



ДВАРФ

«Ты опоздал, эльф!» — послышался знакомый грубый голос. Бруенор Батлхаммер встал на труп убитого им йети, не обращая внимания на то, что под ним корчился его эльфийский друг. Несмотря на испытываемые неудобства, Дриззт всё же был рад видеть этот большой нос и рыжую бороду. «Я так и знал, что ты вляпаешься в какую-нибудь историю и мне снова придётся тебя вытаскивать!».

—Р. А. Сальваторе, *Магический кристалл*

Полные древнего величия королевства и вырезанные в толще гор чертоги, удары кирок и молотков, раздающиеся в глубоких шахтах и пылающий кузнечный горн, верность клану и традициям и пылающая ненависть к гоблинам и оркам — вот вещи, объединяющие всех dwarфов.

НЕВЫСОКИЕ И КРЕПКИЕ

Смелые и выносливые dwarфы известны как опытные воины, шахтёры, камнетёсы и метал-

лурги. Хотя они и не превышают 5 футов (152 сантиметра) в высоту, dwarфы настолько широкоплечие и плотные, что весят столько же, сколько превосходящий их в росте на 2 фута (60 сантиметров) человек. Их отвага и выносливость также не уступает представителям более высоких народов.

Кожа у dwarфов бывает от тёмно-коричневой до светлой, с красным оттенком. Наиболее распространённые оттенки — светло-коричневый или смуглый, как разные виды земли. Их волосы, которые они носят длинными, но собранными в простые причёски, обычно чёрного, серого или коричневого цвета, но у dwarфов с бледной кожей часто встречаются рыжие волосы. Dwarфы мужчины очень ценят свои бороды и тщательно за ними ухаживают.

ДОЛГАЯ ПАМЯТЬ, ДОЛГИЕ ОБИДЫ

Dwarфы могут жить более 400 лет, и старейшие из них часто помнят этот мир сильно отличным от нынешнего. К примеру, некоторые из старейших гномов цитадели Фелбарр (в мире Забытых Королевств) могут припомнить дни, когда более трёх веков назад орки завоевали их крепость и обрекли их на двухсот пятидесятилетние скитания. Такая долговечность даёт им особый взгляд на мир, которого лишены короткоживущие расы вроде людей и полуросликов.

Dwarфы стойкие и выносливые, как горы, в которые они влюблены. Они стоически противостоят проходящим столетиям и почти не меняются. Они уважают традиции своих кланов, прослеживая их родословную до самого основания древнейших твердынь на рассвете молодого мира, и не отказываются от этих традиций с лёгкостью. Частью этих традиций является преданность богам dwarфов, которые поощряют присущие dwarфам идеалы: прилежный труд, сноровку в бою и любовь к кузнечному горну.

Dwarфам присущи непреклонность и лояльность, верность своему слову, решительность в действиях, временами переходящие в упрямство. У многих dwarфов сильно развито чувство справедливости, и они медленно прощают причинённое им зло. Зло причинённое одному dwarфу, это зло,



причинённое всему его клану. Таким образом, попытка отомстить одному dwarфу может превратиться во вражду, захлестнувшую целый клан.

Кланы и королевства

Королевства dwarфов простираются глубоко под горами, где dwarфы добывают драгоценные металлы и камни и куют чудесные вещи. Они любят красоту драгоценных металлов и ювелирных изделий, и у некоторых dwarфов эта любовь может превратиться в алчность. Ценности, которые они не могут найти в своих горах, они получают благодаря торговле. Они не любят кораблей, и предприимчивые люди и полурослики часто ведут торговлю dwarфскими товарами через водные пути. Благонадёжным представителям этих рас всегда рады в dwarфских поселениях, хотя некоторые места там закрыты даже для них.

Главным элементом dwarфского общества является клан, и dwarфы очень высоко ценят социальное положение. Даже dwarфы, живущие вдалеке от своих королевств, хранят свою принадлежность к клану, узнают относящихся к нему соплеменников и вызывают к именам предков, произнося клятвы и выкрикивая проклятья. Лишение клана это худшая судьба, способная выпасть на участь dwarфа.

Dwarфы в чужих землях обычно работают ремесленниками, чаще всего оружейниками или ювелирами. Некоторые становятся наёмниками или телохранителями, очень ценимыми за их храбрость и преданности.

Боги, золото, клан

Dwarф, выбравший путь искателя приключений, может руководствоваться жадной сокровищ — для личного пользования, для достижения определённой цели или даже ради альтруистического желания помочь другим. Другими может двигать божественное озарение, прямой приказ, или желание принести славу одному из dwarфских божеств. Клан и предки тоже являются одними из сильнейших мотивов. Dwarф может искать способ вернуть утерянную честь клана, отомстить древнему врагу или вновь обрести место в клане, откуда был изгнан. Или он может отправиться на поиски топора, утерянного предком на поле брани столетия назад.

НЕДОВЕРЧИВЫЕ

Dwarфы вполне сносно ладят с представителями других рас. «Разница между знакомым и другом — сто лет». Эта dwarфская поговорка возможно и преувеличивает, но легко даёт понять, как сложно людям, и другим короткоживущим расам завоевать доверие dwarфов.

Об эльфах. «Неразумно полагаться на эльфов. Никогда не знаешь, что они способны сделать в следующий момент. Если дело доходит до драки, они могут как выхватить меч, так и спеть вам песенку. Они ветрены и легкомысленны, и только две вещи можно сказать наверняка. У них мало кузнецов, но те, что есть, отлично знают своё дело. И когда орки и гоблины устремляются со своих гор в очередной набег, лучше иметь эльфов в союзниках. Не так хорошо, как других dwarфов, конечно, но никто не усомнится, что они ненавидят орков не меньше нашего».

О полуросликах. «Они, конечно, милый народец. Но покажите мне полурослика-героя. Империю. Победоносную армию полуросликов. Да хотя бы приличное сокровище, сделанное их руками. Ничего! Как вообще можно воспринимать их серьёзно?»

О людях. «Ты потратил время, чтобы узнать человека, а он взял и помер. Если повезёт, у него останется семья — дочка, или может внучка, или хоть кто-то, с руками и сердцем, достойными его. Как можно стать человеку другом и смотреть, как он умирает? Зато, если они что-то вбили себе в голову, они это получают, будь это сокровище дракона или же трон целой империи. Нельзя не восхищаться такой целеустремлённостью, даже несмотря на то, что чаще всего это приносит им проблемы».



ИМЕНА ДВАРФОВ

Имя дварфу даётся старейшиной клана согласно традиции. Каждое подходящее имя используется из поколения в поколение. Имя дварфа принадлежит клану, а не отдельному дварфу. Дварф, опорочивший своё имя, лишается его, и согласно законам, ему запрещается использовать любое другое дварфское имя.

Мужские имена: Адрик, Альберих, Баренд, Баэри, Броттор, Бруенор, Вондал, Вэйт, Гардаин, Даин, Даррак, Делг, Килдрак, Моргран, Орсик, Оскар, Рангрим, Рюрик, Таклинн, Торадин, Тордек, Торин, Травок, Траубон, Ульфгар, Фаргрим, Флинт, Харбек, Эберк, Эйнкиль

Женские имена: Артин, Бардрин, Вистра, Гуннлода, Гурдис, Дагнал, Дизза, Илде, Катра, Кристид, Лифтраса, Мардред, Одхильд, Рисвин, Санна, Торбера, Торгга, Фалкрунн, Финеллен, Хельджа, Хлин, Эльдет, Эмбер

Названия кланов: Балдерк, Боевой Молот, Горунн, Данкил, Железный Кулак, Крепкая Наконвальня, Ледяная Борода, Лодерр, Лютгер, Огненная Кузня, Рамнахейм, Стракелн, Торунн, Унгарт, Холдерхек

ОСОБЕННОСТИ ДВАРФОВ

Ваш персонаж дварф обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 2.

Возраст. Дварфы взрослеют с той же скоростью, что и люди, но считаются юными, пока не достигнут пятидесятилетнего возраста. В среднем, они живут свыше 350 лет.

Мировоззрение. Большинство дварфов законопослушные, твёрдо верящие в преимущества хорошо организованного общества. Они также стремятся к добру, обладают развитым чувством справедливости и верят, что все заслуживают пользования преимуществами закона и порядка.

Размер. Рост дварфов находится между 4 и 5 футами (122 и 152 сантиметрами), и весят они около 150 фунтов (68 килограмм). Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 25 футов. Ношение тяжёлых доспехов не снижает вашу скорость.

Тёмное зрение. Привыкнув к жизни под землёй, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Дварфская устойчивость. Вы совершаете с преимуществом спасброски от яда, и вы получаете сопротивление к урону ядом (объясняется в главе 9).

Дварфская боевая тренировка. Вы владеете боевым топором, ручным топором, лёгким и боевым молотами.

Владение инструментами. Вы владеете ремесленными инструментами на ваш выбор: инструменты кузнеца, пивовара или каменщика.

Знание камня. Если вы совершаете проверку Интеллекта (История), связанную с происхождением работы по камню, вы считаетесь владеющим навыком История, и добавляете к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного.

Языки. Вы разговариваете, читаете и пишете на Общем и Дварфском языках. Дварфский язык состоит из твёрдых согласных и гортанных звуков, и этот акцент будет присутствовать в любом языке, на котором дварф будет говорить.

Разновидности. Два основных вида дварфов населяют миры D&D: холмовые дварфы и горные дварфы. Выберите один из этих видов.

ГОРНЫЙ ДВАРФ

Будучи горным дварфом, вы являетесь сильным и выносливым, приспособленным к жизни в суровой местности. Вы довольно высоки (по дварфской мерке), и скорее светлокожи. Щитовые дварфы из северного Фаэруна, а также правящий клан хиларов и благородный клан деваров из Саги о Копье, всё это горные дварфы.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2.

Владение доспехами дварфов. Вы владеете лёгкими и средними доспехами.

ХОЛМОВОЙ ДВАРФ

Будучи холмовым дварфом вы обладаете обострёнными чувствами, развитой интуицией и замечательной стойкостью. Золотые дварфы Фаэруна, в их могучем южном королевстве являются холмовыми дварфами, также как и изгнанные нейдары и свихнувшиеся клары из Кринна (мир Саги о Копье).

Увеличение характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

Дварфская выдержка. Максимальное значение ваших хитов увеличивается на 1, и вы получаете 1 дополнительный хит с каждым новым уровнем.

ДУЭРГАРЫ

В глубоких городах Подземья живут дуэргары, или серые дварфы. Они совершают скрытные и жестокие налёты на поверхность, а пленных рабов продают другим расам Подземья. Серые дварфы обладают врождённой способностью становиться невидимыми и временно приобретать гигантские размеры.

