Однако там где есть смерть всегда будет и жизнь. Великое колесо сделало новый оборот и снова начали появляться первые ростки новой жизни даже в таких проклятых местах как Черные острова.

Никто точно не знает, ибо летописи того времени обрывочны и не точны, как и откуда возвысились Гунгниры. Известно только то что они были эволюционировавшими предками местной фауны, под действием ли источников или самой Айгне. Так или иначе теперь они полноправные хозяева Черных островов и не намерены отдавать их без боя.

Сами по себе Гунгниры это невысокие, крепко сложенные люди. Среди них редко можно встретить великанов но будьте уверены каждый из них по силе не уступает орруку и способен ударом боевого молота сломать шею здоровому быку. В их горящих глазах можно увидеть отсветы сердца их мира а пепельное дыхание может сбить с ног незнакомого человека. В каждом Гунгнире пылает огонь их бога и предков делая их возможно слишком импульсивными зато очень искренними существами.

Гунгниры живут общинами, ложами как они их сами называют. Каждая ложа ведет свой род с первых поселений и в каждом Железном отце что управляет общиной течет королевская кровь. В ложе есть только два таких же уважаемых титула как Железный отце, это Железный жрец и Хранительница Железа. Оба этих титула отражают пантеон Гунгниров. Самого Гунгни, Железного бога, Владыку Огня и первого Железного отца и Велетору Защитницу очага, Хранительницу тайн мира и жизни.

Всего существует не так много ложь а вместе с тем и крепостей-храмов которые являются домом для них. Все они находятся в глубине вулканических гор Черных островов. Там, где жар такой что теряешь сознание, где текут реки из лавы а метал красен от жара, там живут и строят свои города Гунгниры. Каждый город это крепость и храм почитания предков что смогли выжить и закалиться подобно металлу в таких условиях.

Каждый Гунгнир воин и кузнец. С того момента как ребенок может держать в руках молот он начинает свой путь в постижении этих ремесел. Достигнув совершеннолетия он получает первую татуировку из Пра-железа, особого метала что по легенде был кожей самого Гунгни. После этого каждый юноша имеет права выбора, стать ли ему Рунным сыном а затем отцом и постигать все таинства служению богу а в бою быть той силой что сплачивает воинов словом и дело. Или же стать кузнецом войны и ковать непревзойденное оружие что будет приносить победы общинам. А можно полностью отдаться стихии войны и стать берсеркером а затем и Железным стражем что идут в бой полностью покрытые символами войны и с лавовыми пиками в руках, гениальнийшим творением местных кузнецов.

Но как и у всех, у Гунгниров есть и свои враги и главным из них можно назвать выживших Баасов, что скитаются по островам и несут мучительные смерти их обитателям. И хотя они не отличаются мастерством или умением их все еще слишком много и уже только этот факт делает их смертельно опасными противниками которых Гунгниры намерены сломать. Начинается новая эпоха в этом мире и Воины Железа с вызовом смотрят в будущее что им уготовано.