм и глубиной 20 (две стандартные



гномьи подставки, поставленные рядом). Несомый на щите персонаж получает бонус +2 к своему спас-броску за доспехи (до максимума в 1+) и 2 дополнительные атаки, которые отрабатываются с WS 5, Силой 4 и Инициативой 3. Эти атаки отрабатываются без учета оружия и магических предметов, которые несет сам персонаж.

Если Генерал на Щите сражается в обычном подразделении, то он рассматривается как две модели в отношении бонуса за ряды (то есть ряд из него и еще двух моделей считается полным). Следует также иметь в виду, что Генерал на Щите может без ограничений использовать правило «Берегись, сэр!» и не считается моделью большего размера, чем обычные гномы.

КОРОЛЕВСКАЯ КРОВЬ

Короли Гномов (но не Таны) имеют Королевскую Кровь. Это специальное правило используется вместе со специальным правилом Телохранители, которое описано в разделе Молотобойцев.

Кроме того, если армия включает персонажа с Королевской Кровью, она может включать на один

КОРОЛИ ГНОМОВ

В каждой главной крепости (они известны как Караки) есть свой король. Королевский титул является наследственным в правящем клане. После смерти короля титул наследует его старший сын.

Иногда, если у короля нет наследника или его наследник недостоин править, должен быть выбран другой наследник. В этом случае одна из обязанностей короля заключается в том, чтобы избрать и следить за обучением своего преемника в клане. Естественно, что такие важные решения принимаются совместно с Советом Старейшин. Совет состоит из самых старых и самых мудрых гномов крепости, и внушает всем почтение. Король редко выступит против прямой рекомендации своего Совета, хотя в то же время Совет редко поставит под сомнение мудрость короля, показавшего свой нрав. Это делает правительство очень стабильным.

Во всякое время имеется только один Верховный король. Со времен Готрека Звездодробителя, как правило, это король Караз-а-Карака. Это отражает его статус самой сильной крепости (конечно же, после падения Карака Восемь Вершин). Номинально Верховный король повелевает всеми вассальными королями, однако на практике это обычно вопрос сотрудничества, а не командования, поскольку гномы, и особенно гномьи короли — личности гордые и не привыкли слепо повиноваться.

Бывали и гномьи королевы. В прошлом это изредка случалось в маленьких крепостях. В большинстве случаев королева не постоянный, но временный номинальный правитель, пока не будет найден подходящий для нее муж. Естественно, королева — завидная партия для настоящего гнома, так что их независимое правление бывает очень непродолжительным.



отряд Длиннобородых больше, чем разрешено правилами, то есть вы можете иметь на один больше отрядов Длиннобородых, чем отрядов простых Воинов.

РУННЫЕ КУЗНЕЦЫ

Древняя гильдия Рунных Кузнецов – одна из старейших и самых почитаемых организаций во всех государствах гномов. Согласно традиции, ее начало восходит ко времени Грунгни, великому Богу-Прародителю Горного Дела, Господину Кузницы и Властелину Рун. Как утверждается, гильдия Рунных Кузнецов происходит от сына Грунгни, Моргрима. Поэтому рунные Кузнецы иногда называет себя Кланом Моргрима, хотя они – не единственный клан, заявляющий о своем происхождении от Грунгни или его сыновей. Все Рунные Кузнецы связаны друг с другом некоторым, часто очень далеким, образом. Каждый продолжает семейные традиции тайного познания, изучая древнее мастерство создания из металла и магии могущественных рун власти. Хотя некоторые другие расы изготавливают магические предметы большой силы, Рунные Кузнецы – искусные мастера. Величайшие Рунные Кузнецы – прекрасные мастера, весьма уважаемые всеми гномами, им даже оказывали такое почтение, которое обычно оказывают предкам.

Рунных Кузнецов не так уж и много. Когда Рунный Кузнец считает, что пришло время, он берет в ученики молодого родственника и обучает его тайнам создания магических рун. Рунные Кузнецы очень скрытны, и передают свои знания только достойному приемнику. Много могущественных рун было утрачено просто потому, что Рунный Кузнец не смог найти ни одного достойного последователя. Однако Рунные Кузнецы даже по гномьим меркам живут очень долго. С возрастом гномы становятся более стойкими, еще более упрямыми и чрезвычайно упорными. Эти великие герои и лорды гордо восседают за королевскими столами, а их немалый возраст обеспечивает им положение, невозможное среди людей или эльфов.

Рунные Кузнецы – древние и могучие личности. Вначале они выдерживают сотни лет тяжелого ученичества под требовательным присмотром и тяжелой рукой пращура. В дальнейшем старшие Рунные Кузнецы проводят сотни лет нелегкого труда, веками выковывая руны из горячего металла и десятилетиями разыскивая старинные тайны в глубинах утраченных цитаделей гномов. В результате даже трудно представить более упрямого или сварливого гнома.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рунный Кузнец	3	5	4	4	4	2	2	2	9
Владыка Рун	3	6	4	4	5	3	3	2	9

Знание Рун

Если в вашей армии есть Рунный Кузнец, то в фазу магии противника вы можете добавить один кубик Разрушения заклинания в ваш пул. Если в вашей армии есть Владыка Рун, то в фазу магии противника вы можете добавить два кубика Разрушения заклинания в ваш пул.

НАКОВАЛЬНЯ РОКА

Наковальни Рока – древнейшие семейные реликвии гномьей расы. Именно на этих наковальнях ковалось величайшее рунное оружие. Каждая наковальня покрыта рунами, которые нынешние Рунные Кузнецы не могут даже понять. Выковывая руны на наковальне, каждый Владыка рун использует методы, которым его обучил учитель, а того, в свою очередь, обучил его учитель – и так вплоть до начала времен. Поэтому не существует двух наковален, действующих совершенно одинаково. По магическим силам их можно разделить на три большие категории: посвященные Гримниру увеличивают ярость, посвященные Грунгни увеличивают силу, посвященные Валайе увеличивают преданность. Армия гномов может включать одну и только одну Наковальню Рока. По условиям игры Наковальня считается боевой машиной, которую вообще нельзя передвинуть и атаковать (не более, чем вы могли бы передвинуть или атаковать холм!).

Всякий раз, когда Владыка Рун доставляет Наковальню Рока на поле боя, его сопровождают два стража Наковальни. Стражи поклялись нерушимой клятвой, что никогда не оставят Наковальню или своего Владыку врагу. Каждый страж Наковальни в поединках использует приведенный ниже профиль.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Страж Наковальни	3	5	3	4	4	1	2	1	9

Владыка рун и два Стража Наковальни должны оставаться вместе с ней всю игру. Они непоколебимы, не могут объявлять нападений и не преследуют убегающего противника. Наковальня считается единым подразделением с Силой Подразделения 5. Другие персонажи не могут присоединяться к Наковальне.

Подразделения противника, нападающие на Наковальню, ставятся в базовый контакт с ее платформой. Владыка Рун и оба его Стража вместе в отношении ближнего боя считаются подразделением с фронтом в 60 мм.

При стрельбе по Наковальне попадания распределяются равномерно между живыми гномами. Для того, чтобы отобразить защиту, которую дает Наковальня, Владыка Рун и Стражи считаются имеющими Магический спас-бросок на 4+ от всех видов стрел, включая магические.

Вооружение

Стражи Наковальни одеты в Громриловый доспех и несут щит и ручное оружие.

Победные очки

- Победные очки за Владыку Рун как за персонажа даются в соответствии с общими правилами.
- Если Владыка рун и оба стража погибают в конце игры, то победные очки начисляются и за Наковальню в размере ее стоимости.

Кубики Разрушения заклинаний

Присутствие на поле боя Наковальни дает один дополнительный кубик Разрушения заклинания в пул армии Гномов.



ВЫКОВЫВАНИЕ РУН

Во время фазы стрельбы Владыка рун может выковать одну руну. Руну нельзя использовать, если Владыка или его стражи ведут ближний бой. Наковальни Рока древнее любого живущего гнома и многих предков, так что мало кто из Рунных кузнецов полностью понимает, как они работают и какие силы приводят их в действие. Перед тем как выковать руну, Владыка Рун должен решить: выковывает он простую руну или ее древний, более могучий вариант.

Руна выковывается правильно на 2+, древняя руна выковывается правильно на 4+. Если руна не выковалась правильно, то следует кинуть D6 и проконсультироваться с таблицей ниже.

ТАБЛИЦА НЕВЕРНЫХ РУН

D6 Результат

- 1 Катастрофа! Владыка рун совершил критическую ошибку при выковывании руны, и вся ее сила обратилась против него. Немедленно удалите Наковальню, Владыку Рун и Стражей с поля боя как убитых.
- 2-3 При выковывании рун Владыка собрал слишком много энергии, и не смог правильно ее направить. Наковальня не может быть использована в следующий ход игрока гномов.
- 4-6 Руна просто неправильно выкована. Ее энергия рассеивается в воздухе. Она не имеет никакого дальнейшего эффекта.

РУНА СЕРДЦА И РОДНОГО ДОМА

Руна Сердца и Родного Дома — это дар гномам от богини Валайи. При каждом ударе по этой руне по полю боя разносится глубокий басовитый тон, который напоминает гному о его доме, о его семье и о его предках, честь которых он не должен опозорить. Каждое дружественное подразделение гномов на поле боя может перебрасывать тесты на Страх и Ужас. Помните о том, что никакой бросок нельзя перебрасывать дважды.

Действие руны длится до начала следующей фазы стрельбы игрока гномов.

Древняя Сила. При использовании Древней Руны Сердца и Родного Дома все дружественные гномьи подразделения могут перебрасывать тесты на Панику и Разгром, и игнорируют правила Страх и Ужаса.

РУНА КЛЯТВЫ И ЧЕСТИ

Когда молот наносит последний удар по этой руне, благословение Гругни снисходит на всех гномов. Гномы издревле отличались силой и выносливостью, но, благословленные своим Великим Предком, они способны на сверхъестественные свершения выносливости и стойкости. Одно дружественное подразделение гномов (но не Гирокотер) может совершить одно нормальное перемещение, как в фазу Движения. Это может быть Марш или Нападение.

Подразделения, которые двигались таким образом, не могут стрелять в эту фазу Стрельбы. Подразделения, которые Восстановили порядок в этот ход, не могут двигаться под действием этой руны.

Древняя Сила. D3 дружественных гномьих подразделения могут двигаться так, как описано выше.

РУНА ГНЕВА И РУИН

Когда по руне наносится последний удар молотом и призывается имя Гругни, сила руны заставляет небо чернеть, а землю трескаться, изрыгая огонь и пары серы. Выберите целью одно вражеское подразделение на поле боя. Вы не можете выбрать целью персонажей, если они не являются Большими Целями. Цель получает D6 попаданий с силой 4, которые считаются магическими и распределяются так же, как попадания от стрельбы. Если цель являлась Летающей, то она не может летать в свою последующую фазу Движения. Если цель не была Летающей, то ее параметр Движения уменьшается в два раза. Если подразделение принуждено к бегству, то оно убегает с половинной скоростью (киньте положенные кубики и разделите получившуюся дальность пополам).

Древняя Сила. Если используется Древняя руна Гнева и Руин, то вы можете выбрать целями D3 подразделений, и каждое подразделение получает 2D6 магических попаданий с силой 4.





ВОИНЫ

Гномы – очень сильные и стойкие, широкоплечие, широкие в талии, с большими руками и широкими стопами. Они идеально приспособлены к тяжелому физическому труду, и в течение многих часов могут без усталости рыть туннели. Благодаря своей огромной физической выносливости они могут нести тяжелые грузы, совершенно не уменьшая скорость. Насколько они физически сильны, настолько же крепки психически. Утверждение, что гном знает, чего хочет, является некоторым преуменьшением.

Гномы упрямы и весьма непреклонны. Они в высшей степени уверены в достоинствах и ценностях



своей цивилизации, и открыто презирают достижения других, «менее опытных» рас. Это сочетание физической и психической стойкости делает гномов непоколебимыми бойцами. Часто они будут биться до последнего, но не признают поражения, и редко бегут, даже если ситуация кажется безвыходной.

Гномы весьма серьезно относятся к клятвам и обещаниям. Гном, по каким-то причинам не сдержавший обет, будет невыносимо терзаться и потеряет репутацию. Очень часто позор оказывается настолько большим, что он оставляет семью и отправляется в горы, или даже может стать убийцей.

Несмотря на то, что гномы очень решительны, а в повседневной жизни довольно холодны, гном, разорвавший все, что его связывало с рухнувшей жизнью, подобен могучему дереву, вырванному с корнями. Они столь серьезно относятся к этим вопросам, поскольку редко прощают предательство или вероломство. Практически только в одном гном добьется большего успеха, чем в чем-то еще – это хранение обид! Гномы так и не простили высшим эльфам того, что те развязали древнюю войну между двумя их расами. И хотя сейчас между гномами и эльфами относительно дружественные отношения, маловероятно, что гномы когда-нибудь вновь будут всецело им доверять.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Воин	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Ветеран	3	4	3	3	4	1	2	2	9

ДЛИННОБОРОДЫЕ

Длиннобородые – самые старые, самые опытные воины гномов, что подтверждается длиной их бород. Это гарантирует им глубокое уважение со стороны других гномов, которые были приучены почитать старших.

Длиннобородые сражались во многих войнах, перенесли немало невзгод и убили врагов больше, чем молодой гном может представить. Они постоянно ворчат, что теперешние гоблины измельчали и стали хлипче, чем раньше, да и ничего уже не делается так, как в старое доброе время. Никто из гномов не возражает им, поскольку доказательством их слов служат их опыт и борода.

В бою длиннобородые показывают свои умения, приобретенные за долгие годы, пренебрегая всякими небольшими капризами удачи, которые привели бы в замешательство менее опытных воинов, и горе короткобородому, дрогнувшему в их присутствии – они немедленно устроят ему хорошенький нагоняй.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Длиннобородый	3	5	3	4	4	1	2	1	9
Ветеран	3	5	3	4	4	1	2	2	9

Игнорируют правило Паники. Длиннобородые всегда ожидают самого худшего на поле боя, и даже самая ужасная военная катастрофа их не пугает: они с самого начала были уверены в том, что такая байда

неизбежна. Они постоянно жалуются на то, что гномы/мушкетеры/гоблины не так отважны/хорошо сделаны/страшны, как это было во времена их молодости. Длиннобородые автоматически проходят все тесты на Панику, которые должны пройти.

Старые Ворчуны. Длиннобородые имеют привычку смотреть сверху вниз (вдоль бороды) на своих более молодых собратьев. Те, в свою очередь, внимательно слушают наставления старших. Любое подразделение гномов в пределах 6 дюймов от подразделения Длиннобородых может перебрасывать проваленные тесты на Панику для того, чтобы избежать долгого пиления со стороны этих ворчливых стариков – «Я же говорил тебе!».





УБИЙЦЫ

Гномы ужасно горды и с трудом справляются с неудачей или личным поражением. Если гнома постигла какая-то ужасная личная трагедия, то он будет тяжело переживать. Потеря семьи, сокровищ или невыполнение обещания может серьезно повредить рассудок любого гнома. Брошенные возлюбленными молодые гномы часто так никогда и не оправляются от удара по самолюбию. Независимо от причины, гномы, чувствующие, что их честь серьезно пострадала, покинут семьи и друзей и удалятся в добровольное изгнание.

Уйдя из родной цитадели, они бродят вдали от нее в глухомани, предаваясь размышлениям о муках бытия. Порвав со всем, что ему дорого, гном специально ищет смерти, разыскивая огромных чудовищ и сражаясь с ними. Этих гномов называют убийцами. Они суровы и немногословны, не очень-то охотно рассказывают о себе, а их тело обезображено шрамами, полученными в стычках с троллями, гигантами, драконами и другими чудовищами.

Убийцы окрашивают волосы в ярко-рыжий цвет, и, смазывая их свиным жиром, фиксируют в торчащий гребень. Их образ жизни означает, что многие достигают желаемого и погибают от лап какого-нибудь свирепого зверя, с которым сражались. Другие, в каком-то смысле менее удачливые, выживают, потому что выносливее, стремительнее или полны решимости. В этом процессе естественного отбора истребляются все, у кого нет исключительных способностей, так что, повстречав любого убийцу, можно быть уверенным, что он невероятно стоек, неистов и дьявольски опасен.

Убийцы – это восхитительный под-культ гномьего общества, и многие прославленные убийцы совершили великие подвиги. Часто молодые убийцы объединяются (иногда под присмотром старшего наставника), чтобы обучиться искусству убийства чудовищ. Убийцы тренируются до тех пор, пока не улучшат боевые умения. И хотя они ищут смерти, гномы неспособны умышленно проиграть схватку, так что всегда отправляются на бой, чтобы победить.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Убийца Троллей	3	4	3	3	4	1	2	1	10
Убийца Гигантов	3	5	3	4	4	1	3	2	10
Убийца Драконов	3	6	3	4	5	2	4	3	10
Убийца Демонов	3	7	3	4	5	3	5	4	10

Непоколебимые. Все убийцы Непоколебимы, как описано в основной книге правил Warhammer. Тем не менее они продолжают Ненавидеть Зеленокожих, как и все гномы.

Одиночки. Герои-убийцы не могут присоединяться к подразделениям в армии Гномов, за исключением подразделений убийц. Герои-убийцы не могут быть генералами армии.

Убийцы. Все убийцы обладают необычной способностью, которая делает их особенно эффективными против стойких противников. При броске на ранение Сила убийцы, включая все модификаторы за оружие (например, за двуручное оружие), повышается, пока не станет равной Стойкости его противника, вплоть до максимальной Силы 6. Если Стойкость противника меньше, чем Сила убийцы, включая все поправки за оружие, то Сила убийцы не увеличивается. Например, убийца, вооруженный двуручным Топором (S5) сражается с драконом (Т6): обычно нужно 5+, чтобы успешно нанести ранение, но благодаря навыку убийцы его Сила повышается до 6 и поэтому он наносит рану на 4+. Заметьте, что модификатор к спас-броску за доспехи вычисляется по измененной Силе: в этом случае он равен -3 для удара с Силой 6. Если бы убийца сражался с хилым гоблином (Т3), он ударил бы с обычной Силой 5, и поэтому ранил бы гоблина на 2+, с модификатором защиты -2.

Топоры убийц. Убийцы имеют большой опыт работы самыми разнообразными топорами и несут с собой большой набор разного оружия, парного и двуручного. В начале ближнего боя игрок гномов может решить, каким оружием сражается его подразделение убийц: парным (+1 атака) или двуручным (+2 к силе, заставляет бить последним). Если Герой-убийца несет рунический топор, то это правило к нему неприменимо, а вместо этого используются стандартные правила для магического оружия, хотя возможны исключения. После того как игрок сделал свой выбор, убийцы не могут сменить оружие до окончания ближнего боя.





СТРЕЛЬЦЫ

С тех пор как гномы впервые появились в горах Края Света, арбалет стал их лучшим стрелковым оружием. Он превосходит по дальности маленькие луки гоблинов, и достаточно мощен, чтобы поразить даже движущегося черного орка. В последнее время очень сильно увеличилась численность приверженцев ружья, так что арбалет перестал быть основным оружием. Но, тем не менее, арбалет никогда полностью не исчезнет. Остающиеся арбалетчики, известные также как Стрельцы — упрямы, предпочитают полагаться на свой глазомер и направление ветра, чем доверять новомодному оружию. Многие из них не завидуют стоимости пороха, тогда как смазав капелькой жира ложе арбалета, можно пустить стрелу на расстояние пули.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Стрелец	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Ветеран	3	4	3	3	4	1	2	2	9

ГРОМОВЕРЖЦЫ

Хотя кое-кто из гномов старой закалки до сих пор с подозрением относится к ружью, оно стало столь же распространенным оружием в гномьих армиях, как и арбалет. Гномы, вооруженные ружьями, известны как громовержцы. По природе будучи методичными до автоматичности, они дисциплинированно продолжают заряжать и стрелять, даже когда враг движется прямо на них, почти без осечек, которые расстроили бы менее дисциплинированные отряды. Многие громовержцы создают собственные ружья, включая дополнительные собственные улучшения или последние идеи известных механиков. Между громовержцами существует небольшая конкуренция по поводу того, у кого точнее оружие, в результате гномьи ружья являются самым точным оружием этого типа во всем свете.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Громобой	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Ветеран	3	4	3	3	4	1	2	2	9





СЛЕДОПЫТЫ

Не все гномы живут под горами в больших крепостях. Некоторые кланы живут на поверхности земли, торгуют с людьми и управляют собственными фирмами, вроде рудников и пивоварен. Для этих кланов схватки с зеленокожими стали ежедневным испытанием, а набеги – обычным делом. У гномов вошло в обычай объединяться для защиты своих общин от этих угроз и улаживания обид, выслеживая злодеев. Такие отряды стали известны как следопыты. Вооруженные своими излюбленными большими топорами, отряды следопытов имеют на кровавом счету много убитых врагов гномьего рода.



МОЛОТОБОЙЦЫ

Молотобойцы – личная охрана короля, а поэтому занимают высокое положение в цитадели. Это опытные воины, которых избрал сам король. Если во многих битвах гном проявит себя достаточно храбро, его могут выбрать в молотобойцы. Однако только умения, силы и храбрости недостаточно. Молотобоец должен принести клятву верности своему сеньору и полностью посвятить себя его защите. В народе, известном во всем мире упрямством, молотобойцы считаются упорнее других гномов.

Долг перед королем и крепостью священен для гномов. Гном, присягнувший служить королю, скорее отдаст жизнь, но не обесчестит себя, нарушив обет. В окружении молотобойцев король находится в центре рати: сурового вида, непреклонный и неподвижный – живое воплощение гномьего духа.

Символом связи господина с его молотобойцами служит их оружие. Каждый воин вооружен

тяжелым, но идеально сбалансированным двуручным молотом. Этот молот, пожалованный воину, делает нерушимым обет между ним и его повелителем. В бою вид больших молотов, вздымающихся и опускающихся вокруг королевского знамени, воодушевляет остальную рать, которая обычно продолжает сражаться с удвоенной силой.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Молотобоец	3	5	3	4	4	1	2	1	9
Хранитель Врат	3	5	3	4	4	1	2	2	9

Упорные. Молотобойцы могут использовать и обязаны подчиняться правилу Упорные, как описано в основной книге правил Warhammer.

Телохранители. Молотобойцы – это телохранители своего Короля на поле боя. Сохранить жизнь своему сюзеру – это их священный долг перед памятью их предков. Если к подразделению присоединяется персонаж Королевской Крови (то есть Король), то подразделение игнорирует правила Страх и Ужас.





РУДОКОПЫ

У гномов ненасытная жажда золота, и они роют глубокие шахты в сердце гор, собирая все больше и больше этого металла. Но не только золото интересует их в горном деле. Весьма ценятся также драгоценные камни и руды – многие гномьи ремесла зависят от регулярной их поставки.

Гномы – отменные рудокопы, с их силой и выносливостью они превосходно владеют киркой, молотом и лопатой. Они также инстинктивно чувствуют породу, зная, где лучше всего рыть, а когда прекратить и подпереть свод туннеля. Обвалы и другие происшествия случаются редко. Чем длиннее сооруженная шахта, тем больше механизмов там будет. Из глубин паровозы по рельсам непрерывно вывозят составы вагонеток. Некоторые кланы даже используют новомодную бурильную машину, изобретенную неким механиком. Но каким бы успехом они ни пользовались, тем не менее, они никогда не смогут заменить умение и опыт гнома-рудокопа.

Когда гномья крепость отправляется на войну, многие кланы рудокопов посылают воинов в бой.



Гордясь своей профессией, они вооружаются кирками, а не топорами, но они так мастерски владеют ими, что это нисколько их не затрудняет. Наличие таких отрядов в армии дает много преимуществ: в особенности важно то, что они могут использовать свои умения, чтобы прорыть туннель под врагом и воспользоваться эффектом неожиданности.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Id
Рудокоп	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Проспектор	3	4	3	3	4	1	2	2	9

Подгорными тропами. Рудокопы знамениты тем, что используют свои обширные знания подземных туннелей, чтобы пробраться в тыл противника и появиться на поле боя в абсолютно неожиданном месте.

Рудокопов не нужно выставлять на стол перед началом битвы.

Вместо этого, начиная со второго хода, в начале каждого хода гномов бросайте кубик: на 4+ рудокопы появляются на поле боя. Каждый последующий ход после второго добавляйте +1 к броску, то есть они доходят на 3+ на третий ход, и так далее (но немодифицированная единица – это всегда провал).

В фазу Движения того хода, когда рудокопы стали доступны, они могут войти на поле боя с любого края стола – так, как будто они преследовали противника за край стола, как описано в основной книге правил Warhammer на странице 76. Если рудокопы не появились до конца игры, то они, должно быть, заблудились в туннелях, но противник не получает победных очков за них.

Паровая Дрель. Этот паровой инструмент используется гномами в горнорудных работах, но он также может быть применен на поле боя. Если подразделение рудокопов несет Паровую Дрель, то подразделение можете перебрасывать неудачные броски на прибытие каждый раунд. Используя эту Дрель, рудокопы прокладывают себе путь прямо через камень. Кроме того, эта Дрель может быть использована в ближнем бою, она дает бонус +3 к силе носителя, требует двух рук для использования и заставляет бить последним.

Горнорудные заряды. Рудокопы за многие поколения довели до совершенства искусство использования пороха для пробивания себе пути в твердой породе. Нет необходимости говорить, что эти пороховые заряды могут быть с успехом использованы и на поле боя – в конце концов орки мягче камня.

Рудокопы могут использовать эти заряды как часть реакции на нападение «стоять и стрелять». Горнорудный заряд считается метательным оружием, имеющим дальность 4 дюйма, которое наносит D6 огненных попаданий с силой 6. Попадания от заряда распределяются так же, как и попадания от стрельбы.

Горнорудные заряды можно использовать только один раз за игру.



ОБОРОНА КРЕПОСТИ

Хотя гномы – воинственная раса, опытная во всех военных искусствах, профессиональных гномов-солдат найдется немного. Большинство гномов – это ремесленники и мастера, которые по призыву главы клана собираются в полки, дабы сражаться за короля и крепость. В каждом клане ядро профессиональных воинов составляют Длиннобородые – они наставляют других, и зачастую это происходит в таверне. В свою очередь, они освобождены от повседневных обязанностей, чтобы совершенствовать свои умения. Точно так же молотобойцы крепости являются постоянными телохранителями короля и несут особую ответственность за охрану крепостных ворот. Полки бронеломов обязаны охранять подземные ходы и, как и молотобойцы, они всегда на боевом посту.

Поскольку лишь часть имеющихся воинов постоянно исполняет служебные обязанности, гномы зависят от раннего предупреждения о нападении. Вокруг каждой крепости находятся многочисленные укрепления – от небольших скрытых бастионов до наблюдательных постов на высоких скалах; многие связаны туннелями и между собой, и с самой крепостью. Приближающийся враг попадет под огонь боевых машин, установленных в бастионах, что задержит их и сорвет дальнейшее продвижение. Легендарная изобретательность гномов проявляется в разнообразии и изощренности удаленных защитных сооружений. Наконец, захватчик столкнется с подготовленными оборонительными сооружениями самой крепости, которую никак не захватить, кроме как длительной осадой.

В зависимости от обстоятельств, король может решить дать бой захватчикам – возможно, появившись с собранной ратью из потайных ворот, чтобы ударить врасплох. Быстрая победа всегда предпочтительнее. Чем дольше рать находится в состоянии войны, тем беднее становится крепость, так что все заинтересованные лица стремятся устранить эти трудности столь же быстро, сколь и разумно, чтобы обеспечить рудникам и мастерским возвращение к нормальной жизни. Иногда созывают не всю рать, а только половину или даже четверть армии. В этом случае войско собирается только в соответствии с силой каждого клана, а зная, что крепость безопасна и богата, можно вести длительную кампанию.



БРОНЕЛОМЫ

Большая часть Караз Анкора находится под землей, от верхних пещер и крепостных запутанных галерей до бесконечных туннелей Подземного Пути. К ним примыкают многочисленные шахты и темные, опасные лабиринты гоблинов и скейвенов. Эта часть Вечного Царства остается тайной для всех, кроме гномов и их родовых врагов.

Всевозможные свирепые твари следят из темных глубин, и бронеломы охраняют нижние покинутые туннели от тех, кто иначе бы вторгся в крепость. Они проводят большую часть времени под землей в самых глубоких, редко посещаемых уголках цитадели. В этих темных местах засада и обвал – обычный риск, а выживание часто зависит от качества доспехов. Поэтому бронеломы носят прекрасные, полные громриловые доспехи, изготовленные кузнецами крепости, и носят их как почетный знак этого отборного отряда бойцов.

Такова репутация бронеломов, что их часто призывают для сражений на поверхности земли, когда собрана вся мощь рати, но на каждое сражение при свете дня бронеломы проводят дюжину битв в темных глубинах гор.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Бронелом	3	5	3	4	4	1	2	1	9
Бронебородый	3	5	3	4	4	1	2	2	9





ГИЛЬДИЯ ИНЖЕНЕРОВ

Гномья Гильдия Инженеров – одна из самых закрытых организаций гномов, и за прошедшие столетия ее члены отточили умение создавать прекрасные вещи. Большинство их изобретений практично и функционально: насосы откачивают воду из рудничного забоя, двигатели поднимают клетки в вертикальных шахтах, а паровые молоты отбивают листы металла. С самого основания гильдии они также создавали механизмы для сражения: вначале это были простые стрелометы и камнеметы, но вскоре они овладели искусством отливки пушек. За долгие годы отдельные механики, стремившиеся прославить себя, придумали еще более смертоносные механизмы, чтобы бросить их на врагов Вечного Царства.

Ходит много нелепых слухов о работе Гильдии Инженеров, многие из них исходят от бывших членов гильдии. Однако на поле боя инженер может дать жизненно важный совет о расположении артиллерии и ее использовании. Кроме того, эти гномы полезны в напряженной ситуации – часто у них имеются с собой новейшие разработанные пистолеты и ружья.

МАСТЕР-ИНЖЕНЕР

Мастер-инженер является экспертом во многих областях. Прежде всего он отважный воин, чьи умения заслуживают исключительно достойного



места в гномьей рати. Кроме того, он превосходный умелец, который может выполнить любую задачу, связанную с металлом или камнем – отковки пушечных стволов и конструирования паровых двигателей до составления планов укреплений и рудников.

Рать, в которой есть несколько боевых машин, часто сопровождает мастер-инженер. Он не только сможет помочь починить эти ценные машины, но также может командовать их расчетами, поскольку хорошо знаком с работой каждого устройства.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Id
Мастер Инженер	3	4	5	4	4	2	2	2	9

Экстраординарный Пушкарь. Мастер-инженер является опытным пушкарем, и часто сам создает ту боевую машину, которая прикомандирована к армии. Ему ли не знать, как ею правильно пользоваться.

- Если Мастер-инженер присоединяется к Стреломету, то Стреломет может использовать его Меткость (BS).
- Если Мастер-инженер присоединяется к Камнемету, то Камнемет при стрельбе может перебрасывать Артиллерийский кубик (но не кубик Направления).
- Если Мастер-инженер присоединяется к пушке, то пушка наносит D6 ран вместо D3.

Фортификация. Армия гномов включает в себя множество мастеров, которые под руководством мастера-инженера могут быстро построить импровизированное, но очень неплохое укрепление прямо на поле боя, буквально за ночь. За каждого мастера-инженера в армии вы можете окопать одну боевую машину – но не Гирокоптер, конечно. Окопанная машина считается находящейся в Надежном укрытии в отношении стрельбы, и за Защищаемым препятствием в отношении ближнего боя. Машина может поворачиваться на месте для стрельбы, не теряя своего укрепления, но если она двигается, все эти бонусы теряются. Если боевая машина уничтожена, то укрепление уничтожается вместе с ней.

ИНЖЕНЕР

В орудийную команду некоторых гномьих боевых машин может входить инженер. Пока не имеющий такого опыта, как мастер, инженер дает некоторые преимущества своей боевой машине.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Id
Инженер	3	4	4	3	4	1	2	1	9

Опытный Пушкарь. Некоторые боевые машины гномов могут включать инженеров на правах Командиров подразделений.

- Если инженер – часть команды Стреломета, то Стреломет может использовать его Меткость (BS).
- Если инженер – часть команды Камнемета, то при выпадении Осечки на Артиллерийском кубике вы можете перебросить результат Осечки, бросаемый по таблице.



ПУШКАРИ

Команды боевых машин гномов известны под общим названием Пушкари, даже несмотря на то, что некоторые из них обслуживают стрелометы или камнеметы. Они имеют набор своих собственных специальных правил, которые в равной степени применимы ко всем пушкарям всех боевых машин (кроме Гирокоптера), а также к мастерам-инженерам и Инженерам, которые присоединяются к боевым машинам.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
--	---	----	----	---	---	---	---	---	----

Пушкарь	3	4	3	3	4	1	2	1	9
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Гордость Пушкаря. Пушкари являются Упорными до тех пор, пока их боевая машина не уничтожена. Пушкари вообще редко могут покидать свою драгоценную боевую машину на поле боя, так что они не могут использовать ре-

акцию на нападение «Бежать» и не преследуют убегающего врага.

Дополнительный член команды. Боевые Машины гномов подчиняются нормальным правилам, изложенным в основной книге правил Warhammer, относительно потери члена команды. Инженеры могут служить частью команды, заменяя члена команды, но при этом эффекты Осечек распространяются на них, как и на любого другого пушкаря. В одну фазу Стрельбы мастер-инженер или инженер могут выполнять одну из трех функций: действовать как обычный пушкарь, компенсируя потери члена команды; использовать свои специальные правила Экстраординарный Пушкарь и Опытный Пушкарь соответственно; вести огонь из своего личного оружия. То, что делает инженер, должно быть объявлено до того, как боевая машина начнет стрелять.

ОГНЕННАЯ ПУШКА

Огнеопасные компоненты, смешанные с маслом и горючей смолой, накачиваются в смесительную камеру пушки. Потом в камеру также накачивается воздух для того, чтобы поднять там давление. В строго определенный момент к стволу подносится специальный запал, а горючая воздушная смесь выплескивается из ствола. Если все сделано правильно, огнеопасная смесь загорается и с большой скоростью выплескивается из ствола по пологой арке. Весь это ужас обрушивается на подразделение противника, зажигая все на своем пути.

Движение	Стойкость	Раны
Как команда	7	3

Огненная пушка может быть перемещена по тем же правилам, что и пушка. Она может быть повернута на месте для прицеливания в фазу стрельбы, но во всем остальном не может двигаться и стрелять в один раунд.

Потеря пушкаря. Огненная Пушка подчиняется тем же правилам относительно потери члена команды, что и обычная пушка, как описано в основной книге правил Warhammer.

Стрельба из огненной пушки

Огненная пушка стреляет по тем же правилам, что и обычная пушка, но вместо ядра выпускает поток горящей субстанции, способной сжечь человека до угольков за секунду. Для того чтобы отобразить это, при Стрельбе используется Дыхательный шаблон.

Дальность	Сила	Раны	Пенальти к спас-броску
12 дюймов	5	D3	-2

При стрельбе из пушки в первую очередь поверните ее лицом в ту сторону, в которую она стреляет. Далее объявите, как далеко стреляет пушка (до максимума в 12 дюймов). Далее киньте Артилле-

рийский кубик: поток огня пролетает расстояние, равное объявленной вами дистанции плюс число, выпавшее на Артиллерийском кубике.

После того как вы установили точку, в которую попал поток огня, положите Каплевидный шаблон узким концом на эту точку, широким концом прямо от пушки. Это зона поражения выстрела из пушки. Любая модель, которая целиком находится под шаблоном, получает попадание в соответствии с профилем пушки. Модели, подставки которых частично накрыты шаблоном, получают попадание на 4+. Попадания из Огненной Пушки отрабатываются с силой 5.

Подразделение, которое понесло хотя бы одну потерю от Огненной пушки, должно пройти тест на Панику.

Если на Артиллерийском кубике выпала осечка, киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже.

ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК ОГНЕННОЙ ПУШКИ

D6 Результат

1 Уничтожена! Из котла начинает вырываться дым, что очень необычно, и через несколько секунд котел взрывается, превращаясь в огненный шар, поглощающий всех, кто был рядом. Огненная Пушка уничтожена, расчет убит.

2-3 Неисправность. Смесь не загорелась, пушка изрыгает в воздух вонючее горячее масло и смолу. Хотя это и неприятно, но не смертельно, и не оказывает на цель никакого влияния. Расчет должен снова подготовить пушку к стрельбе, поэтому она не будет стрелять в этот и в следующий ход.

4-6 Пшик. Давление оказалось недостаточным, поэтому в этот ход Огненная Пушка не выстрелила.



ПУШКА-ОРГАН

Гномья Гильдия Механиков создала четырехствольную пушку, названную пушкой-органом, органным орудием или просто органкой. Название ее происходит от труб музыкального органа, напоминающих ряд орудийных стволов. Стволы органного орудия меньше и легче, чем у обычной пушки, в результате чего дальность и сила стрельбы меньше, но из-за того, что можно сделать несколько выстрелов одновременно, орудие имеет преимущество.

У органного орудия стволов больше, чем у обычной пушки, но они меньше и легче. Дальность стрельбы и наносимые повреждения значительно отличаются от пушечных.

Дальность	Сила	Пенальти к спас-броску
24 дюймов	5	-3
Движение	Стойкость	Раны
Как команда	7	3

Пушка-орган может быть перемещена по тем же правилам, что и пушка. Она может быть повернута на месте для прицеливания в фазу стрельбы, но во всем остальном не может двигаться и стрелять в один раунд.

Потеря пушкря. Пушка-орган подчиняется тем же правилам относительно потери члена команды, что и обычная пушка, как описано в основной книге правил Warhammer.

Стрельба из пушки-органа. Укажите цель — подразделение, в которое будет стрелять ваша пушка. Киньте Артиллерийский кубик и измерьте дальность до цели. Если подразделение находится в пределах дальности стрельбы пушки, то

подразделение получает количество попаданий, равное числу, выпавшему на Артиллерийском кубике.

Если на кубике выпадет Осечка, то киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже.

При стрельбе из пушки-органа вы можете перебрасывать Артиллерийский кубик, если при первом броске не выпала Осечка. Если Осечка выпадает при втором броске, то эта Осечка всегда считается как «Фзз... Бдынь» (результат 5-6 по таблице).

ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК ПУШКИ-ОРГАНА

D6 Результат

1-2 Уничтожена! Пушка с грохотом взрывается. Осколки металла и дерева разлетаются во все стороны. Остается воронка в земле, облако черного дыма и запах опаленных бород. Пушка уничтожена, расчет погиб либо ранен. Уберите пушку-орган и ее расчет.

3-4 Неисправность. Порох в пушке не загорелся, она не выстрелила. Расчет суетится вокруг нее, стуча по ней молотами и ворча про себя, пытаясь понять, в чем была причина. Пушка не может стрелять в этот и в следующий ход.

5-6 Фзз... Бдынь. Незначительная ошибка привела к осечке. Возможно, запал был установлен неправильно, или неопытный расчет не успел завершить процесс зарядки. Пушка-орган не выстреливает в этот ход. Однако она не повреждена, и может стрелять в следующий ход, как обычно.





ПУШКА

Только самые опытные инженеры обладают умениями, позволяющими сделать отличную пушку. Конечно, пушки можно быстро отлить из меди в простой литейной форме и установить на деревянный лафет, но рано или поздно их разорвет как скверные поделки, которыми они и являются. Только мастер может сделать стальное орудие, потому что только мастер может изготовить механизмы и инструменты, позволяющие отлить пушку. Но даже в этом случае самое прекрасное орудие может подвести плохой порох. Смешивание компонентов в нужных пропорциях – так, чтобы взрыв был соответствующей силы – само по себе является искусством. Проверка пушки может длиться столетиями, за это время она становится частью соорудившего ее клана; подобно любимой дочери, она окружена заботой; пушка несет гордость клана на своих широких колесах.

Пушки подчиняются правилам, приведенным в книге правил Молота Войны. Заметьте, что гномья пушка – это меньшее из двух типов приведенных орудий.

КАМНЕМЕТ

Поначалу гномьи камнеметы, известные также как Злобометы, были простыми камнеметами, которые использовались для контроля подступов к крепостям гномов. Во время войны Отмщения на камнях, используемых в качестве боеприпасов, выбивались обиды гномов – настолько огромной была их ярость из-за предательства эльфов.

Даже после окончания той войны гномы не насладились миром, поскольку зеленокожие или крысолоуды захватывали крепость за крепостью. Каждый

год добавлялись новые главы в Книге Обид, поскольку гномы отступали в уцелевшие крепости. Они принесли с собой обломки камней из своих утраченных государств и, восстанавливая старую традицию, выбивали на них руны, описывая нанесенную им обиду, и проклинали врагов. Во время долгой осады Карак Азула гномы использовали такие камни как снаряды, буквально бросая свои обиды назад в неприятелей. С тех пор камни, которые используются для стрельбы, обычно тщательно выбирают и подготавливают; многие опытные механики убеждены, что механизм должен быть столь же прочен, как и камень, который он бросает.

Гномьи камнеметы подчиняются правилам камнеметов, приведенным в книге правил Молота Войны.

СТРЕЛОМЕТ

Стрелометы – это просто большие варианты арбалетов, способные стрелять более тяжелыми стрелами на большее расстояние. Механики по-прежнему соперничают друг с другом в изобретении стрелометов с большей дальностью поражения, скорострельностью или точностью. Слишком практичные, гномы больше доверяют старому, проверенному стреломету, который надежно стрелял уже несколько поколений. Стреломет остается важной частью арсенала гномов, поскольку он дешев в изготовлении и обслуживании, а также достаточно точно сбивает прицельным выстрелом чудовищ, вроде виверн или троллей. Его прямая линия огня и несложный механизм позволяют также эффективно использовать его под землей, не заволакивая все вокруг удушливым дымом.

Стрелометы подчиняются правилам, приведенным в книге правил Молота Войны.

БИТВА В УЩЕЛЬЕ ЧЕРНОГО ОГНЯ

Когда Сигмар, полководец человеческого племени Унберенов, спас короля Кургана Железнодорожного из орочьего плена, он приобрел могучего союзника. Людям не только преподнесли могущественный рунный молот Гхал Мараз, но был заключен военный союз между людьми и гномами. После снятия осады Жуфбара Сигмар вновь встал рядом с королем Курганом, чтобы удержать ущелье Черного Огня от нового орочьего Ваагха! Людская память коротка; тем не менее, они не вели никаких записей. Деяния гномов записал великий кователь рун Аларик Неистовый, они сохранились в Книге Верховных королей, Рикакроне.

Гномья рать первой подверглась орочьему нападению и отразила три больших волны. Однако четвертая угрожала сокрушить их, но Сигмар бросил в бой своих конных воинов в неистовой атаке, которая очистила путь и восстановила темп наступления. Сражаясь с орками, гномы и люди устремились вперед, но зеленокожих, спустившихся в ущелье, было столько, что рассеять их было невозможно, поскольку бежать было некуда. Воистину это был кошмар – разбитые щиты и расколотые шлемы, зажатые со всех сторон гномы, люди и орки бились, умирали и затаптыва-

лись живыми. Превосходство было на стороне союза, но в ущелье невозможно было одержать не вызывающую сомнений победу.

Тогда механики, командовавшие гномьей артиллерией, приказали орудийным расчетам поднять пушки на скалистый выступ со стороны ущелья. Надрываясь, гномы втащили бесценные орудия по крутому склону. Едва поднявшись на выступ, они выстрелили поверх уменьшающихся рядов своих товарищей в толпу орков, по-прежнему входивших в ущелье. Орков набилось так много, что промахнуться было нельзя. Из-за такого заградительного огня, обрушившегося на них с темного неба, орочи резервы сначала замедлили наступление, а затем начали отступать. Это стало последней каплей. Ничто больше не заграждало им путь, и орки принялись драпать. Лошадей почти не осталось, так что не могло быть и речи о преследовании кавалерией, но, говоря по правде, это было и не нужно. На протяжении двух миль ущелье было устлано мертвыми орками. Столь велика была радость короля Кургана, что он доверил Аларику выковать мечи Рунные Клыкки, ставшие наградой величайшим воинам Сигмара.



ГИРОКОПТЕР

Гирокоптеры – летательные аппараты, их винтовые лопасти приводятся в движение хитроумным легким паровым двигателем. Эти аппараты могут вертикально взлетать и приземляться или даже парить на одном месте. Гирокоптеры были изобретены гномьей Гильдией Механиков и управляются членами Гильдии. Когда вы видите высокогорное государство гномов, легко понять, почему они изобрели эти машины. Вероятно, изобретателя вдохновили пикирующие со скал драконы, и он объединил идею крыльев с тем из двигателей, что приводил в движение бурильные установки и маховики дробильных машин! Гирокоптеры могут легко взлететь и приземлиться среди скал, поскольку высокие пики представляют собой превосходные посадочные площадки.

Пролетая над трудными горными перевалами, которые могут быть заполнены врагами, гирокоптеры позволяют цитаделям поддерживать связь. Продовольствие и донесения можно сбросить с гирокоптера прямо в осажденное поселение гномов, что позволит ему дольше продержаться и послать просьбу о помощи.

В бою гирокоптеры предоставляют армиям гномов скорость и способность нанести удар по той цели, которой они не могут достичь, поскольку не используют отряды всадников.

Гирокоптер – уникальный аппарат, сочетающий в себе некоторые из качеств боевой машины с качествами летающего подразделения.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гирокоптер	-	4	-	4	5	3	2	2	9

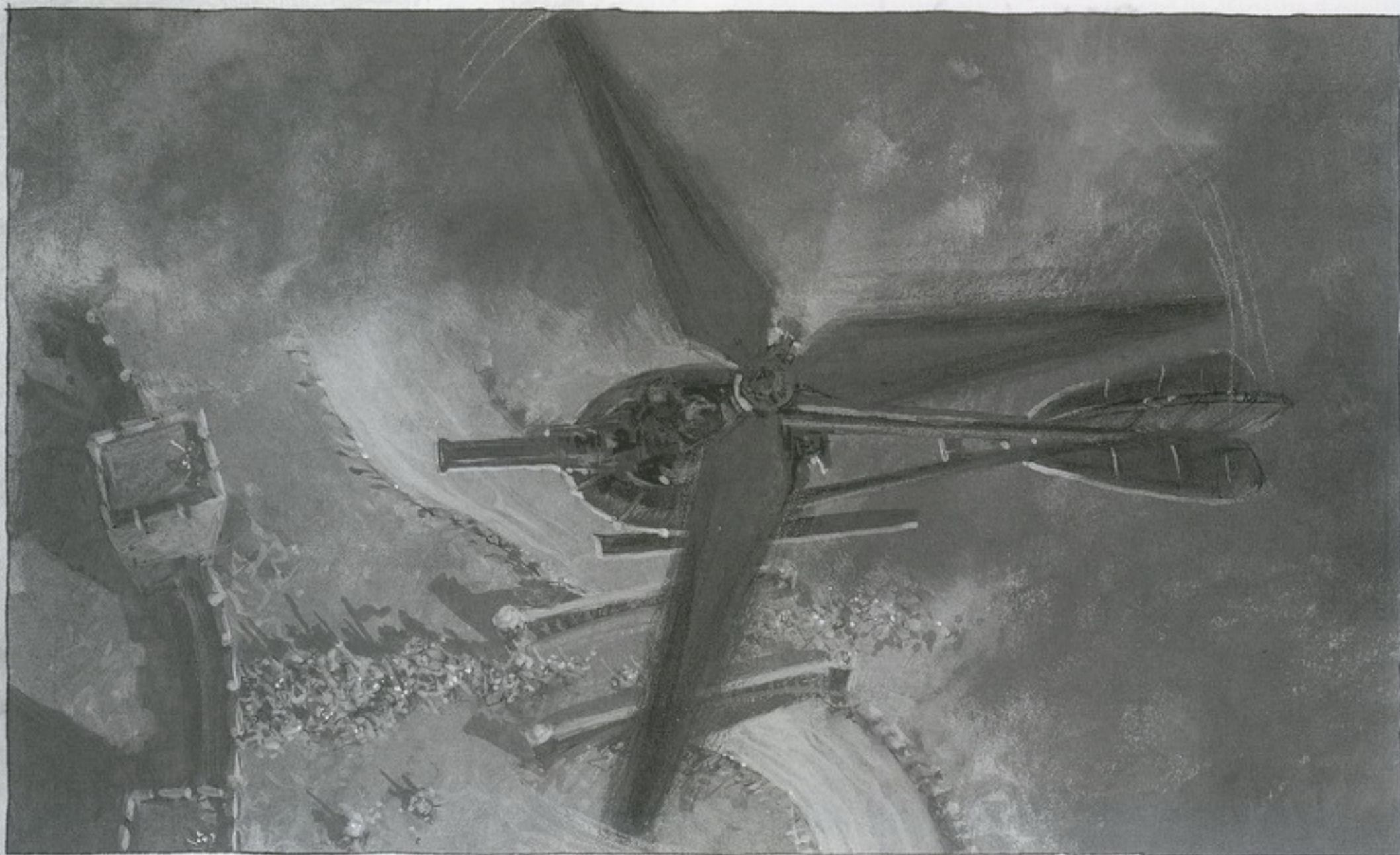
Гирокоптер имеет Силу Подразделения 3. Он считается боевой машиной только в отношении эффектов и заклинаний, которые особым образом воздействуют на Боевые Машины. Гирокоптеры выставляются как отдельные подразделения, и не обязаны быть выставлены одновременно вместе с другими боевыми машинами. Во всех отношениях, кроме описанных выше исключений, Гирокоптер считается Летающим Монстром.

Если Гирокоптер не может летать, он не может двигаться совсем. Если Гирокоптер выбирает реакцию на нападение «Бежать» и затем Восстанавливает Порядок в последующий раунд, то он может развернуться в любую сторону и может двигаться без ограничений, хотя и не может совершать нападений или стрелять в этот ход.

Спас-бросок за доспехи. Гирокоптер имеет спас-бросок за доспехи на 4+.

Паровая Пушка. Гирокоптер вооружен паровой пушкой, которая выпускает залпом сразу много свинцовых пуль, подобно дробовому выстрелу обычной пушки. Для отображения этого используется Каплевидный шаблон. Положите шаблон узким концом в контакт с концом ствола пушки, а широким концом на цель. Любая модель, которая целиком находится под шаблоном, получает попадание в соответствии с профилем пушки, приведенным ниже. Модели, подставки которых частично накрыты шаблоном, получают попадание на 4+. Вы не можете использовать эту пушку для реакции на нападение «Стоять и Стрелять».

Дальность	Сила	Пенальти к спас-броску
Каплевидный шаблон	3	-1



РУНЫ ГНОМОВ

Магия наполняет мир Warhammer, она проникает во все. Она втекает в материальный мир из Пустошей Хаоса нескончаемым энергетическим потоком. Существа этого мира научились поглощать и использовать эту энергию. Некоторые расы, например Эльфы и Люди, используют магию для ужасных и разрушительных заклинаний. Гномы, с другой стороны, очень стойки к магии и ее влиянию, они не чувствуют ее присутствия, не подвержены ее влиянию.

Гномы научились использовать силу магии по-другому, насыщая ею магические предметы – молоты, топоры и доспехи. Гномы – самые удачливые и опытные из всех в деле изготовления магических предметов. В самом деле, многие самые мощные магические предметы, используемые Эльфами и Людьюми, были сделаны Гномами, обладающими уникальными навыками.

Гномов, которые делают магические предметы, называют Рунными Кузнецами. Поскольку у Гномов нет точного эквивалента Магов Людей, они являются очень важными персонами. Рунные Кузнецы – члены древней гильдии мастеров, тысячелетиями они сохраняли секреты, как ковать магические руны и как создавать оружие, доспехи и другие чрезвычайно мощные предметы.

Письменность Гномов основана на рунах – специально придуманных символах, которые должны наноситься на камень или металл. Магические руны отличаются от обычных рун по форме и начертанию, но по большей части руну делает магической то, как и когда она начертана. Магические руны захватывают магическую энергию – они сковывают и удерживают магию так же, как гвоздь две деревяшки. Самые простые руны Гномов способны удерживать небольшие количества энергии, если нанести их особым образом, тогда как магические руны могут удержать гораздо большие силы. К таким рунам относятся внушающие страх мастер-руны, а также некоторые секретные руны, известные лишь Владыкам Рун храмов Грунгри, Гримнира и Валайи.

РУННАЯ МАГИЯ

Рунные магические предметы – это магические предметы, созданные под ваши требования с помощью комбинирования различных рун.

Персонаж Гномов может нести рунные магические предметы, и полная стоимость этих предметов ограничена в соответствии с общими правилами.

Важно помнить, что рунный предмет в принципе не отличается от других магических предметов, и все обычные правила для магических предметов распространяются и на них. Например, если существу не может быть нанесен вред обычным оружием, но оно может пострадать от магического, то, естественно, оно может пострадать и от рунного оружия. Все правила, действующие при владении и использовании магических предметов, действуют и на рунные магические предметы.

КАК СОЗДАВАТЬ РУННЫЙ ПРЕДМЕТ

Руны могут быть нанесены на следующие предметы: оружие, доспехи, знамена, боевые машины и талисманы. Для каждого из них есть руны своего типа.

Самый простой путь создать рунный предмет – выбрать из вашей армии персонажа, вооруженного, например, топором. Нанеся руны на его топор, вы получите тот же эффект, как если бы вооружили его магическим оружием – рунным топором. Вы можете выбрать нужную руну из Оружейных рун, описанных в этом разделе. У каждой руны есть своя цена; чем сильнее руна, тем она дороже. Вы можете нанести на оружие до трех рун, заплатив положенную цену за каждую.

После того, как вы выбрали нужные руны, запишите имя Тана на листе бумаги и отметьте, что у него есть рунный топор с теми рунами, которые вы выбрали. Запишите полную стоимость использованных вами рун и добавьте это число к стоимости персонажа.

Вы должны создать список всех ваших персонажей, которые используют рунные предметы, чтобы иметь возможность сверяться с ним во время боя. Неплохо было бы коротко отметить для себя, что делает каждая руна, чтобы не терять время на поиски во время игры.

ЧИСЛО РУННЫХ ПРЕДМЕТОВ

У персонажа может быть не более одного рунного предмета каждой из пяти категорий (т.е. одно рунное оружие, один рунный доспех/щит, один рунный талисман и т.д.). Запомните, что персонаж с магическим оружием не может использовать другое оружие.

КАК ВЫБИРАТЬ РУНЫ

Есть много разных рун, все они дают особую силу или способность. Комбинируя руны, вы можете создавать очень мощные предметы. Самые мощные руны очень дорогие, другие – более дешевые.

Вам решать, как вы будете использовать руны. Именно возможность подгонять магические предметы под врага или под тактику делает рунные магические предметы такими полезными.



ПРАВИЛА РУН

Вы можете нанести до трех рун на рунный магический предмет, соблюдая следующие ограничения:

- 1) Никакой предмет не может иметь более трех рун. Просто невозможно создать предмет, который сможет удержать в себе такую мощь. Рунные Кузнецы называют это **Правилом Трех**.
- 2) Оружейные руны могут быть нанесены только на оружие, руны Доспехов могут быть нанесены только на доспехи, Защитные руны могут быть нанесены только на знамена, Инженерные руны – только на боевые машины, а руны Талисманов – только на талисманы (об этом позже). Рунные Кузнецы называют это **Правилом Формы**. Нельзя нанести руны Доспехов на пушку, так же как нельзя нанести Инженерную руну на топор.
- 3) Каждую комбинацию магических рун может нести лишь один предмет. Вы не можете иметь рунный молот и рунный топор, на которые нанесены Ломающая Руна и Руна Огня, например. Это ограничение действует и при использовании одиночных рун, поэтому вы не можете иметь в армии двух персонажей, несущих доспехи, на которые нанесена одна лишь Руна Сопротивления. На создание рунных предметов уходит много сил, а Рунные Кузнецы не любят повторяться. А также они не копируют работу других Кузнецов, кроме как во время обучения. Рунные Кузнецы называют это **Правилом Гордости**.
- 4) Ни одна мастер-руна не может быть использована в армии дважды, и на предмет можно наносить не более одной Мастер-руны. Мастер-руны столь сильны, что их нельзя комбинировать вместе на одном предмете, а также использовать две одинаковые руны на одном поле боя. Поэтому Рунные Кузнецы назвали это **Правилом Ревности**.
- 5) Кроме мастер-рун (которые могут быть использованы лишь раз), другие руны могут быть использованы по вашему желанию для создания нужного эффекта. Например, вы можете нанести на оружие Мастер-руну Стремительности (всегда бьет первым), Руну Удара (+1 Владение Оружием) и Руну Ярости (+1 Атака). За исключением Мастер-рун, руна может быть использована так, чтобы ее действие умножалось. Например, можно нанести на оружие Руну Ярости (+1 Атака) три раза, что даст вам +3 Атаки.



ОРУЖЕЙНЫЕ РУНЫ

Оружейные руны наносят на молоты или топоры, чтобы сделать из них рунное оружие. Заметьте, что хотя Гномы могут наносить руны на обычное оружие, никакие бонусы/штрафы обычного оружия на рунное не распространяются. Тот факт, что оружие магическое, заменяет все обычные правила для данного оружия. Из этого правила есть исключения – в частности, Руна Крага Мрачного.

МАСТЕР-РУНА СКАЛЬФА ЧЕРНОГО МОЛОТА 75 очков

Легендарный кузнец Скальф Черный Молот выковал много разных боевых молотов огромной магической силы, включая Гхал-Мораз, Молот Сигмара. Многие молоты, которые носят Короли и принцы гномьего народа, вышли из его кузницы и составляют древнее и бесценное наследие гномьего народа.

Сила модели, которая несет оружие с этой руной в отношении бросков на ранение считается всегда на 2 больше, чем Стойкость цели, то есть модель всегда наносит ранения на 2+. Пенальти к спас-броску за доспехи также высчитывается, исходя из модифицированной силы. Например, против цели со Стойкостью 4 модель будет в отношении ранений иметь силу 6, и пенальти к спас-броску противника в -3.

МАСТЕР-РУНА СОКРУШЕНИЯ 70 очков

Раньше эту руну несло только королевское оружие Королей Карак Кадрина. Незадолго до того как Король Унгрим ушел на войну с Вадреком Крамом, он даровал Высшему Королю Торгриму книгу Рундроккиорн – собрание рунной и кузнечной мудрости древних времен. В этой руне и был обнаружен секрет Мастер-Руны Сокрушения.

За каждую рану, нанесенную этим оружием, противник получает не 1 рану, а D6 ран.

МАСТЕР-РУНА АЛРИКА БЕЗУМНОГО 50 очков

Никто не знает точно, что произошло с Алриком Безумным после того, как он выковал знаменитые Рунные Клыки Выборных Графов Империи, хотя некоторые говорят, что он делал рунное оружие для Хан Королев Кислева.

От ранений, нанесенных оружием с этой руной, неприменимы спас-броски за доспехи.

МАСТЕР-РУНА СЛОМА 45 очков

Впервые использованная в ход Войны Отмщения, эта руна была нанесена на топор Короля Горрина, который уничтожил заколдованный клинок Генерала Высших Эльфов Илтиора. С тех пор эта руна стала очень популярной.

Если персонаж-Гном наносит удар противнику с магическим оружием, магическое оружие противника немедленно ломается.

МАСТЕР-РУНА ПОЛЕТА 40 очков

Впервые в описании этой руны не указывалось, что молот возвращается в руку владельца, и многие Гномы оказывались оглушены своим же собственным молотом, вернувшись к ним.

Эта руна не может быть использована персонажами-Убийцами. Оружие с этой руной считается обычным метательным оружием с дальностью 12 дюймов, за исключением того, что носитель может выбрать целью любую видимую ему модель, если он сам не участвует в ближнем бою. Модель получает попадание так, как будто бросившая оружие модель нанесла по цели одну атаку в ближнем бою, так что другие рунные эффекты оружия также учитываются в полном объеме.

Эта руна не имеет никаких дополнительных эффектов в ближнем бою, за исключением того, что делает оружие магическим.

РУНА МОЩИ 25 очков

Гном, хоть и невелик ростом, с оружием, несущим эту руну, – могучий соперник.

Руна удваивает силу носителя, если он атакует модели со Стойкостью 5 и более. Более одной такой руны не дают дополнительного эффекта.

МАСТЕР-РУНА СРЕМИТЕЛЬНОСТИ 25 очков

Впервые ее выковал Тургром Отшельник, последний Рунный Кузнец, работавший в городах Эльфов Старого Света.

Оружие, несущее эту руну, всегда бьет первым. Если обе стороны имеют эту способность, то атаки наносятся в порядке Инициативы, как описано в основной книге правил Warhammer.

РУНА СНОРРИ СПАНГЛЕХЕЛЬМА 25 очков

Кователю Рун Высшего Короля в Караз-а-Карак, живший во времена Каллона, Снорри изготавливал изящные доспехи нескольким поколениям Высших Королей. Он сражался во многих битвах и был знаменит своими великолепными громфиловыми доспехами, а также уникальной оружейной руной.

Модель с оружием, на которое нанесена эта руна, имеет бонус +1 на попадание в ближнем бою. Если на оружие нанесено несколько таких рун, то их эффекты складываются, но вы должны помнить о том, что немодифицированная «единица» на кубике при броске на попадание – это всегда промах, вне зависимости ни от каких бонусов.

РУНА ЯРОСТИ 25 очков

Гном, несущий оружие с такой руной, должен сосредоточиться на неотомщенных обидах, и несправедливости, перенесенные его расой, разъярят его.

Несущий такое оружие добавляет +1 Атаку к своим характеристикам.

РАСКАЛЫВАЮЩАЯ РУНА 20 очков

Изначально она наносилась на кирки шахтеров, позволяя им пробиться через самые твердые породы.

Несущий такое оружие получает бонус в +1 к Силе.

МАСТЕР-РУНА КРАГА МРАЧНОГО 20 очков

Эта руна была довольно распространена в прошлом, но ныне ее секрет потерян. Но не так давно гномы охотники за сокровищами обнаружили несколько топоров с этой руной в развалинах Карак Азгала и принесли их в Караз-а-Карак, передав в руки Владыке рун Крагу Мрачному. После долгих исследований Краг сумел раскрыть секрет руны. Старый и прижимистый Рунный Кузнец, наверное, сохранил бы эту тайну для себя, если бы не знал, что несколько других рунных Кузнецов тоже исследуют подобные топоры. Он передал в другие крепости секрет этой руны, и с тех пор наслаждается славой первооткрывателя.

Эта руна может быть нанесена только на двуручное оружие, то есть вы должны купить для модели двуручное оружие, чтобы нанести эту руну. Двуручное оружие сохраняет все свои специальные правила (+2 к силе, заставляет бить последним и так далее), и на него можно нанести дополнительные руны.

РУНА ЗЛОПАМЯТИ 15 очков

Часто преступления врага очень велики – тогда Гном наносит такую руну на оружие и не знает покоя, пока враг не заплатит за все кровью.

До начала игры выберите одного персонажа или монстра-врага в армии врага и запишите его в своем ростере. Несущий эту руну может перебрасывать промахи в рукопашном бою, когда атакует эту модель. Несколько таких рун не дают большего эффекта (кубик можно перебрасывать лишь раз).

РУНА УДАРА 10 очков

Свойства этой руны помогают хозяину с легкостью находить слабые места противника.

Владелец может добавить +1 к Weapon Skill.

РУНА СКОРОСТИ 5 очков

Эта руна повышает реакцию Гнома.

Владелец может добавить +1 к Инициативе.

РУНА ОГНЯ 5 очков

Опытный Рунный Кузнец может нанести эту руну на металл, пока тот еще раскален докрасна.

Атаки оружия с этой руной считаются Огненными.



РУНЫ ДОСПЕХОВ

Эти руны – самая мощная защитная магия, известная Гномам. Их наносят на доспехи или щиты. Любой персонаж Гномов, имеющий доспехи или щит, может иметь до трех рун Доспехов.

МАСТЕР-РУНА СТАЛИ

50 очков

⚡ После того, как эта руна нанесена, она скрепляет металлы, делая их более прочными. Доспехи с такой руной никогда не ржавеют.

Атаки с силой более 5 против персонажа с этой руной считаются имеющими силу 5.

РУНА СИЛЫ ДУХА

50 очков

⚡ Среди Гномов, носивших этот доспех, ходят слухи, что он разумен. Хотя ни один Кователь Рун до сих пор не подтвердил этот слух, ни один из них не сделал попытки опровергнуть его.

Руна дает несущему ее +1 Рану.

МАСТЕР-РУНА АДАМАНТА

45 очков

А Впервые была нанесена на щит как дар Принцу Гномов Гудии «Два Сапога». Позже щит был украден бандитом-одиночкой, присоединившимся к Унд-гиму, охотившемуся на небольшие караваны путников.

Эта руна дает +1 к Стойкости персонажа.

МАСТЕР-РУНА ГРОМРИЛА

25 очков

Г Небольшое количество чистейшего громрила играет самую важную роль, когда наносят эту руны. Если проба хоть немного нечиста, руна не будет работать.

Дает персонажу спас-бросок за доспехи на 1+, который ничем не может быть улучшен.

РУНА ЗАЩИТЫ

30 очков

⚡ Эта руна была создана во время Войны Отмщения для защиты от подавляющего града стрел Высших Эльфов.

Персонаж имеет магический спас-бросок на 2+ против обычных и магических стрел.

РУНА СОПРОТИВЛЕНИЯ

25 очков

Р Впервые эта руна появилась на доспехах Тана Карак Азгала, ее нанес Горги Сильная Борода. Она считалась потерянной в руинах оплота. К счастью, Кователь Рун выжил и скопировал ее.

Эта руна позволяет персонажу перебрасывать все неудачные спас-броски за доспехи. Несколько таких рун не дают дополнительного эффекта.

РУНА ЖЕЛЕЗА

15 очков

Т Пропитанное магией железо называют магнитным железняком. Эта руна фокусирует магнитные свойства материала для получения магического эффекта.

Руна дает магический спас-бросок на 6+. Две такие руны вместе дают магический спас-бросок на 5+. Три такие руны на один доспех ставить нельзя.

РУНА СПАСЕНИЯ

15 очков

⚡ Когда гномий принц Валкан Огненная Длань был обезглавлен клинком Умертвия в битве в Лесах Годода, многие Рунные Кузнецы обеспокоились тем, что великолетние рунные доспехи не спасают благородных гномов от подобных атак. Так была создана руна Спасения, сила которой направлена на то, чтобы защитить те части доспеха, которые нельзя защитить металлом.

Модель с такой руной игнорирует правило Смертельного Удара и Ядовитые Атаки, а это значит, что атаки, которые используют эти правила, против этой модели отрабатываются так, как будто атакующая модель не имеет подобных способностей. Дополнительные подобные руны не имеют дальнейшего эффекта, если нанесены на один предмет.

РУНА КАМНЯ

5 очков

З Предания Гномов гласят, что предки были созданы из скал первых гор, поэтому Руна Камня – первая руна, которую разучивает ученик.

Эта руна добавляет +1 к защите персонажа броней. Руна Камня является исключением из Правила Гордости, запрещающего нескольким предметам иметь одинаковую комбинацию рун, поэтому Руна Камня может быть нанесена на доспехи любого персонажа. Руна Камня исключительна и в том, что ее нельзя наносить более одного раза на предмет, поэтому нельзя дать одному персонажу две или три Руны Камня.

РУННЫЕ ЗНАМЕНА

Эти руны можно наносить на знамена, давая целым отрядам защиту от психологии и магии. Их также можно нанести на Боевое Знамя. Мастер-руны наносят на Боевые Знамена жрецы храмов Грунгни, Гримнира и Валайи.

МАСТЕР-РУНА ВАЛАЙИ

100 очков

Ж Говорят, эта древняя руна была создана в начале времен Валайей Богиней-Матерью.

Эта руна прибавляет +2 ко всем попыткам разрушения заклинаний игрока Гномов. Любое заклятье, оставшееся в игре, автоматически рассеивается в начале фазы Магии, если цель, на которую оно действует, находится в пределах 12 дюймов от знамени. Например, Стена Огня будет рассеяна, если она в пределах 12 дюймов от знамени.

МАСТЕР-РУНА СТРОМНИ РЫЖЕБОРОДОГО

100 очков

Л Стромни Рыжебородый создал эту руны во времена Баеля, Лорда Карак Азула. Впервые она появилась на боевом знамени Дургина, сына Гриндола, сына Гримнира.

В любом ближнем бою, в котором участвует хотя бы одно гномье подразделение, и который проходит в пределах 12 дюймов от знамени, сторона Гномов может прибавить дополнительный бонус в +1 к результату боя.

МАСТЕР-РУНА СТРАХА

75 очков

⌋ Клан, берущий такое знамя в бой, создает иллюзию, будто возвышается над противником. Гномы – довольно сильный противник сами по себе, а уж отряд гигантских гномов может напугать самых сильных врагов.

Подразделение вызывает Страх.

РУНА СТРОЛАЗЗА

55 очков

Х Эта руна обращается к самой неустанной натуре гномов, придавая им еще больше сил и неумолимости.

Дополнительные подобные руны не имеют дальнейшего эффекта, если нанесены на один предмет. После окончания расстановки, но до броска на первый ход все дружественные гномьи подразделения (кроме Гирокоптеров) в пределах 12 дюймов от знамени могут совершить нормальное перемещение, как в фазу движения своего хода. Это может быть Марш, но это не может быть нападение. Все подразделения, которые двигались под действием этого знамени, считаются двигавшимися в свой следующий ход в отношении стрельбы.

МАСТЕР-РУНА ГРУГНИ

50 очков

⚡ Эта руна обращается к Ветрам Магии, приковывая их к себе в вечном вихре и давая гномам вокруг себя защиту от стрел и магии.

Все дружественные подразделения гномов в пределах 6 дюймов от знамени имеют магический спас-бросок на 5+ от стрелковых атак и Магических Стрел.

РУНА МЕДЛИТЕЛЬНОСТИ

50 очков

И Эта руна создает почти осязаемый барьер вокруг находящихся рядом гномов.

Любое подразделение противника, которое совершает нападение на подразделение с этой руной, должно уменьшить свою полную дальность нападения на D6 дюймов. Если отряд оказывается неспособен войти в базовый контакт с атакуемым подразделением, то применяются все обычные правила для неудачной атаки. Если используется несколько таких рун, то результаты бросков не складываются. Бросайте по D6 за каждую руны и выбирайте лучший результат.



РУНА СМЕЛОСТИ

30 очков

Взаимодействуя с силами духа и верности, эта руна еще больше усиливает решимость находящихся рядом гномов.

Отряд игнорирует правила Страха и Ужаса. Дополнительные руны этого вида не имеют дальнейшего эффекта.

РУНА ОХРАНЕНИЯ

30 очков

Нести знамя армии – это нелегкий труд, ибо каждый воин в армии врага мечтает срубить твою голову вместе с твоим знаменем и завоевать славу. Эта руна оберегает знаменосца от самых сильных атак.

Может быть дана только Знаменосцу Армии. Дополнительные подобные руны не имеют дальнейшего эффекта, если нанесены на один предмет. Знаменосец Армии получает Магический спас-бросок на 5+.

РУНА БИТВЫ

25 очков

Когда-то у каждого оплота гномов было знамя с Руной Битвы на нем. Теперь многие из них потеряны, но те, что еще остались в руках гномов, гордо реют и подняты высоко.

Дополнительные подобные руны не имеют дальнейшего эффекта, если нанесены на один предмет. Подразделение под этим знаменем получает дополнительный бонус в +1 к результату боя.

РУНА СТОЙКОСТИ

25 очков

Эта руна напоминает каждому гному о том, что, несмотря на то, что гномов в мире стало меньше, каждый из них несет память о своих мудрых и могучих предках, так что каждый гном не одинок в своей борьбе за выживание и честь своего народа.

Дополнительные подобные руны не имеют дальнейшего эффекта, если нанесены на один предмет. Подразделение считается имеющим Силу Подразделения в два раза больше действительной.

РУНА РЕШИТЕЛЬНОСТИ

20 очков

Даже в самой безнадежной схватке гномы могут одержать победу. Эта руна усиливает естественное упрямство гномов, делая их практически непоколебимыми в бою.

Одноразовая руна. Дополнительные подобные руны не имеют дальнейшего эффекта, если нанесены на один предмет. Подразделение под этим знаменем один раз проходит Тест на Разгром на одном кубике, а не на двух.

РУНА СВЯТОСТИ

15 очков

Эта руна создает антимагическую область, используя сопротивляемость гномов для отражения магических атак.

Руна дает подразделению Сопротивление Магии (1).

РУНА ПРЕДКОВ

10 очков

В жестокой сече гномы могут обратиться к рунной мудрости своих предков и найти там силу для своего духа.

Одноразовая руна. Дополнительные подобные руны не имеют дальнейшего эффекта, если нанесены на один предмет. Эта руна может быть использована тогда, когда подразделение должно пройти Тест на Разгром. Киньте D6, на 4+ подразделение проходит тест так, как будто оно может использовать правило «Упорные».

РУННЫЕ ТАЛИСМАНЫ

Руны Талисманов можно наносить на амулеты, пояса, короны, шлемы и другие декоративные предметы, хотя чаще всего их можно найти на кольцах. Считается, что нужная вещь уже находится у персонажа.

МАСТЕР-РУНА КОРОЛЕЙ

100 очков

Разрушитель Звезд был первым лордом Гномов, чью корону украшала эта руна. Такая корона – бесценный артефакт, и ее потеря долго оплакивается, ведь она впитывает дух своего бывшего хозяина и передает его следующему.

Эта руна может быть нанесена только на корону Короля Гномов. Король и отряд, который он ведет, становятся Упорными и игнорируют правила Страха и Ужаса.

МАСТЕР-РУНА БАЛАНСА

50 очков

Выкованная на углях захваченной колдовской книги, эта руна охотится за магической энергией, крадя ее у противника.

Только для Рунных Кузнецов и Владык рун. Во время фазы Магии противника эта руна позволяет игроку гномов взять один кубик из кубиков Силы оппонента и положить его к собственным кубикам Рассеивания.

МАСТЕР-РУНА ПОДАВЛЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

50 очков

Эта руна позволяет Рунному Кузнецу гораздо легче отражать ветра магии, срывая магические атаки неприятеля.

Только для Рунных Кузнецов и Владык рун. Руна дает бонус в +1 ко всем попыткам разрушения заклинаний противника.

ПОГЛОЩАЮЩАЯ РУНА

50 очков

Эта руна делает Рунных Кузнецов и Владык рун почти неуязвимыми для магических атак.

Только для Рунных Кузнецов и Владык рун. Эта руна работает в точности как Ломающая Заклятья Руна (см. ниже). Также, когда вражеское заклятье отменено, бросайте кубик: на 4+ маг, против заклинания которого была использована эта руна, забывает его и не может его использовать до конца игры.

МАСТЕР-РУНА ЗЛОСТИ

45 очков

Созданная для защиты врат Караз-а-Карак, эта руна с тех пор была перенесена и на другие устройства.

Эта руна дает Магический спас-бросок на 4+.

РУНА СУДЬБЫ

35 очков

Гном, владеющий этой руной, в ночь перед битвой увидит во сне знамения о будущем, и будет знать о каждом ударе, который нанесет ему враг.

Одноразовая Руна. Модель имеет Магический спас-бросок на 2+ от первого ранения, которое не было отражено спас-броском за доспехи.

МАСТЕР-РУНА ПОЕДИНКА

25 очков

Эту руну чаще всего наносят на боевые рога, которые своим звуком заставляют врагов бросаться на носителя рога или бежать в безотчетном ужасе.

Одноразовая руна. Эту руну обычно наносят на книгу или горн. Эта руна используется в ход противника, перед тем как он объявит свои нападения. Выберите одно подразделение противника, которое может успешно совершать нападения на подразделение, в котором находится носитель этой руны, или на самого носителя. Подразделение противника должно либо совершить нападение на подразделение носителя, либо бежать в свою фазу Обязательных Перемещений так, как будто оно провалило тест на Панику. Эта руна не оказывает эффекта на подразделения, игнорирующие правила Психологии.

МАСТЕР-РУНА ТРЕВОГИ

25 очков

Когда боевой горн с этой руной трубят, его странный звук заставляет всех врагов трепетать.

Одноразовая руна. Эту руну обычно наносят на книгу или горн. Эта руна используется в ход противника, перед тем как он объявит свои нападения. Все подразделения противника на поле боя должны пройти тест на лидерство. Если подразделение проваливает свой тест, то оно не может совершать нападение в этот раунд. Эта руна не оказывает эффекта на подразделения, игнорирующие правила Психологии, и на те подразделения, которые могут совершать нападения в фазу Обязательных Перемещений.

ЛОМАЮЩАЯ ЗАКЛЯТЬЯ РУНА

25 очков

После того, как Кователь Рун овладел Оберегающей Руной, он начинает разучивать эту, более сложную руну.

Только для Рунных Кузнецов и Владык рун. Одноразовая руна. Эта руна автоматически разрушает одно заклинание противника, также как Свиток Разрушения заклинаний. Эта руна не может быть использована против заклинаний, которые сотворены с Непреодолимой Силой.



РУНА БРАТСТВА

20 очков

М Эта руна позволяет гному быстро осваивать навыки, которыми владеют его близкие друзья.

Эту руну не могут использовать персонажи с Щитоносцами и с Клятвенным Камнем. Дополнительные подобные руны не имеют дальнейшего эффекта, если нанесены на один предмет. Персонаж может быть выставлен на поле боя вместе с подразделением Рейнджеров или с подразделением Рудокопов, прибывая вместе с ними из-под земли.

РУНА ВЕЗЕНИЯ

15 очков

В Впервые она была нанесена на кольцо Магнунда Хаммерсона, который потом пошел искать удачи в азартных играх.

Одноразовая руна. Один раз за игру персонаж может перебросить кубик на попадание, ранение, спас-бросок за доспехи или Магический спас-бросок.

РУНА ОБЕРЕГА

15 очков

У Ученики Рунных Кузнецов узнают все необходимое для создания этой руны в самом начале обучения.

Руна дает персонажу и подразделению, к которому он присоединяется, Соппротивление Магии (1).

РУНА ОГНЕННОГО ГОРНИЛА

5 очков

М Созданная в помощь гномам, работающим в жарких кузнях, вскоре эта руна была адаптирована для использования в бою.

Персонаж игнорирует атаки, состоящие только из огня, то есть заклинания Школы Огня, разные виды огненного Дыхательного Оружия, огнеметы, включая Огненную пушку гномов, не наносят ему вреда. Нормальные атаки, которые считаются огненными, наносят ему вред в соответствии с общими правилами.

ИНЖЕНЕРНЫЕ РУНЫ

Пушки, Камнеметы и Стрелометы Гномов могут нести на себе до трех Инженерных Рун, описанных ниже. Новомодные (для гномов) Пушки-органы, Огненные Пушки и Гирокоптеры не могут иметь Инженерных Рун. Заметьте, что выстрел из боевой машины, несущей на себе руны, считается магической атакой.

МАСТЕР-РУНА ЗАЩИТЫ

40 очков

М Созданная во время Войны Отмщения как мера защиты от стрелковой мощи Высших Эльфов, эта руна спасла жизни многим расчетам.

Машина и ее команда считаются в отношении вражеской стрельбы находящимися за надежным укрытием.

РУНА КОВКИ

35 очков

И Создавая пушку, с каждым ударом молота Инженера Рунный Кузнец должен прочитать особый молебен. На такую работу уходят недели.

Дополнительные подобные руны не имеют дальнейшего эффекта, если нанесены на один предмет. Эта руна может быть нанесена только на пушку. При стрельбе из пушки вы можете перебросить Артиллерийский кубик, если на нем выпала Осечка. Если возникнет такая необходимость, вы можете перебросить кубик дважды, при броске на дальность и при броске на отскок. Вы должны принять результат второго броска, даже если это вторая Осечка.

МАСТЕР-РУНА МАСКИРОВКИ

30 очков

П Эта руна магически искажает пространство вокруг машины, делая ее почти невидимой.

До тех пор пока боевая машина не двигается и не стреляет, она не видна противнику, и таким образом не может быть целью заклинаний, стрельбы или нападений. Если машина двигается, стреляет или если в пределах 3 дюймов от нее проходят модели противника, этот эффект прекращается, и машина подчиняется всем нормальным правилам до конца игры.

МАСТЕР-РУНА САМОПОЖЕРТВОВАНИЯ

30 очков

У Созданная для того, чтобы машины перестали попадать в руки врага, эта руна применялась только в безвыходных ситуациях.

Одноразовая руна. Игрок гномов может взорвать машину в конце любого раунда ближнего боя до того, как будет определен результат боя. Машина считается полностью уничтоженной, и вся ее команда погибает. Каждое подразделение противника, которое находится в ближнем бою с боевой машиной, получает 2Д6 магических попаданий с силой 4, которые распределяются как от стрельбы.

МАСТЕР-РУНА ПРИЦЕЛИВАНИЯ

30 очков

М Маги Эльфов помогли создать ее еще до Войны Бороды. Но об этом в записях Гномов не упоминается.

Одноразовая руна. Эта руна может быть нанесена только на Стреломет. Один раз в игру Стреломет попадает на 2+ без учета каких-либо модификаторов любого вида. Вы должны объявить, что вы используете руны, до того, как кинете кубик на попадание.

РУНА ТОЧНОСТИ

25 очков

П После того, как снаряд с начертанной на нем руной запущен, руна начинает сиять, заставляя ветра магии направлять камень в нужную сторону.

Дополнительные подобные руны не имеют дальнейшего эффекта, если нанесены на один предмет. Эта руна может быть нанесена только на Камнемет. При стрельбе из Камнемета игрок может перебрасывать Кубик Направлений (не Артиллерийский кубик), если ему не нравится первый бросок. Вы должны принять результат второго броска, даже если он хуже первого.

РУНА УДАЧИ

25 очков

У Она была открыта Магнусом Хаммерсоном, который нарушил традиции Кователей Рун, продав ее Гильдии Инженеров.

Одноразовая руна. Вы можете использовать эту руну для того, чтобы заменить выпавший по таблице Осечек результат на 6.

РУНА ПРОБИВАНИЯ

25 очков

Э Эту руны наносят на снаряды боевых машин, делая их более убийственными.

Сила, с которой отрабатываются попадания машины, увеличивается на 1, до максимума в 10.

РУНА ОТВАГИ

20 очков

Р Расчеты Гномов известны тем, что всегда защищают свои машины до последнего, когда их атакуют.

До тех пор пока машина не уничтожена, ее команда и присоединившийся к ней Мастер-Инженер подпадают под правило Непоколебимости.

РУНА СТОЙКОСТИ

20 очков

М Многие Гномы верят, что машина с такой руной будет вечной.

Команда Боевой машины с этой руной имеет бонус в +1 к результату ближнего боя.

РУНА ПОИСКА ФЛАККСОНА

15 очков

Л Она делает Стрелометы смертоносными против летающих существ, магически направляя стрелы к цели.

Эта руна может быть нанесена только на Стрелометы. Боевая машина с этой руной имеет бонус в +1 на попадание по целям со специальным правилом «Летающие». Помните о том, что немодифицированная «1» на попадание – это всегда промах.

РУНА ПЕРЕЗАРЯДКИ

10 очков

К Когда пушка доказала свою надежность, Рунный Кузнец может решить, достойна ли она этой руны.

Боевая машина может стрелять каждый ход, даже если при ней остался только один пушкар или если с ней произошла Осечка, заставляющая ее пропустить один раунд стрельбы.

РУНА ГОРЕНИЯ

5 очков

Л Любой снаряд, выпущенный машиной, возгорается пламенем при попадании в цель.

Попадания от этой боевой машины считаются Огненными.



АРМИЯ ГНОМОВ

Предназначение этого воинского листа в том, чтобы позволять игрокам выводить в поле различные армии, которые, тем не менее, будут равны друг другу по мощи. Каждая модель имеет свою стоимость в очках, определяющую эффективность модели на поле боя. Большая стоимость модели указывает на ее преимущество перед более дешевыми моделями. Это означает, что модель сильнее, быстрее или другим образом эффективней на поле боя. Стоимость армии есть простая сумма стоимостей всех моделей в армии. Также этот воинский лист делит ваши подразделения на классы, которые определяют ценность подразделения. Более эффективные и дорогие подразделения более редки и могут быть выведены на поле в меньшем числе. Например, лист не допустит армию, целиком состоящую из Пушек или Гирокоптеров. Такая игра была бы неинтересна и просто бессмысленна. Также в листе указаны минимальное и максимальное количество моделей в подразделении, Чемпионы в подразделениях и дополнительное вооружение.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТОТ ВОИНСКИЙ ЛИСТ

Этот лист создается с таким расчетом, чтобы два игрока могли выбрать свои армии на одинаковую сумму очков и сыграть битву в соответствии с основными правилами Warhammer.

Этот лист также позволяет играть специфические сценарии игры, которые описаны в основной книге правил, или придуманные самими игроками. Требования сценария могут изменить количество доступных подразделений и другие начальные условия. Следует иметь в виду, что все изменения в начальных условия этого листа делаются либо в соответствии с принятым сценарием, либо по взаимному согласию игроков.

То есть до тех пор, пока вы с другом согласны с изменениями, которые вы сами вносите в сценарий, вы можете корезить этот лист как хотите. Но имейте в виду, что официальные турниры ведутся именно по правилам этого листа – без изменений.



ОРГАНИЗАЦИЯ ЛИСТА

Воинский лист разделен на четыре раздела:

ПЕРСОНАЖИ

В этом разделе описаны Таны и Рунные Кузнецы вашей армии – отдельные модели, исключительно важные для вас.

ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

В этом разделе представлены самые распространенные подразделения, многочисленные и простые. Ни одна армия не может без них обойтись. Их количество не ограничено.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Менее распространенные, но более мощные подразделения представлены в этом разделе. Их количество ограничено.

РЕДКИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Редкие подразделения потому так и называются, что они редки. Это высокоэлитные подразделения, монстры и боевые машины.

ВЫБОР ВАШЕЙ АРМИИ

Перед выбором своей армии игроки договариваются об определенном количестве очков, на которое они будут играть.

Обычная игра ведется на 2000 очков и занимает по времени пару часов. Чем на большее количество очков вы соглашаетесь играть, тем больше времени вы затратите на это.

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

Выбор персонажей

Персонажи делятся на два типа: Лорды (наиболее могучие персонажи) и Герои, то есть все остальные.

Количество Лордов и героев, которое вы можете вывести в поле в зависимости от стоимости армии, приведено ниже.

Стоимость армии	Максимум персонажей	Максимум лордов
<2000	0-3	0
2000-2999	0-4	до 1
3000-3999	0-6	до 2
+1000	+2	+1 максимально

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

Например, в армии на 2500 очков вы можете включить одного Владыку Рун (Лорд), одного Тана, одного Мастера-Инженера и одного Убийцу Драконов (все герои). То есть вы имеете четырех героев, один из которых Лорд.



Выбор подразделений

Подразделения делятся на Основные, Специальные и Редкие. Количество подразделений, обязательное или доступное в армии в зависимости от ее стоимости, приведено ниже:

Стоимость армии	Основные	Специальные	Редкие
<2000	2+	0-3	0-1
2000-2999	3+	0-4	0-2
3000-3999	4+	0-5	0-3
+1000	+1	+1	+1

Следует иметь в виду, что в разделе «Основные подразделения» указано МИНИМАЛЬНОЕ количество основных подразделений, которое вы должны иметь в вашей армии на данное количество очков. То есть на 2000 вы ДОЛЖНЫ иметь 3 основных подразделения и одного персонажа, который будет вашим Генералом.

Также в воинском листе указаны дополнительные ограничения по количеству. Так, вне зависимости от стоимости армии вы всегда можете иметь только одного знаменосца.



Описание подразделения

Каждое подразделение описано в воинском листе. Приводится описание параметров подразделения и его имя.

Профиль. Профиль описывает основные параметры подразделения, а также, если необходимо, те модели, которые в него входят: например, в подразделении Бронеломов дан также профиль Бронебородого, командира отряда.

Размер подразделения. В этом подразделе приводится минимальное и максимальное количество моделей в подразделении. Максимальное количество может быть бесконечным.

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

Дополнения. В этом разделе приводятся описания и стоимость дополнений к подразделению — например, Чемпионов, дополнительного вооружения и доспехов. Предметы, указанные в этом разделе, являются необязательными.

Специальные правила. Довольно неудобно заново описывать все спецправила для моделей, если они уже описаны в книге ранее. Поэтому дается просто список правил, применимых к этому подразделению.

Для более подробного описания сути этих правил следует обращаться либо к описанию моделей в разделе «Гномья Рать», либо к основной книге правил Warhammer.

Псы Войны

По правилам Warhammer допустимо использовать в армии подразделения наемников или Псов Войны. Это подразделения других рас, которые могут быть включены в вашу армию. Правила для них вы можете найти в книге Warhammer Chronicles. В отношении игровых правил термины «Псы Войны» и «Легендарные Наемные Полки» являются одним и тем же.

Большинство Псов Войны могут включаться в армию как редкие подразделения, но некоторые могут занимать другое место в воинской организации, могут занимать более одного слота или занимать в вашей армии слоты героев.





ЛОРДЫ

Лорды Гномов (Короли, Владыки рун и Убийцы Демонов) являются самыми старыми и самыми могучими персонажами в армии Гномов.

Лорды редки и дороги, но они являются наилучшими Генералами.

0-1 НАКОВАЛЬНЯ РОКА

Владыка рун может использовать в битве священную Наковальню Рока. Наковальня Рока занимает дополнительный слот героев в армии. Владыку сопровождают два Стража Наковальни (смотрите страницы 30-31) со следующим профилем:

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Страж									
Наковальни:	3	5	3	4	4	1	2	1	9

Вооружение: ручное оружие, громриловые броня и щит.



КОРОЛЬ ГНОМОВ

145 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Король	3	7	4	4	5	3	4	4	10

Вооружение: Ручное оружие и громриловые доспехи.

Дополнения:

- Может иметь либо двуручное оружие за +6 очков, либо пистолет за +10 очков.
- Может также иметь либо арбалет за +10 очков, либо гномий мушкет за +15 очков.
- Может нести щит за +3 очка.
- Может иметь рунные предметы с рунами из числа Оружейных, Рун Доспехов и Талисманических (смотрите страницы 44-47) общей стоимостью до 125 очков.
- Может иметь Клятвенный Камень за +30 очков, и, если является Генералом армии, его могут нести в бой Щитоносцы за +25 очков.

Специальные правила:

Королевская кровь



ВЛАДЫКА РУН

140 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Владыка Рун	3	6	4	4	5	3	3	2	9

Вооружение: Ручное оружие и громриловые доспехи.

Дополнения:

- Может иметь двуручное оружие за +6 очков.
- Может нести щит за +3 очка.
- Один Владыка рун в армии может использовать в битве священную Наковальню Судьбы за +175 очков. Вместе с Наковальней приходят два Стража Наковальни, как это описано на панели слева. Наковальня судьбы занимает дополнительный слот героев в армии.
- Может иметь рунные предметы с рунами из числа Оружейных, Доспешных и Талисманических (смотрите страницы 44-47) общей стоимостью до 150 очков.

Специальные правила:

Знание Рун



УБИЙЦА ДЕМОНОВ

110 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Убийца Демонов	3	7	3	4	5	3	4	4	10

Вооружение: Топоры Убийц.

Дополнения:

- Может иметь рунные предметы с рунами из числа Оружейных (смотрите страницы 44-47) общей стоимостью до 100 очков.

Специальные правила:

Убийца, Непокосимый, Одиночка, Топоры Убийц.



ТАН *

65 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Тан	3	6	4	4	5	2	3	3	9

Вооружение: Ручное оружие и громриловые доспехи.

Дополнения:

- Может иметь либо двуручное оружие за +4 очка, либо пистолет за +5 очков.
- Может также иметь либо арбалет за +5 очков, либо гномий мушкет за +10 очков.
- Может нести щит за +2 очка.
- Может иметь рунные предметы с рунами из числа Оружейных, Рун Доспехов и Талисманических (смотрите страницы 44–47) общей стоимостью до 75 очков.
- Может иметь Клятвенный Камень за +20 очков.

РУННЫЙ КУЗНЕЦ

70 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рунный Кузнец	3	5	4	4	4	2	2	2	9

Вооружение: Ручное оружие и громриловые доспехи.

Дополнения:

- Может иметь двуручное оружие за +4 очка.
- Может нести щит за +2 очка.
- Может иметь рунные предметы с рунами из числа Оружейных, Рун Доспехов и Талисманических (смотрите страницы 44–47) общей стоимостью до 75 очков.

Специальные правила:

Знание Рун

МАСТЕР-ИНЖЕНЕР

70 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Мастер-Инженер	3	4	5	4	4	2	2	2	9

Вооружение: Ручное оружие и громриловые доспехи.

Дополнения:

- Может иметь либо пистолет за +5 очков, либо связку пистолетов (то есть два пистолета) за +10 очков.
- Может также иметь либо гномий мушкет за +10 очков, либо двуручное оружие за +4 очка.
- Может иметь рунные предметы с рунами из числа Оружейных, Рун Доспехов и Талисманических (смотрите страницы 44–47) общей стоимостью до 50 очков.

Специальные правила: *Экстраординарный Пушкарь, Фортификация, Дополнительный член команды.*

УБИЙЦА ДРАКОНОВ

50 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Убийца Драконов	3	6	3	4	5	2	3	3	10

Вооружение: Топоры Убийц.

Дополнения:

- Может иметь рунные предметы с рунами из числа Оружейных (смотрите страницы 44–47) общей стоимостью до 50 очков.

Специальные правила:

Убийца, Непокосимый, Одиночка, Топоры Убийц.

ГЕРОИ

Герои Гномов (Таны, Рунные Кузнецы, Инженеры и Убийцы Драконов) – это опытные и отважные воины, и из них получаются великолепные лидеры подразделений.

Общее число Героев в вашей армии ограничено (смотрите правила на странице 48).

* ЗНАМЕНОСЕЦ АРМИИ

Один Тан в армии может нести Знамя Армии за +25 очков. Он не может быть Генералом армии.

Тан, несущий Знамя Армии, не может иметь дополнительного оружия и нести щит. Он может нести Руническое Знамя без ограничений по его стоимости, но если он это делает, он сам не может нести других рунических предметов.





ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

В этой секции описаны самые основные виды войск в армии гномов. Они составляют основу военной мощи гномов. Существует минимальное число Основных подразделений, которое должно быть в вашей армии в зависимости от ее размера.

Ограничения на максимальное количество Основных подразделений в армии нет.



ГНОМЫ ВОИНЫ

8 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Воин	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Ветеран	3	4	3	3	4	1	2	2	9

Размер подразделения: 10+.

Вооружение и доспехи: ручное оружие и тяжелый доспех.

Дополнения:

- Все модели в подразделении могут получить щит за +1 очко за модель.
- Все модели в подразделении могут получить двуручное оружие за +2 очка за модель.
- Один Воин может быть Музыкантом за +5 очков.
- Один Воин может быть Знаменосцем за +10 очков.
- Один Воин может быть Ветераном за +10 очков.

ДЛИННОБОРОДЫЕ

- Подразделение воинов может быть сделано подразделением Длиннобородых за +3 очка за модель. Длиннобородые имеют бонус в +1 к Умению Драться и Силе. В вашей армии не может быть больше подразделений Длиннобородых, чем простых Воинов.
- Подразделение Длиннобородых может нести Руническое Знамя стоимостью до 50 очков.
- Длиннобородые могут использовать специальные правила «Старые Ворчуны» и «Игнорируют правило Паники».



СТРЕЛЬЦЫ

11 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Стрелец	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Ветеран	3	4	3	3	4	1	2	2	9

Размер подразделения: 10+.

Вооружение и доспехи: Арбалет, ручное оружие и легкий доспех.

Дополнения:

- Все модели в подразделении могут получить щит за +1 очко за модель.
- Все модели в подразделении могут получить двуручное оружие за +2 очка за модель.
- Один Стрелец может быть Музыкантом за +5 очков.
- Один Стрелец может быть Знаменосцем за +10 очков.
- Один Стрелец может быть Ветераном за +10 очков.



ГРОМОБОИ

14 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Громобой	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Ветеран	3	4	3	3	4	1	2	2	9

Размер подразделения: 10+.

Вооружение и доспехи: Гномий мушкет, ручное оружие и легкий доспех.

Дополнения:

- Все модели в подразделении могут получить щит за +1 очко за модель.
- Один Громобой может быть Музыкантом за +5 очков.
- Один Громобой может быть Знаменосцем за +10 очков.
- Один Громобой может быть Ветераном за +10 очков.
- Ветеран вместо мушкета может нести пару пистолетов без дополнительной стоимости.

0-1 РЕЙДЖЕРЫ

Иногда отряды гномов отправляются в дальние походы по землям жителей поверхности для того, чтобы они выполнили какое-либо особое задание и покарали злостного врага гномьего народа. Такие подразделения известны как Рейнджеры.

Одно подразделение Воинов, Длиннобородых или Стрельцов в армии, вооруженное двуручным оружием, может быть преобразовано в подразделение рейнджеров за +1 очко за модель. Это подразделение может использовать специальное правило «Разведчики».

Воины или Длиннобородые, которые были преобразованы в рейнджеров, могут иметь метательные топоры за +1 очко за модель.

НЕУДАЧА В АТЭЛЬ ЛОРЕНЕ

Из книги Злопамяти Карак Норна, год 1350

В этот год Гругни Золотой Палец согласился возглавить торговую экспедицию для того, чтобы проложить торговый путь между Нульном, что в Империи, и Паравоном, что лежит в землях Бретоннии. Его путь лежал в опасной близости от Леса Атэль Лорен. Зная, что духи этого леса капризны и опасны, он не заходил в глубь лесов, а шел по его краю. Для того чтобы избежать инцидентов, Гругни дал своим бойцам строгий приказ — использовать для костров только мертвые деревья.

Но он недооценил вероломство Эльфов, которые магией заставили деревья закрыть для него путь как вперед, так и назад. Без предупреждения орды Фей появились на краю леса и обрушили на Гномов ливень стрел. Отправив молодого гнома с дурной вестью обратно в Карак, Гругни со своими лучшими воинами устремился в глубины леса для того, чтобы пробиться через засаду.

Пусть Гримнир навеки проклянет дурных духов этого леса за их вероломство.

ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ





СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Специальные подразделения это более элитные и специализированные войска, которые на поле боя выходят реже чем Основные подразделения. Количество Специальных подразделений, которое вы можете иметь в вашей армии, зависит от ее размера.



МОЛОТОБОЙЦЫ

12 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Молотобоец	3	5	3	4	4	1	2	1	9
Хранитель Врат	3	5	3	4	4	1	2	2	9

Размер подразделения: 5+

Вооружение и доспехи: Двуручное оружие, ручное оружие и тяжелый доспех.

Дополнения:

- Все модели в подразделении могут получить щит за +1 очко за модель.
- Один Молотобоец может быть Музыкантом за +6 очков.
- Один Молотобоец может быть Знаменосцем за +10 очков.
- Один Молотобоец может быть Хранителем Врат за +10 очков.
- Ветеран вместо мушкета может нести пару пистолетов без дополнительной стоимости.
- Знаменосец может нести Руническое Знамя стоимостью до 50 очков.



Специальные правила: Упорные, Телохранители.

ПУШКА

90 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Пушка	—	—	—	—	7	3	—	—	—
Пушкарь	3	4	4	3	4	1	2	1	9
Инженер	3	4	4	3	4	1	2	1	9

Команда: 3 гнома-пушкаря

Вооружение и доспехи команды: Ручное оружие и легкий доспех.

Дополнения:

- Вы можете добавить к команде Инженера, вооруженного ручным оружием и в легком доспехе за +15 очков за модель, который действует так же, как и Командир подразделения.
- Инженер может иметь либо гномий мушкет за +5 очков, либо связку пистолетов за +5 очков.

Специальные правила: Гордость пушкаря, Дополнительный член команды; Инженер может использовать специальное правило «Опытный пушкарь».



СТРЕЛОМЕТ

45 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Стреломет	—	—	—	—	7	3	—	—	—
Пушкарь	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Инженер	3	4	4	3	4	1	2	1	9

Команда: 3 гнома-пушкаря.

Вооружение и доспехи команды: Ручное оружие и легкий доспех.

Дополнения:

- От 1 до 2 Стрелометов занимают один слот Специальных подразделений в вашей армии.
- Вы можете добавить к команде Инженера, вооруженного ручным оружием и в легком доспехе за +15 очков за модель, который действует так же, как и Командир подразделения.
- Инженер может иметь либо гномий мушкет за +5 очков, либо связку пистолетов за +5 очков.

Специальные правила: Гордость пушкаря, Дополнительный член команды; Инженер может использовать специальное правило «Опытный пушкарь».



РУДОКОПЫ

11 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рудокоп	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Проспектор	3	4	3	3	4	1	2	2	9

Размер подразделения: 5+.

Вооружение и доспехи: Кирка (двуручное оружие), ручное оружие и тяжелый доспех.

Дополнения:

- Один Рудокоп может быть Музыкантом за +5 очков.
- Один Рудокоп может быть Знаменосцем за +10 очков.
- Один Рудокоп может быть Проспектором за +10 очков. Проспектор может заменить свою кирку на паровую дрель за +25 очков.
- Подразделение Рудокопов может нести также Горнорудные заряды за +30 очков.

Специальные правила:

Подземными тропами.

БРОНЕЛОМЫ

13 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Бронелом	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Бронебородый	3	5	3	4	4	1	2	2	9

Размер подразделения: 5+.

Вооружение и доспехи: Ручное оружие, громриловый доспех, щит.

Дополнения:

- Один Бронелом может быть Музыкантом за +6 очков.
- Один Бронелом может быть Знаменосцем за +10 очков.
- Один Бронелом может быть Бронебородым за +10 очков.
- Знаменосец может нести Руническое Знамя стоимостью до 50 очков.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ





СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Ваша армия может включать только одно подразделение Убийц. Но за каждого Убийцу Драконов или Убийцу Демонов в вашей армии вы можете взять дополнительное подразделение Убийц. Все остальные правила относительно композиции армии должны соблюдаться в полном объеме, то есть вы не можете, например, включить в армию на 2000 очков более 4 специальных подразделений.



КАМНЕМЕТ

80 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Камнемет	—	—	—	—	7	3	—	—	—
Пушкарь	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Инженер	3	4	4	3	4	1	2	1	9

Команда: 3 гнома-пушкаря.

Вооружение и доспехи команды: Ручное оружие и легкий доспех.

Дополнения:

- Вы можете добавить к команде Инженера, вооруженного ручным оружием и в легком доспехе за +15 очков за модель, который действует так же, как и Командир подразделения.
- Инженер может иметь либо гномий мушкет за +5 очков, либо связку пистолетов за +5 очков.

Специальные правила: *Гордость пушкаря, Дополнительный член команды; Инженер может использовать специальное правило «Опытный пушкарь».*



УБИЙЦЫ

11 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Убийца Троллей	3	4	3	3	4	1	2	1	10
Убийца Гигантов	3	5	3	4	4	1	2	2	10

Размер подразделения: 5-30.

Вооружение и доспехи: Топоры Убийц.

Дополнения:

- Один Убийца может быть Музыкантом за +6 очков.
- Один Убийца может быть Знаменосцем за +10 очков.
- Любое количество Убийц Троллей может быть сделано Убийцами Гигантов за +15 очков за модель.

Специальные правила:

Убийца, Непокосимый, Топоры Убийц.

ОТМЩЕНИЕ В АТЭЛЬ ЛОРЕНЕ

Из книги Злопамяти Карак Норна, год 1352

В этот год Кетил Гругнисон и его родичи отомстили за смерть своего отца в Атэль Лорене.

От своих друзей в Бретоннии Кетил узнал, что лесные духи гораздо менее активны по зиме. Он дождался наступления первых холодов, зная, что мороз не ломит костей, тем более гномьих.

Он и его отряд проникли глубоко в лес и начали своими топорами срубать самые странные деревья. Вскоре им навстречу вышла армия Эльфов. Среди них не было лучников, только ряды бледных копейщиков. Более того, на этот раз им противостояли вооруженные и одоспешенные для войны Гномы, а не мирные торговцы. Ведомые Кетилом, сыном Гругни, Гномы прошли через ряды лукавых Эльфов, разрубая их деревянные копья доброй гномьей сталью, и собрали богатую кровавую жатву как виру за убийство Гругни.

Кетил возжег огромный костер из срубленных деревьев и тел убитых им Эльфов, прежде чем вернуться в Карак Норн. Редко когда обида воздавалась лукавым так скоро. Ныне, когда мы знаем слабость Атэль Лорена, мы не ожидаем от них новых провокаций.



ПУШКА-ОРГАН

120 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Пушка-Орган	—	—	—	—	7	3	—	—	—
Пушкарь	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Команда: 3 гнома-пушкаря.

Вооружение и доспехи команды: Ручное оружие и легкий доспех.

Специальные правила:
Гордость пушкаря.

ОГНЕННАЯ ПУШКА

140 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Огненная Пушка	—	—	—	—	7	3	—	—	—
Пушкарь	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Команда: 3 гнома-пушкаря.

Вооружение и доспехи команды: Ручное оружие и легкий доспех.

Специальные правила:
Гордость пушкаря.

ГИРОКОПТЕР

140 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гирокоптер	—	4	—	4	5	3	2	2	9

Спас-бросок за доспехи: 4+.

ПСЫ ВОЙНЫ

стоимость варьируется

Псы Войны — это наемные подразделения, которые вы можете нанять для того, чтобы усилить свою армию. Вы можете включать в свою армию гномов подразделения Псов Войны как редкие подразделения (смотрите полные правила для наемных подразделений).

РЕДКИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Редкие подразделения в армии гномов включают наиболее новые изобретения инженерной гильдии.

Во времена большой нужды гномьи короли, скрепя сердцем, могут открыть свои сокровищницы и нанять подразделения наемников — такие, например, как Пираты Длинного Дронга или Чудесные Гренадеры Людвига.



ВЕРХОВНЫЙ КОРОЛЬ ТОРГРИМ ЗЛОПАМЯТНЫЙ

Торгрим – потомок древнейшего и благороднейшего рода гномьих правителей. В его жилах течет кровь самого Грунгни, и мудрость Валайи осеняет хмурое чело. Верховные короли хранили Великую Книгу Обид – самую древнюю и наиважнейшую из множества Книг Обид, существующих во всех гномьих государствах. В этой книге, известной как «Даммаз Крон», перечисляются все древние несправедливости и предательства, совершенные против расы гномов. На ее страницах записи сделаны кровью Верховных королей, а ее ветхие листы сильно растрепали при изучении.

Иногда гномам удается исправить некоторые древние несправедливости, тогда Верховный король с удовлетворением вычеркивает запись в книге. Этого не происходит почти никогда, но обида передается по наследству, поскольку гномы больше предпочитают хранить обиду, чем забыть былое. Даже зачеркнутые обиды все еще могут перечитываться и никогда не забываются, но любовно вспоминаются вместе с историей о том, как в конце концов осуществилась месть. Гномы стойко переносят обиды, и в «Даммаз Крон» перечисляется много эпизодов позора других рас и даже самих богов. В языке гномов нет слова, обозначающего прощение, но есть много тонких вариаций мести и возмездия.

С древнейших времен Торгрим мечтал отомстить за свой народ и, возможно, однажды отложит Великую Книгу Обид, вычеркнув все записанные в ней обиды. Это было бы невозможно выполнить и за тысячу жизней, но гномы – народ решительный, и как только мнение будет составлено, их уже не свернуть. Великая Книга Обид все время сопровождает Торгрима. Он не расстается с Книгой ни ночью, ни днем – когда он спит, покоровившийся древний фолиант лежит под подушкой, а днем он носит его с собой. Он сумел вычеркнуть несколько давних обид, включая возмещение 1000 золотых монет бургомистром Альтдорфа за нанесенный ущерб репутации Борина Трещотки во время большого бегства из Альтдорфа.

Когда Торгрим отправляется на войну (что происходит довольно часто, ибо требуется отомстить за многие темные позорные деяния!), он берет Великую Книгу Обид с собой. Он восседает на троне Силы, который несут четверо могучих носителей трона, и размахивает топором Гримнира. На его чело надета корона Караз-а-Карака.

ТРОН СИЛЫ

Более четырех тысяч лет Верховных королей гномов носили в сражение на Троне Силы. Трон – древнее, изумительное и поразительное произве-

дение искусства, диво даже для гномов. Обычно Трон находится в огромной пещере – тронном зале Караз-а-Карака, установленный на большом пьедестале из полированного камня. Те, кто просил Верховного короля об аудиенции, должны подняться по крутым ступеням, в то время как повелитель гномов надменно взирает на них с огромного Трона.

Обычай велит, что всякий раз, когда король садится, он должен сидеть на Троне Силы. С этой целью Трон постоянно несут за ним, когда он отправляется по своим ежедневным делам. Это может быть крайне неудобно, но гномы весьма привержены традициям, и Верховный король должен заботиться о соблюдении древних обычаев. Трон несут четыре сильных гнома, которых называют носителями Трона. Для гномов быть носителями Трона – великая честь, поскольку они также являются телохранителями Верховного короля. Они следуют за ним весь день повсюду, куда бы он ни шел. Когда ему нужно сесть, то они приносят для него Трон. Когда он больше не желает идти, они несут его самого на Троне. Только самые лучшие и сильнейшие гномы подходят для этой пугающей задачи, и носителей Трона готовят каждый день. В основном их подготовка заключается в том, чтобы выпить огромное количество питательного гномьего пива для укрепления силы.

Носители Трона клянутся никогда не покидать своего повелителя и отдать жизни, защищая его. Гномы относятся к этому весьма серьезно, и нарушение этой клятвы может навлечь вечный позор на семейство клятвопреступника, его потомков и предков. За всю историю гномов это произошло лишь однажды, когда носитель Трона Форхельм Дрожащий бросил Верховного короля в битве. Потом вся его семья покинула Караз-а-Карака и отправилась в изгнание на восток в Темные земли, и больше не возвращалась. Этот ужасный позор – не та тема, на которую гномы будут распространяться.

Говорят, что Трон Силы сделал сам Грунгни, и пока он существует, раса гномов также будет существовать, но если когда-нибудь его уничтожат, то гномья раса будет обречена. На Трон нанесена великая руна Азамар, уникальная руна вечности – руна настолько мощная, что одновременно может существовать только одна такая руна.

ТОРГРИМ ЗЛОПАМЯТНЫЙ И ТРОН СИЛЫ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Торгрим	3	7	6	4	5	7	4	4	10
Носители Трона	3	5	3	4	–	–	3	4	–



Торгрим может быть включен в вашу армию Гномов. Он занимает слоты Лорда и Героя. Он должен быть использован только так, как описано выше, и не может получать дополнительного вооружения или магических предметов.

Очки: 780

Вооружение и доспехи: Торгрим идет в бой на Троне Силы, он вооружен Топором Гримнира и одет в Доспех Скальдора. Он также несет на челе Драконью Корону Караза, и всегда берет в бой Книгу Злопамяти.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Носители Трона. Четыре гнома, которые несут Трон Силы, могут атаковать в ближнем бою, используя профиль, приведенный выше. Их атаки не используют тех бонусов, которые дает оружие Торгрима, и они могут атаковать любые модели противника, которые находятся в базовом контакте с Троном.

Доспех Скальдора. Этот доспех – драгоценное наследие Караз-а-Карака. Этот доспех несет Мастер-руну Скальдора (4+ Магический спас-бросок), а также руны Камня и Спасения. Торгрим на Троне имеет спас-бросок за доспехи на 1+.

Благословенный Трон Гругни. Этот Трон сам по себе практически неуязвим для вреда и дает большую защиту тому, кто на нем сидит. Сам по себе Трон дает Торгриму спас-бросок за доспехи на 5+ и 4 дополнительные раны. Эти дополнительные раны уже включены в профиль Торгрима, приведенный выше.

Великая книга Злопамяти. Эта книга содержит все несправедные деяния, когда-либо совершенные против гномьего племени. Записи в книге написаны кровью гномьих королей и наполнены силой их гнева и ярости. Носитель этой книги Ненавидит всех

своих противников так, как описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles. Это правило распространяется на носителей Трона и на любое подразделение, к которому присоединяется Торгрим на Троне.

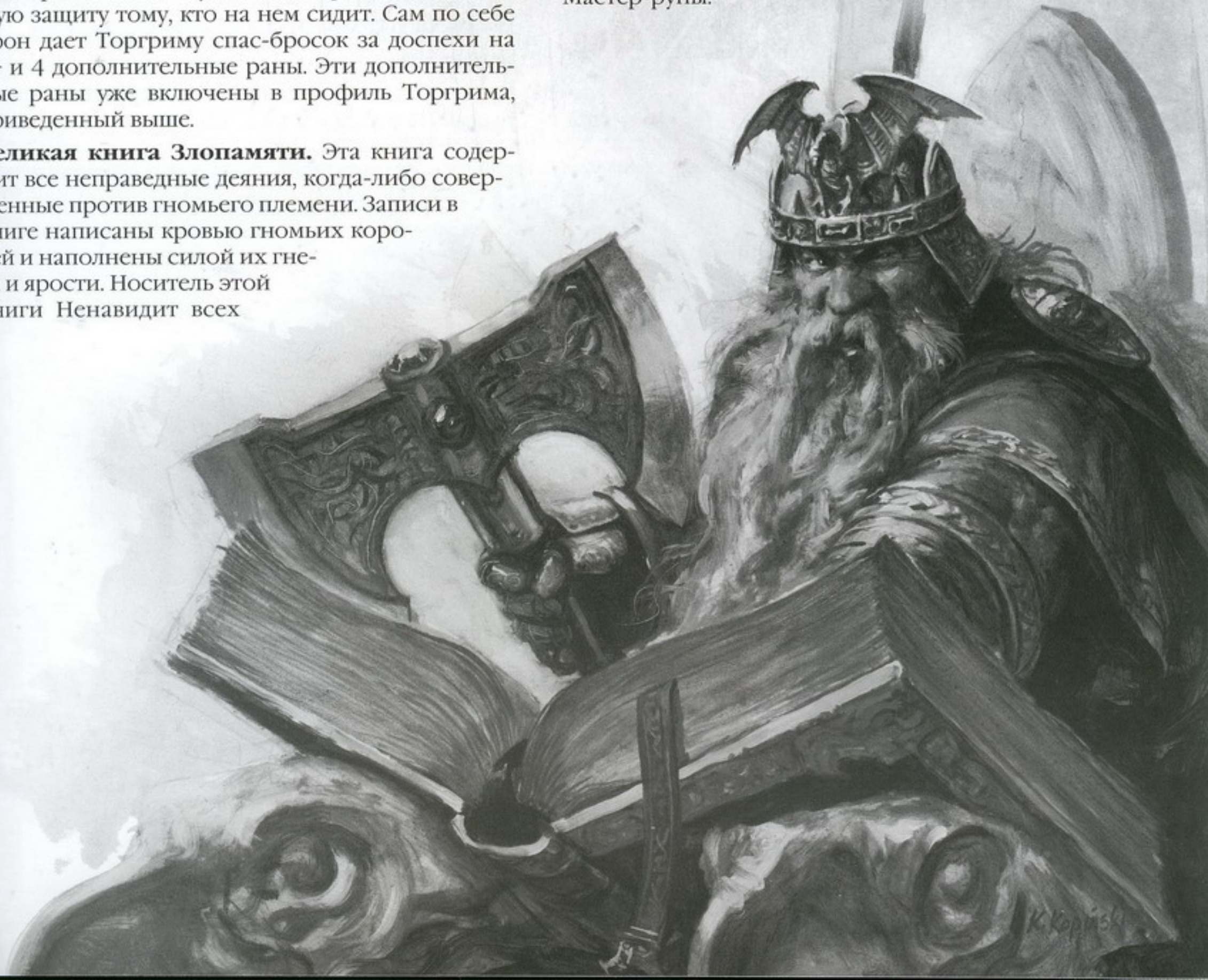
Большая цель. Торгрим является Большой Целью, как описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles.

Драконья Корона Караза. Эта корона отмечена руной За – руной правления, которая, по легенде, была принесена гномами из Южных Земель во время их первого переселения в Горы Края Мира.

Корона несет Мастер-руну Королей.

Топор Гримнира. До того как сам Гримнир пропал на Севере, он отдал своему сыну, Моргриму, один из своих могучих топоров. С тех пор его топоры передавались из поколения в поколение, и сам факт обладания этим топором отмечает Высших Королей гномьего племени.

На топор нанесены Мастер-руна Скальфа Черного Молота, Мастер-руна Алрика Безумного и Мастер-руна Проклятия Гигантов. Мастер-руна Проклятия Гигантов позволяет топору наносить D3 ран вместо одной, и D6, если противником является Троль или Гигант. В мире нет других магических предметов, которые несли бы сразу три Мастер-руны.





ТОРЕК ЖЕЛЕЗНОЛОБЫЙ, РУННЫЙ ВЛАДЫКА ГНОМОВ, ГЛАВА ОРУЖЕЙНЫХ МАСТЕРСКИХ КАРАК АЗУЛА

Торек Железнолобый – Рунный Владыка старой школы. Из-за постоянной войны большая часть рунного искусства была утрачена, поскольку крепости захватили зеленокожие и другие враги. Однако Торек столь же искусен, как и всякий Рунный Владыка, живущий ныне, а многие сказали бы – как всякий Рунный Владыка всех времен. Уже много столетий он возглавляет оружейные мастерские Карак Азула и внушает ужас ученикам и подмастерьям, которые боятся его презрения почти так же, как восхищаются его умением и мудростью. Даже сыновья королей не осмеливаются войти в мастерские без позволения Торека, и многие молодые гномы, мечтавшие стать ковалей рун, вернулись в шахты – лишь бы не испытать на себе строгих, традиционных стандартов Торека.

Это соответствует тому, что Торек является хранителем Наковальни Рока Карак Азула. Торек – почти единственный среди современных Рунных Владык, кто понимает ее глубочайшие тайны. Пока он с величайшим почтением относится к силе Наковальни, он не опасается ее – для него это просто орудие, на котором он может выковать и придать форму магии, подобно тому, как обычный кузнец ковал бы железо, золото и громрил.

Хотя у Торека немало дел в мастерских Карак Азула, он рискует выходить на поле боя. В последние годы экспедиции гномов по возвращению древних сокровищ из затерянных и захваченных крепостей бы-

ли весьма успешны. Каждое такое открытие помогает сберечь драгоценное знание предков, а это, в свою очередь, гарантирует, что крепости больше не падут. Эта вера Торека в сочетании с усилиями Верховного короля Торгрима Злопамятного и других схоже мыслящих королей, вроде Альрика Ранальфссона, возможно, все же сможет вернуть часть утраченного.

ТОРЕК ЖЕЛЕЗНОЛОБЫЙ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Торек	3	6	4	4	5	3	3	2+1	10
Крагги	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Торек – это Старший Владыка руны Карак Азула и, как говорят некоторые, величайший Рунный Кузнец всех времен и племен гномов. Он может быть взят в армию Гномов как Лорд, и при этом занимает дополнительный слот Героев. Он должен быть использован в армии так, как описано ниже, и не может получать дополнительного вооружения или магических предметов. Стоимость его рунических предметов, Наковальни Рока, Крагги и двух Стражей Наковальни уже включены в его стоимость. Смотрите страницу 30 для того, чтобы узнать характеристики Стражей Наковальни.

Очки: 505.

Вооружение: рунный молот Клад Бракак.

Доспехи: рунный доспех Торека.

КЛИНКАРХУН

Основные руны алфавита называются Клинкархун, что означает «высеченные руны»; они используются чаще всего, и их можно легко прочитать. Хотя между произношением Кхазалида и звуками человеческой речи нет точного соответствия, в приведенной таблице даны наиболее близкие соответствия. Звуки должны произноситься с силой; в особенности звуки «р» и «кх» произносятся так, как будто тщательно прочищают горло.

А или Ай	У	Кар	М	1	Онг	I	9	Нук	III
Ак	Д	Л или Ул	И	2	Тук	II	10	Дон	+
Аз	Д	М	Н	3	Две	III	12	Дуз	+
Б	В	Н	И	4	Фут	III	20	Скор	++
Д	Ч	Нг	Л	5	Сак	III	100	Кантуз	◆
Др или Тр	И	О	Н	6	Сиз	I	144	Гроз (также означает «большой» в общем смысле)	◆
Е	К	Р	К	7	Сег	II			
Ф или В	Р	Т	+	8	Одро	III	1000	Миллуз	Φ
Г	Г	Тх	Г						
Х	1	В или У	У						
К или Кх	К	З или Ж	З						



РУННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Клад Бракак. Клад Бракак – это рунный молот Торека, который имеет форму наковальни. Будучи Старшим Владыкой Рун и Мастером-Оружейником Карак Азула, Торек имеет доступ к обширной библиотеке рунной мудрости. В результате своих длительных исследований Торек создал новую руну и выковал ее на своем молоте. Эта руна уникальна для молота Торека, Клада Бракака, и Торек хочет проверять ее на полях сражений еще пару веков, перед тем как начать наносить ее на оружие других гномов.

Торека легко найти на поле брани, ибо его молот раскалывает щиты и доспехи с громоподобным грохотом. От ран, наносимых этим молотом, неприменимы спас-броски за доспехи, и если цель успешно получает от него рану (то есть не прокидывает Магический спас-бросок или не имеет такового), то любой доспех, магический или обычный, который несет модель, и ее щит, также магический или обычный, если он у нее есть, считаются уничтоженными.

Кроме того, на молот нанесена Руна Ярости, которая дает Тореку +1 Атаку (смотрите страницу 45).

Рунический доспех Торека. На этот доспех нанесена Мастер-руна Громрила (смотрите страницу 45).

НАКОВАЛЬНЯ РОКА

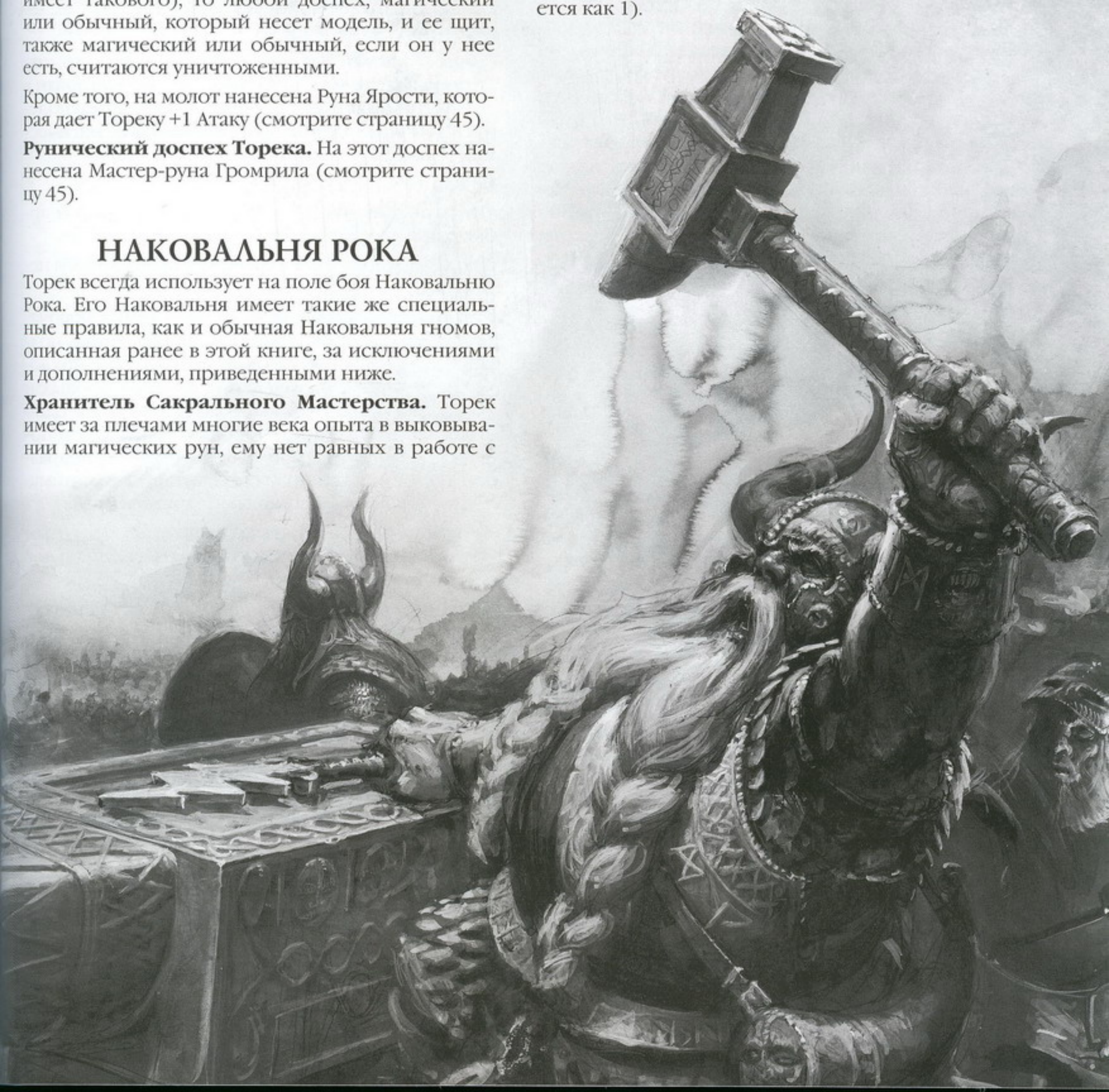
Торек всегда использует на поле боя Наковальню Рока. Его Наковальня имеет такие же специальные правила, как и обычная Наковальня гномов, описанная ранее в этой книге, за исключениями и дополнениями, приведенными ниже.

Хранитель Сакрального Мастерства. Торек имеет за плечами многие века опыта в выковывании магических рун, ему нет равных в работе с

Наковальней Рока. Торек выковывает древнюю руну правильно на 3+, а не на 4+.

Подмастерье. Крагги является самым опытным и умелым подмастерьем Торека, и всегда сопровождает его на поле боя. По большей части его помощь неоценима в работе с Наковальней на поле боя, но иногда его неопытность приводит к досадным неудачам – хотя что можно ожидать от гнома, который занимается кузнечными ремеслом меньше века. Крагги во всех отношениях считается Командиром подразделения. В ближнем бою он сражается, используя свои кузнечные инструменты (ручное оружие), а его жесткий кожаный фартук считается легким доспехом.

До тех пор пока Крагги жив, Торек может перебрасывать кубик на выковывание руны. Если при перебросе выпадет 1, это значит, что Крагги сделал что-то не так. При броске по таблице Неверных рун из результата следует вычесть 1 (0 считается как 1).





ДЖОЗЕФ БАГМАН

Джозеф Багман – самый знаменитый гномий мастер-пивовар всех времен. У гномов искусство пивоварения – умение столь же почетное, как и искусство величайшего мастера. Все гномы пьют очень много пива, и для них нет большего наслаждения, чем вечерняя выпивка и хриплое пение. Есть много отличных сортов гномьего пива и много известных пивоваров, но имя Джозефа Багмана служит маркой образцового качества. Вначале его семья, после того как рудники Экрунда захватили орки, перебралась с гор Драконьего Хребта на север. Некоторые гномы с Драконьего Хребта двинулись в Серые горы, где основали новые цитадели. Позже кое-кто из них отправился в Империю, и там, живя бок о бок с людьми, они открыли мастерские и кузни.

Отец Джозефа Багмана, Замнил, открыл семейную торговлю в восточных лесах Империи. Он построил прочную пивоварню возле кристально чистых вод реки Сол там, где она каскадами низвергается с отрогов Серых гор. Чтобы его пиво легче продавалось в Империи, Замнил взял имя Сэмюэля Багмана, а когда родился сын, назвал его Джозефом. Не засвидетельствовано, было ли вообще у Джозефа Багмана надлежащее имя на Кхазалиде (что вполне вероятно). После смерти отца Джозеф расширил дело и приобрел добрую славу за прекрасное качество и крепость своего пива. Багману было легко отправлять бочки на баржах вниз по реке в большие города Империи, где оно стало очень популярным. Скоро пивоварня Багмана превратилась в маленький гномий поселок, да и другие семьи перебрались сюда с Серых гор.

За несколько лет Багман стал преуспевающим пивоваром и вполне довольным гномом. С такими знаменитыми сортами как Багманское XXXXXX и Троллинное пиво, он прославился уже во всех гномьих государствах. Его маленькая община лежала вдалеке от больших дорог, и обычно все армии или налетчики, проносившиеся через этот край, обходили ее.

Как-то раз Багман поднялся по реке с грузом Специального Багманского пива для Императора. Возвращаясь домой, он увидел, как над деревьями поднимается дым от его пивоварни, и подумал, что пора бы прочистить большую трубу. Когда баржа обогнула излучину реки, Багман узрел тлеющие руины своего поселения. Отряд гоблинов-налетчиков нашел пивоварню. В пьяной оргии разрушения все пиво было выпито, чаны разбиты, пустые бочки унесены рекой, и не было никаких признаков жителей. Гоблины схватили всех до единого, и никто не знал об их участии.

Багман и его товарищи поклялись отомстить гоблинам за это грязное дело, и решили выследить их и спасти родных, если смогут. Отряд отпра-

вился по следу гоблинов через горы Края Света и далее в глухомань. Мало что было слышно о них с тех пор, за исключением слухов о разрушениях, учиненных Багманом и его отрядом, хитрых засадах и ночных налетах на гоблинские лагеря. Иногда перед большим сражением с гоблинами отряд оборванных и запачканных кровью гномов внезапно появляется из дебрей, чтобы соединиться с гномьей армией. Они держатся особняком, собравшись вокруг походного костра со странным блеском в глазах и сжимая в руках кружки с драгоценным пивом.

ДЖОЗЕФ БАГМАН

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Джозеф Багман	3	6	5	4	5	2	4	3	10

Джозеф Багман может быть включен в армию Гномов как Герой. Он должен быть использован в армии так, как описано ниже, и не может получать дополнительного вооружения или магических предметов.

Очки. 155.

Оружие. Багман несет рунический топор и арбалет.

Доспех. Багман одет в громриловый доспех и несет щит.

Рейнджеры Багмана. Если ваша армия включает Багмана, то она должна включать также подразделение Длиннобородых Рейнджеров. Это дополнительное подразделение Длиннобородых и Рейнджеров (то есть вы можете иметь на одно подразделение Длиннобородых больше, чем положено по правилам, и дополнительное подразделение Рейнджеров), и оно считается к минимуму необходимых Основных подразделений.

Рейнджер. Сам Багман является опытным Рейнджером и может использовать специальное правило «Разведчик».

Магические предметы. Багман несет рунический топор, на который нанесена руна Ярости и Раскалывающая руна.

Он также несет Бочонок Багмана – семейное наследие его семьи. Эль Багмана окружает столько легенд, что для любого гнома его вкус напоминает о великих деяниях его народа и о былой, но не померкшей славе. В фазу движения любая модель, которая находится в одном подразделении с Багманом, может выпить из его бочонка и немедленно восстановить одну рану. Этого нельзя делать, если подразделение находится в ближнем бою.

Кроме того, любое подразделение, к которому присоединяется Багман, игнорирует правила Страха и Ужаса.



Походный костер угасал. Бджарни подбросил немного хвороста и присел на корточки. Он не знал других гномов, рассеявшихся вокруг огня, поскольку они пришли в лагерь после наступления темноты. Бджарни уловил запах пива, и принес немного топлива для поддержания их костра, чтобы проявить дружелюбие. Это была молчаливая группа, и в мерцающем свете Бджарни заметил боевых шрамов и глаз убийц больше, чем видел за всю свою жизнь. Он уже решил вернуться к родичам, когда незнакомец справа передал ему тяжелую пивную кружку и прогрохотал:

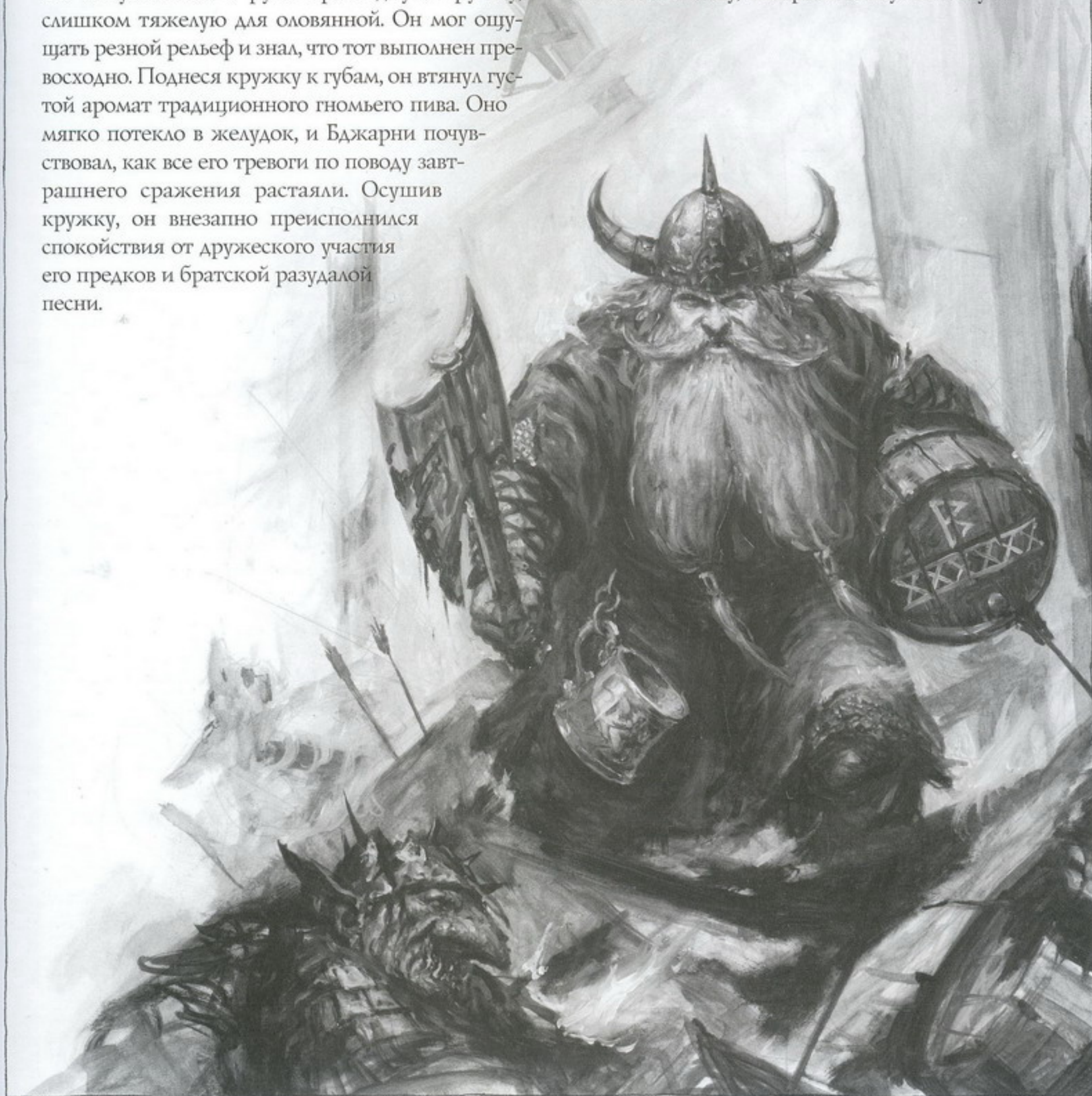
«Пей, парень. Выпей за прошлое и за грядущий день».

Он почувствовал в руке прохладную кружку, слишком тяжелую для оловянной. Он мог ощущать резной рельеф и знал, что тот выполнен превосходно. Поднеся кружку к губам, он втянул густой аромат традиционного гномьего пива. Оно мягко потекло в желудок, и Бджарни почувствовал, как все его тревоги по поводу завтрашнего сражения растаяли. Осушив кружку, он внезапно преисполнился спокойствия от дружеского участия его предков и братской разудалой песни.

Он огляделся вокруг затуманившимися глазами, с удивлением отметив, что пивная кружка по-прежнему полна. Он собирался высказаться по этому поводу, но хозяин забрал ее у него и наклонился ближе.

«Так, теперь ты можешь отправляться в бой, зная, что попробовал настоящее багманское пиво».

Голова Бджарни закружилась. Этот был сам Багман. Прежде чем он смог задать вопрос, глаза его закатились, он медленно завалился назад и захрипел. Когда он проснулся от рева боевых рогов, терзавших уши, его ночные приятели уже ушли, но его тело трепетало в ожидании начала сражения, и он поторопился присоединиться к своему роду, готовый ко всему, что гроби смогут выкинуть.





ПАМЯТКА

ЛОРДЫ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Гномий Король	3	7	4	4	5	3	4	4	10	Королевская кровь
Владыка рун	3	6	4	4	5	3	3	2	9	Знание Рун
Страж Наковальни	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Непоколебимые
Убийца Демонов	3	7	3	4	5	3	5	4	10	Убийца, Непоколебимый, Одиночка, Топоры Убийц

ГЕРОИ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Тан	3	6	4	4	5	2	3	3	9	
Рунный Кузнец	3	5	4	4	4	2	2	2	9	Знание Рун
Мастер-Инженер	3	4	5	4	4	2	2	2	9	Экстраординарный Пушкарь, Фортификация, Дополнительный член команды, Гордость пушкаря
Убийца Драконов	3	6	3	4	5	2	4	3	10	Убийца, Непоколебимый, Одиночка, Топоры Убийц

ОСНОВНЫЕ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Воин	3	4	3	3	4	1	2	1	9	
Ветеран	3	4	3	3	4	1	2	2	9	
Длиннобородый	3	5	3	4	4	1	2	1	9	
Ветеран	3	5	3	4	4	1	2	2	9	
Стрелец	3	4	3	3	4	1	2	1	9	
Ветеран	3	4	3	3	4	1	2	2	9	
Громобой	3	4	3	3	4	1	2	1	9	
Ветеран	3	4	3	3	4	1	2	2	9	

СПЕЦИАЛЬНЫЕ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Рудокот	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Подгорными тропами
Проспектор	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Подгорными тропами
Молотобоец	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Телохранители, Упорные
Хранитель Врат	3	5	3	4	4	1	2	2	9	Телохранители, Упорные
Бронелом	3	5	3	4	4	1	2	1	9	
Бронобородый	3	5	3	4	4	1	2	2	9	
Убийца Троллей	3	4	3	3	4	1	2	1	10	Убийца, Непоколебимый, Топоры Убийц
Убийца Гигантов	3	5	3	4	4	1	3	2	10	Убийца, Непоколебимый, Топоры Убийц
Пушка	-	-	-	-	7	3	-	-	-	
Стреломет	-	-	-	-	7	3	-	-	-	
Камнемёт	-	-	-	-	7	3	-	-	-	
Пушкарь	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Гордость пушкаря
Инженер	3	4	4	3	4	1	2	1	9	Гордость пушкаря, Дополнительный член команды, Опытный пушкарь

РЕДКИЕ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Пушка-Орган	-	-	-	-	7	3	-	-	-	
Огненная Пушка	-	-	-	-	7	3	-	-	-	
Пушкарь	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Гордость пушкаря
Гирокоптер	-	4	-	4	5	3	2	2	9	

АРСЕНАЛ ГНОМОВ

ГРОМРИЛОВЫЙ ДОСПЕХ: Спасбросок за доспехи на 4+.

ГНОМИЙ МУШКЕТ

Дальность: 24 дюйма. **Сила:** 4

Правила: Бронебойность, «двигаться-или-стрелять».

Великолепная конструкция: бонус в +1 на попадание.

РУНЫ НАКОВАЛЬНИ РОКА РУНА ГНЕВА И РУИН

Выберете целью одно вражеское подразделение на поле боя. Цель получает D6 попаданий с силой 4, которые считаются магическим и распределяются так же, как попадания от стрельбы. Если цель являлась Летающей, то она не может летать в свою последующую фазу движения. Если целью была Летающей, но ее параметр Движения уменьшается в два раза.

Древняя Сила. Если используется Древняя руна Гнева и Руин то вы можете выбрать целями D3 подразделений и каждое подразделение получает 2D6 магических попаданий с силой 4.

РУНА СЕРДЦА И РОДНОГО ДОМА

Каждое дружественное подразделение Гномов на поле боя может перебрасывать тесты на Страх и Ужас. Действие руны длится до начала следующей фазы стрельбы игрока гномов.

Древняя Сила. При использовании Древней Руны Сердца и Родного Дома все дружественные гномьи подразделения могут перебрасывать тесты на Панику и Разгром, и игнорируют правила Страх и Ужаса.

РУНА КЛЯТВЫ И ЧЕСТИ

Одно дружественное подразделение гномов (но не Гирокоптер) может совершить одно нормальное перемещение как в фазу Движения. Это может быть Марш или Нападение.

Древняя Сила. D3 дружественных гномьих подразделения могут двигаться так как описано выше.

Гномья пушка

1. Укажите цель и дистанцию (до 48 дюймов).
2. Киньте Артиллерийский кубик и прибавьте выпавшее число к дистанции. Ядро пролетает полученную дистанцию, прежде чем коснется земли.
3. Если на кубике выпала «Осечка», киньте D6 и проконсультируйтесь с соответствующей таблицей. Если нет, то отметьте точку, где ядро коснулось земли, и киньте Артиллерийский кубик еще раз. Ядро пролетает выпавшее на кубике число дюймов. Все модели на линии получают попадание автоматически.
4. Если выпала «Осечка» при втором броске, то попадание получают только те модели, которые находятся в точке первоначального приземления ядра.
5. Попадания отрабатываются с Силой 10. Пушка наносит D6 ран. К попаданиям из пушки неприменимы спасброски.

Камнемёт

1. Укажите цель и дистанцию (до 60 дюймов).
2. Положите 3-дюймовый шаблон и киньте Артиллерийский кубик и кубик Направления.
3. Если на кубике выпала «Осечка», киньте D6 и проконсультируйтесь с соответствующей таблицей; если нет – то...
 - a. Если на кубике Направления выпал «НІТ», то шаблон остается на месте.
 - b. Если выпала стрелка, то шаблон смещается в направлении стрелки на количество дюймов, выпавшее на Артиллерийском кубике.
4. Все модели, которые полностью находятся под шаблоном, получают попадание автоматически. Частично накрытые модели получают попадание на 4+.
5. Попадания отрабатываются с Силой 4. Камнемёт наносит D6 ран. Модель под отверстием шаблона получает попадание с удвоенной силой. К попаданиям из камнемёта неприменимы спасброски.



ГНОМЬЯ АРМИЯ

На последующих страницах этой книги вы познакомитесь с моделями гномьей армии. Вы также найдете обзор цветовых схем самых известных гномьих крепостей, а также советы по покраске и моделированию армии этих стойких и мрачных воинов.





ГЕРОИ ГНОМЬЕГО НАРОДА



Король с Щитоносцами



Король



Владыка рун



Гномий Лорд



Гномий Лорд



Рунный Кузнец



Мастер-Инженер



Мастер-Инженер



Мастер-Инженер



Убийца Демонов



Убийца Драконов



Убийца Драконов



Торек Железная Бровь и его Наковальня Рока



Торек
Железная Бровь



Наковальня



Крагги



Король Торгрим Злопамятный собирает свои рати на войну



Король Торгрим
Злопамятный



Трон Силы



Книга Злопамяти



ВОИНЫ КЛАНОВ



Воины-гномы с ручным оружием и щитом



Воины-гномы с двуручным оружием



Длиннобородые



Все модели в этом полку имеют одинаковый базовый цвет на щитах, что визуально связывает всех воинов в единое подразделение.



При создании этого подразделения были использованы лицевые маски, а бороды были покрашены в серый цвет для того, чтобы отразить возраст воинов.

Гномьи Воины с ручным оружием и щитами, с двуручным оружием, Длиннобородые и Рейнджеры могут быть собраны из одной пластиковой коробки Воинов-гномов.



Стрельцы



Громобои



Рейнджеры



Рейнджеры известны своей приверженностью к двуручному оружию.



Командир рейнджеров

Стрельцы, Громобои и рейнджеры могут быть собраны из одной пластиковой коробки Гномьих Громбоев.



Бронеломы



Бронеломы одеты в громриловый доспех, который они полируют до яркого серебряного блеска.



Музыкант несет свой топор в чехле на спине.



Гномий Король ведет в бой своих телохранителей – Молотобойцев



Молотобойцы – это личная охрана короля; их доспехи богато украшены золотом.



Мы добавили молотобойцам щиты для защиты от стрельбы. На щиты нанесена руна, символизирующая Караз-А-Карак.



Рудокопы



Рудокопов чаще всего можно встретить под землей, так что их доспехи покрашены в темные цвета.



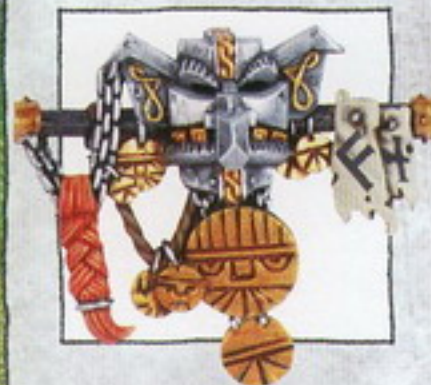
Для того чтобы выделить командира подразделения, его борода была сделана светлой.



Убийцы



Гномы, которые не смогли выполнить данную клятву, красят свои волосы в красный цвет и идут по пути Культа Убийц.



Альтернативное знамя для подразделения Убийц.



ГНОМЬЯ АРТИЛЛЕРИЯ



Пушкарь

Пушка



Камни усилены
рунами и прокля-
тиями.



Гномий Камнемёт



Гномья артиллерия в битве Тысячи Пушек



Мастер-Инженер



Гирокоптер



Гномы стараются не использовать дерево, насколько это вообще возможно.



Стреломет



Огненная Пушка и Пушка-Орган



Артиллерия гномов часто усилена магическими рунами.



Пушкарь огненной пушки



СОЗДАНИЕ АРМИИ ГНОМОВ

Армия гномов хорошо сбалансирована и может в равной степени успешно сражаться с разными противниками. Так исторически сложилось, что наиболее распространенным турнирным форматом стал формат на 2000 очков. Основу армии оставляют подразделения Воинов, Длиннобородых и Убийц, которые при поддержке Генерала армии, знаменосца армии и Рунного Кузнеца составляют устрашающую боевую силу на поле боя. Два отряда стрелков и три боевые машины осуществляют прикрытие боевых подразделений, заставляя противника атаковать линии гномов.

Громобои

Отряд включает 16 моделей, которые имеют щит, мушкет, легкий доспех и ручное оружие. Подразделение возглавляет Ветеран вместе с музыкантом и знаменосцем. Стоимость: 249 очков.



Воины

Отряд включает 20 моделей в тяжелом доспехе, со щитами и ручным оружием. Подразделение возглавляет Ветеран вместе с музыкантом и знаменосцем. Стоимость: 205 очков.



Длиннобородые

Отряд включает 16 моделей в тяжелом доспехе, со щитами и ручным оружием. Подразделение возглавляет Ветеран вместе с музыкантом и знаменосцем. Знаменосец несет Руническое Знамя с Руной Отваги. Стоимость: 205 очков.



Тан Кранден Клинкагрул

Тан несет знамя армии. На его гром-риловый доспех нанесена Руна Камня, а на его ручное оружие нанесена Мастер-Руна Стремительности. Стоимость: 120 очков.



Пушка-Орган
Стоимость: 120 очков

Пушка
На пушку нанесена Руна Перезарядки. Стоимость: 100 очков.

Мастер-Инженер Бругвальд
Бругвальд несет мушкет, пистолет и двуручное оружие. Стоимость: 89 очков.

Камнемет
На Камнемет нанесена Руна Горения. Стоимость: 85 очков.



Стрельцы
Отряд включает 16 моделей в легком доспехе, с арбалетами и ручным оружием. Подразделение возглавляет Ветеран вместе с музыкантом и знаменосцем. Стоимость: 201 очко.



Воины
Отряд включает 20 моделей в тяжелом доспехе и с двуручным оружием. Подразделение возглавляет Ветеран вместе с музыкантом и знаменосцем. Стоимость: 225 очков.



Храфи Рунный Кузнец
Храфи несет ручное оружие и рунный посох с Ломающей Заклинания Руной. Стоимость: 95 очков.



Тан Волгрим Джормгард
Волгрим является Генералом армии. На его громриловый доспех нанесена Руна Камня. Кроме того, он несет щит, рунический молот с Мастер-Руной Полета и Руной Разрубания. Стоимость: 132 очка.



Убийцы
Подразделения включает 9 Убийц, в том числе одного Убийцу Гигантов, Знаменосца и Музыканта. Все они вооружены Топорами Убийц. Стоимость: 132 очка.



КРЕПОСТИ ГНОМОВ

Несмотря на то, что все гномы имеют свой индивидуальный внешний вид, вы можете связать единой цветовой темой целые подразделения или даже армии. Например, гномы одной крепости могут иметь преобладающий цвет в своей одежде или единый рунический дизайн на щитах. Ниже приведены примеры того, как можно объединить одним цветом отдельные полки и целые армии. Но даже в армии одной крепости можно встретить доспехи и одежду разного цвета: например, первые три подразделения на этой странице принадлежат к Караз-А-Караку.



Караз-а-Карак

Гномы в этом полку не имеют общего цвета, за исключением металла. Вместо этого гномы покрашены в базовые гномьи цвета, такие как Regal Blue, Scab Red, Bestial Brown и Catachan Green. На разных моделях эти цвета нанесены на разные части. С одной стороны, это придает каждой модели индивидуальный внешний вид, с другой – ограниченная цветовая гамма объединяет их всех в единое подразделение.

Караз-а-Карак

В этом подразделении используется та же цветовая палитра, что и в предыдущем, и на знамя нанесен такой же символ Караз-а-Карака. Само знамя покрашено в зеленый, а не в синий цвет, и каждый воин имеет щит синего цвета, на который нанесена та или иная гномья руна золотым цветом. Такие одноцветные щиты более явно соединяют гномов в единое подразделение.



Караз-а-Карак

Золотой цвет является главным мотивом этого подразделения Длиннобородых, которое также относится к армии Караз-а-Карака. Ткань на моделях покрашена теми же цветами, что и на подразделениях воинов, у каждого по-своему, что придает моделям уже знакомый индивидуализм, но практически все металлические части на модели покрашены золотом, что выделяет более элитное подразделение на поле боя.

Карак Хирн

В отличие от многоцветной армии Караз-а-Карака армия Карак Хирна покрашена одним тоном – зеленым. Тем не менее, использовались два зеленых цвета: Dark Angel Green и Camo Green. Другой объединяющий момент подразделения – это цвет щитов: Boltgun Metal с Shining Gold на деталях.





Карак Кадрин

Подразделение из Карак Кадрина выкрашено в превалирующий красный тон — знамя, щиты и шлемы выкрашены цветом Scab Red. На щиты всех простых воинов нанесены одинаковые эмблемы цветом Brazen Brass. Для того чтобы больше выделить «красную тему», остальные цвета на моделях — это тусклые зеленые и коричневые тона.



Карак Изор

Щиты этого подразделения целиком покрашены цветом Dwarf Bronze. Этот же цвет нанесен на шлемы гномов, навершие знамени и наручи. Для того чтобы не сбивать «бронзовую тему» подразделения, остальные цвета в подразделении — это блеклые зеленые и коричневые тона, которые даже бледнее тех, которые обычно предпочитают гномы, без более ярких красных и синих тонов.



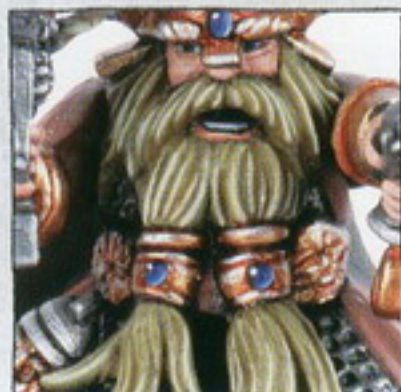
САМОЕ ГЛАВНОЕ В ГНОМЕ — КАК КРАСИТЬ БОРОДУ

Те полки, которые вы видели в этой книге, демонстрируют бороды самых разных цветов. Ниже приведено краткое описание того, как получить тот или иной цвет или оттенок.



Темно-коричневая

- Основа — *Bestial Brown*
- Проклейте цветом *Scorched Brown*
- Высветлите цветом *Bleached Bone*.



Светло-коричневая

- Основа — *Bleached Bone*
- Проклейте *Flesh Wash*
- Высветлите смесью *Bleached Bone* и *Skull White*.



Черная

- Основа — *Chaos Black*
- Сначала высветлите цветом *Codex Grey*, затем — *Fortress Grey*.



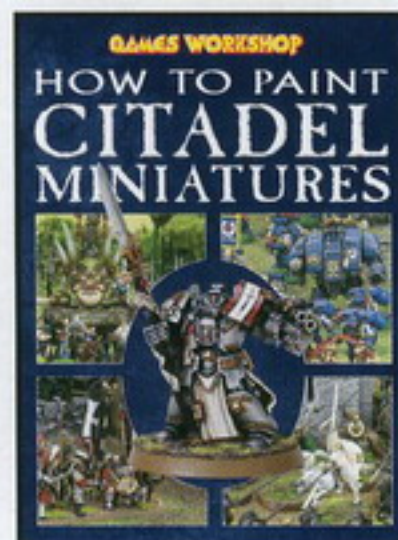
Седая

- Основа — *Codex Grey*
- Сначала высветлите цветом *Fortress Grey*, затем — *Skull White*.



Оранжевая

- Основа — смесь *Scorched Brown* и *Blazing Orange*.
- Сначала высветлите цветом *Blazing Orange*, затем — *Bronzed Flesh*.



Все, что вы хотите знать про покраску миниатюр, вы найдете в книге «Как красить миниатюры Citadel».



Рать Караз-а-Карака







ГАЛЕРЕЯ

Многие игроки любят конвертировать свои армии для того, чтобы придать им уникальный или более крутой, по их мнению, вид. Другие игроки вносят в свои армии разнообразие, используя классические модели. На этой странице вы можете увидеть и тот, и другой подход.



Рейнджеры Багмана – классические миниатюры



Гномий Лорд,
конверсия Оуэна
Бранхама



Король Алрик Карак-Хирнский,
покраска Джона Аддисона



Громобой, конверсия
Джозефа Уилтшира



Инженер, конверсия
Джозефа Уилтшира



Убийца Троллей,
конверсия Виктории
Ламб



Гномий Король, покраска Мика
Доддса. Эта модель покрашена в
модной с недавнего времени техни-
ке «non-metallic», то есть без исполь-
зования металлических красок.



Длиннобородые – классические миниатюры



Неисчислимые рати гномов Караз-а-Карака идут на войну

WARHAMMER ГНОМЫ

«Сила Гномов подобна хорошо выкованной кольчуге, каждый гном в ней – это прокованное и закаленное стальное кольцо, которое намертво связано с теми, кто стоит с ним в одном строю, узами чести, долга и верности. Ни один удар не в силах пробить кольчугу до тех пор, пока каждое кольцо в ней остается сильным и стойким»

Гномья пословица

Гномы – это самые непоколебимые и решительные воины в Мире Молота Войны. Их горные крепости находятся под постоянной угрозой со стороны Орков, Гоблинов и Скейвенов, и они должны каждодневно сражаться не на жизнь, а на смерть, для того, чтобы сохранить то, что они имеют. Каждая смерть и каждое поражение записываются ими в переплетенные в громрил книги, и ни один гном никогда не забудет обиды, нанесенной ему или его родичу. Свою небольшую численность на поле боя гномы компенсируют мощными боевыми машинами, которые созданы их лучшими Инженерами. Гномьим боевым машинам нет равных ни у одной расы Старого Света. Гномы не желают использовать дикую магию младших рас и лукавых эльфов. Вместо этого они используют свои собственные руны, которые заключают магию в камень и сталь – в излюбленном гномьем стиле.

Армии Молота Войны: «Гномы» – это одна книга из серии ей подобных. В каждой книге вы найдете описания истории и войск одной из армий Старого и Нового Света.

В этой книге Вы найдете:

ГНОМЫ РАТИ

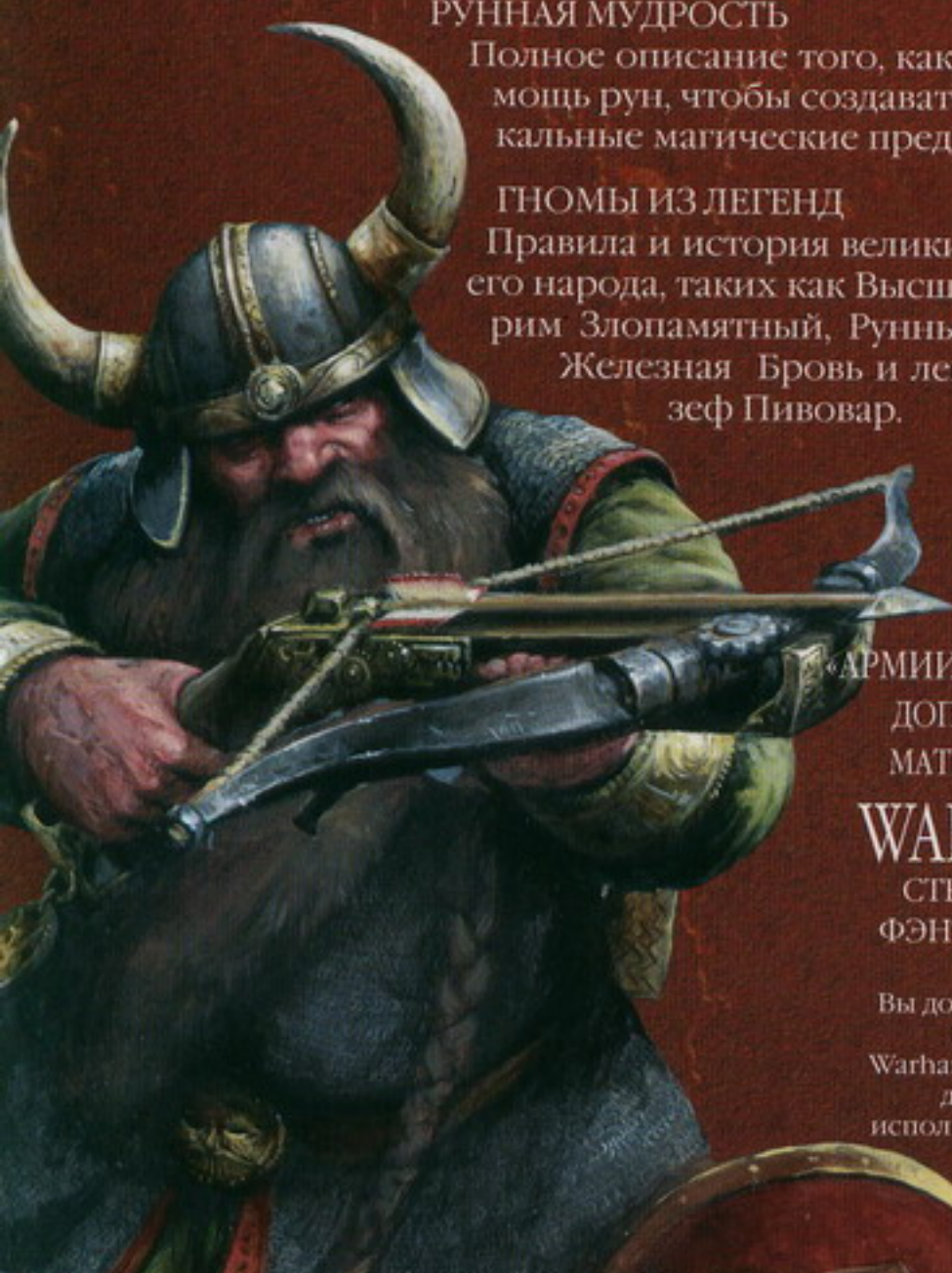
Полное описание всех видов войск, которые составляют гномьи армии.

РУННАЯ МУДРОСТЬ

Полное описание того, как подчинить себе мощь рун, чтобы создавать могучие и уникальные магические предметы.

ГНОМЫ ИЗ ЛЕГЕНД

Правила и история великих героев гномьего народа, таких как Высший Король Торgrim Злопамятный, Рунный Кузнец Торек Железная Бровь и легендарный Джо-зеф Пивовар.



«АРМИИ МОЛОТА ВОЙНЫ»
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРЫ

WARHAMMER

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ
ФЭНТЕЗИЙНАЯ ИГРА

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



Ищите также другие книги из серии
Армии Молота Войны:

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

**GAMES
WORKSHOP**

Отпечатано в России

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

ISBN 1-84154-690-9



РУССКИЙ



**CITADEL
MINIATURES**

