Дворфы

**Дворфы -** (м.р. Дворф, ж.р. Дворфийка) - это раса «гуманоидов», очень похожих на людей, разумные, немного ворчливые, имеют низкий рост, увлекаются тяжёлой работой. Они сильные, храбрые и обожают крепкие напитки.

**Краткое описание**

По характеру дворфы носят воинственный характер, хоть они и с недоверием относятся к чужакам, но стоит их узнать получше, то вы будете впечатлены их преданностью и дружелюбием.

Дворфы воинственные и обожают веселье , так-же они увлекаются алкоголем, да так, что их пищеварительная система приспособилась перерабатывать этил в полезные и питательные вещества, зачастую они могут поедать и закусывать всё это сырым мясом

Большинство дворфов имеют выраженный акцент связанный с переплетением их родного дворфийского с межгалактическим.

Механизмы жизнедеятельность организма очень схожи с человеческими, такие как дыхание, частичное внешнее и внутреннее строение тела.

**Языковые особенности и особенности формирования имени**

Ранее у Дворфов был свой дворфийский язык, но из-за тесного сотрудничества с людьми их язык стал потихоньку вымирать, однако многие старые дварфы продолжают на нём разговаривать и схож он сильно со скандинавским.

Имена дворфов часто носят прозвище или деятельность своего клана. Если к примеру клан дворфа занимается переплавкой металла или ремеслом, то их могут называть Стальной, чудные руки, огнебород. Иногда эти прозвище могут передаваться по наследству.

Имена дварфов могут быть как человеческими, так и дворфскими (например Дорн Краснобород, Иона Хьюм, Брайн О’Финнеган, при этом имена дворфов не могут звучать ласкательно)

**Отношение к другим расам**

Люди - Партнеры, Друзья  
В начале появления исследовательского корабля ОПЗ, дворфы с любопытством и недоверием относились к людям, однако нехватка ресурсов на родной планете, вынудили дворфов к крепкому сотрудничеству с людьми. И вот уже спустя больше 400 лет культура и жизнь многих дворфов образовалась в крепкую дружбу с людьми. Но существуют и те, кто видит в людях лишь зло, из-за которых дворфийская культура вымирает и в ближайшее время может прекратить свое существование.  
  
Вульпканины - Зверолюди, псы  
Отношение Дворфов и вульпканинов считается напряженным. Точные тому причины неизвестны, но исследователи считают что напряженность кроется в культурном представлении обоих рас. Где дворфы из-за внешнего обличия считают вульпканинов животными, а те, в свою очередь считают дворфов человеческими детенышами.

Дионы - Ходячий ресурс, Дерево с глазами  
Используя древесину как один из важнейших ресурсов для ремесла и строительства, каким-же было удивлением, когда дворфы узнали что существуют ходячие разумные деревья.  
Хоть и дворфы не имеют ничего против Дион, но частые пренебрежение к окружающей среде сделали их отношения напряженными.

Арахниды - Монстры  
В подземельях и горах встречаются множество живностей и самые опасные из них большие ядовитые пауки. Арахниты для Дворфов олицетворяются как нечто страшное, ужасное и пугающее. Обычно дворфы стараются избегать отношения с ними, но бывают и редкие исключения их сотрудничества.

Нианы - Странные жуки.

Дворфы с осторожностью смотрят на Ниан, их странный внешний вид и любовь к поеданию ткани, вызывает у дворфов лишь чувство брезгливости.

Слаймолюды - полупрозрачные люди, жиле.

Для дворфов слаймолюды как те же люди, но только прозрачнее. Из-за способности слаймолюдов менять лица, вызывает у дворфов лишь недоверие. Но всё же их отношения можно назвать нейтральными.

Воксы - птице-монстры. пернатые недолюди.

Воксы известные часто представлялись как пираты и часто нападали на торговые пути дворфов, тем самым подрывая и так слабую экономику. Из-за подобного, их отношения сильно напряжные и вызывают с обеих сторон дворфов лишь ненависть.

**Родной мир**

**Барас** - Планета находится в регионе Внешнего Кольца, отделена от цивилизации. В основном покрыта снегом, небольшими лесами и горами, климат неблагоприятный. Однако подземная жизнь течет ручьем. Ведь там располагаются сеть крупных подземных городов.

Суша представлена одним большим материком с небольшими островками вокруг неё. Горы и леса покрывают 60% её территорий и лишь всё остальное представлено мерзлой пустыней и замерзшим океаном.

Флора и фауна весьма скудна и недружелюбна, преобладают в основном хищники. Так-же на планете бьется разнообразная жизнь под большими толщами океана.Из-за частой охоты и постоянных вырубках леса, экология Бараса находиться под угрозой.

Барас может похвастаться сетью крупных подземных городов и тоннелей. Где каждый из них выполняет свою важную и значительную роль в перевозке ресурсов, их пути же объединяются в самой столице дворфов, Мазар-Чор. С населением в 21.54 миллионов.

**Столица**

Мазар-Чот - сверхкрупный подземный город, является столицей королевства дворфов , культурным, промышленным и научным центром дворфийской цивилизации.

Своё начало город берет во время войн кланов, его основателем является король Мазар Чот Дарн Прародитель. Ранее город был лишь маленьким опорным пунктом, состоящий лишь из палаточного лагеря и небольшой каменной крепостью. Но во время правление и объединение кланов, Дарном Злотобородом сына Мазар Чот Дарна, город разросся в огромный подземный мегаполис.

В наши дни Мазар-Чот считается символом объединения дворфов в единое королевство и к тому же это единственный и самый большой крупный подземный город среди всех обитаемых планет.

Объединение кланов сподвигли к объединению множество культур, так город славиться множественными архитектурными и культурными сооружениями.

Из-за того что город имеет крупный промышленный центр и ряд малой растительностей , Мазар-Чот считается самым загрязненным городом и есть зоны которые могут быть смертельно опасны для жизни других рас.

Город имеет уникальную систему транспорта и инфраструктуры, состоящий из сетью рельс и специально разработанные под них небольшого транспорта. А промышленные центры соединены специально разработанным под них сверхскоростными путями, благодаря чему производственые мощности всегда на высоте.

Интересным также является система энергоснабжения, которое считается самым опасным и загрязненным, но при этом самым энерговыробатываемым, работающая из разложение плазменной руды в особом плазменном реакторе, которые располагаются в крупных подземных городах, после все выделение газов отправляется через специальную длинную трубу, проходящая через всю гору, прямо до поверхности. Опасная и загрязненная плазмой пыль попадает в атмосферу планеты нанося ей неоспоримый удар по экосистеме.

Город так-же украшают памятники , практически везде, разных размеров и видов, в который дворфы обычно изображают своих великих предков, чтобы увековечить вечную память о них. Существует также особый огромнейших сад, в которых увековечивается память дворфов чей героизм и вклад в общество, был неоспоримым.

Место подписание объединение дворфийских кланов, Дарном Злотобородым, является крепость Горан в самой столице Мазар-Чот, она же считаеться как самым важным и ключевым моментом в дварфийской истории.

**Положение в Галактике**

На данный момент большинство дворфов располагаются в системах ОПЗ и подписанный барадско-земной договор дал дворфам технологии и право на гражданство. Некоторые дворфы были озабочены данным договором, ведь это показало их слабость и зависимость, а также конец дворфийской империи.

Система дворфов перерабатывает списанные корабли, добывает множество полезных руд и это повлекло к появлению крупного пиратства, ради добытых ресурсов. По этому система считается опасной и нестабильной. Хоть Барас и имеет свой небольшой боевой флот, но тем не хватает времени и сил, чтобы справиться с многочисленными пиратами, что вынудило независимые корпорации и компании Дворфов самим нанимать наемников ради защиты своих ресурсов.

Существуют так-же колонии в которых живут исключительно дворфы, но лишь одна из них имеет пригодность для жизни (Вас-Горам). В остальных четырех, планеты не терраформированы и представляет лишь отдельные шахтерские поселения под руководством местных корпораций с искусственной атмосферой. Где основная роль является добыча полезных руд с последующей транспортировкой их на родную планету.

Многие дворфы покинули родной мир в поисках лучшей и счастливой жизни. Некоторые из них расселились вместе с людьми, но есть и те кто добровольно отправился в военные и даже преступные организации.

**Биология**

Дворф - гуманоидный вид разумных существ, способный к речи и абстрактному мышлению, внешне и внутренне сильно похожи на человека, однако рост и ДНК совсем разное. Кожа дворфов более грубая и шершавая, так-же как и люди могут иметь разный окрас. Однако самой отличительной особенностью является пищеварительная система и бактерии алкогольдегидрогеназа которая вместо того чтобы расщеплять алкоголь преобразует его в питательные и полезные вещества , при этом желудок способен без проблем для здоровья переваривать сырую пищу.   
  
При рождении мужчины и женщины не отличаются внешне, но с возрастом до 10 лет начинают выделяться половые признаки. В среднем мужчины достигают роста до 95-135 см, весом от 50 до 90кг, а женщины достигают роста до 80-125 см, весом от 40 до 80кг.  
  
Зубов у взрослых дворфов 24. Местами имеют острые концы, форма такая же как и у людей.

Мозг у дворфа слегка напоминает человеческий. Слух, зрение, язык и нервы идентичны человеческому.

Имеют чуть более низких болевой порог в отличии от человеческого. .  
  
Беременость у дворфов слегка отличаются от человеческого , плод вынашивается в течении 14 месяцев.  
  
Биологическая справка: Почему дворфы похожи на людей?  
Исследователи долго ломали голову над этим и из этого вышло несколько теорий, самая близкая это то , что форма человека является самой совершенной и поэтому организмы при развитии получают форму напоминающая людскую. Но так-же существует и теория, что дворфы это древняя и потерянная колония людей пропавшая много тысячелетий назад но в истории дворфов и людей об этом нигде не упоминается.

**Общество**

На протяжений множество тысячелетий в устройстве жизни дворфов играли традиции и чтение предков. Эта форма пережила множество поколений и войн и даже на сегодняшний день кланы у дворфов сохраняют старые традиции.

Кланы - В кланах состоят дворфы имеющие общего предка где главным является самый старый и старший дворф, раньше дворфы жили разобщено что зачастую разворачивалось в кровавые войны, но после объединительных войн Дарном Златобородым мелкие кланые были объеденены в крупные и большие, где им дали специализацию на которую эти кланы опираються. Так были созданы кланы Охотников, Собирателей, Шахтеров, Кузнецов и т.д.   
  
Кланы могут состоять как из 10000, так и до 10 000 00 дворфов  
  
Семья - Дворфы живут общиной, которая состоит из 15-20 дворфов, все они ведут общее хозяйство и их объединяет общий предок и клан в котором они состоят. Семья для дворфа в особенностях клан, является важной частью и основой для жизни.   
  
Даже если Дворф покинул свой дом, он всё ещё будет считаться частью своего клана и может положиться на его помощь.   
  
Если Дворф совершил тяжкое преступление, то его могут выгнать из клана, где из-за этого он будет считался изгоем и будет иметь позорное пятно на всю свою жизнь.

**Культура**

Дворфы - упрямые и сильные, бывают злопамятными, часто любят устраивать пиры и веселиться с близкими. Зачастую их можно увидеть за барной стойкой, часто любят обсуждать как свои, так и чужие успехи и неудачи.

Мимика и жесты - Дворфы, как и люди могут испытывать разные эмоции, будь то грусть и радость, злость и брезгливость. При сильных эмоциях часто повышают голос и могут применить физическую силу, что часто приводят к барным дракам.   
  
Друзей дворфы часто воспринимают как часть своей семьи, где те будут общаться во все объятия, но врагов они не забывают и будут помнить их даже спустя 100 летия , ведь они очень злопамятны и часто жаждут неприятелю мести.

Одежда и украшения - стиль одежды у дварфов бывает разной и зависит он чаще всего от клана. К примеру если Дворф принадлежит клану охотников он будет одет в теплую, дубленую одежду, даже в бытовых условиях, а если Дворф состоит из банковского или знатного клана, то он будет одет в дорогую,золотого цвета шелка и украшенную различными драгоценностями одежду, чтобы подчеркнуть свой статус.

Но за пределами своей планеты дворфы могут вполне одеваться свободно, но из-за их размеров им приходиться часто заказывать одежду под свой размер.

Борода у дворфов считается особой и важной, ведь это показывает величественность, силу и мудрость, так-же её носят и женщины. Даже существовало особое наказание за тяжелый проступок, это сбривание бороды. У дворфов начинает расти борода ещё с 2 лет, но в современном обществе традиция носить бороду ослабла и очень часто можно встретить и безбородых дворфов.

Мужчины и Женщины

Отношение к женщинам в большей степени зависит от клана, если в одном клане женщины могут быть главой, охотиться и работать в шахтах наравне с мужчинами, то в другом клане это запрещено и не потому что к женщинам плохое отношение, а наоборот. Дворфийки у дворфов считаются лепестками жизни к которым нужно бережное и мягкое отношение, но в большинстве случаев женщины равны мужчинам и это прослеживается у дворфов на протяжении всей истории

Семьи обычно распределяют обязанности равномерно, что привело к эгалитарной структуре в семье.

Искусство

Дворфы в основном славится своими удивительными скульптурами и архитектурой. Искусство высеченные из камня у дворфов считался уникальным, на протяжении всей истории были созданы множество шедевров и все они украшают дворцы , двора и даже дома обычных жителей. Каждый дворф скульптор считает своим долгом превзойти предшественника, так на свет появляться скульптуры которые могут достигать от 240 до 300 метров.  
  
Часто в скульптурах изображают прославленных и великих дворфов, чей вклад был неоспоримым.

**Война и Мир**

На протяжении всей истории Дворфы часто воевали не только между собой, но и с опасной живностью что окружало их. И даже после объединения и полного контроля над миром, дворфы не перестали производить оружие и вооружаться, связано это было с традицией война , а так-же и недоверием между кланами. Быть воином для Дворфа большая честь, это почитаемая и уважительная роль и это говорят дворфу с раннего возраста. Молодым дворфам говорят что лишь благодаря отваге и мужеству, смогли стать сильнее и крепче, то что благодаря этому они смогли объединиться и создать сильное и надежное королевство. Однако королевская семья, как и главы кланов не желают повторение войны между собой, поэтому войны между собой считаются вне закона, согласно дворфийскому договору о мире.

Война с пиратами продолжаются у дворфов и в наше время, так как Барас считается крупным промышленным и утилизирующей планетой, многие пираты патрулируют сектор и нападают на грузовые и мирные суда.

Дворфы сильно надеялись что ОПЗ поможет им в борьбе с пиратством, но для ОПЗ сектор не считается особо важным и часто просьбы Дворфийских компаний и администрации остается проигнорированными.

Особо милитаристических дворвфы создают свои кланы наемников и головорезов, а некоторые и вовсе сами уходят в пиратство при этом становясь изгоями.

**История**

Первое восхождение новы

На протяжении всей жизни. дворфы считали что они произошли из камня, когда великий дух Моргул вдохнул жизнь на планету и вместе с ней появились первые дворфы.

Но некоторые археологи смогли найти на поверхности Бараса скелеты древних, больших приматов со схожим скелетом, что подтвердило происхождение дворфов от приматов, а так-же что те, когда-то жили на поверхности.

Эти существа были прямоходящими, умели охотиться и жили в основном в пещерах, так же есть теория что ранее Барас был тропическим с теплым климатом мир, но нарушение орбиты сподвигло тому, что климат в Барасе упал и это вынудило большую часть её жителей уйти под землю.

Произошло это от 4-ех до 2-х миллионов лет назад, именно тогда в старых дворфийских колониях появились первые сооружения.

Спустя многих тысячелетий дворфы копали и вырывали в гористой планете множество туннелей и основывали там города.

Выращивали дворфы нечто похожее на пшеницу - Лорос, так-же фрукты и грибы, занимались и животноводством.  
Что примечательно, именно из лороса дворфы варят свой знаменитый дворфийский эль, а самые почитаемые и искусные дворфы выращивают специальные хмельные грибы у себя на бороде и из него производят брожение высококачественного пива.

Время идет, появляются кланы, в каждом котором правит свой король. Этот период среди ученых известен как война дворфийских кланов. Продолжался он на протяжении 240 лет и причина конфликта неизвестна.

Объединение

Когда Дарн Злотобород стал правителем своего клана, тот решил навсегда покончить с бессмысленной враждой, объединившись и женившись на дворфийской королеве Ильгой Златодержной, тот объединил два могущественных клана и образовал большую Золотую гвардию, воинов состоящих из элитных и натренированных бойцов. Тот пошел на других соседей войной, давая свой ультиматум - Объединяйтесь, либо умрите. Те кто отвечал отказом, он жестоко разбирался и убивал. Под его командованием один клан, падал за другим и лишь спустя 34 года тот захватил и объединил весь Барас, после чего объявил о создании дворфийской империи и прозвал себя Верховным королем дворфов.   
  
После смерти Дарна Злотобородым, его сын, Керн Злотобородый столкнулся с проблемой управления большими захваченными территориями и большим недовольством правления его клана. Тот, чтобы упростить управление и снизить градус недовольство решил создать 4 крупных клана, которые взяли на себя управление большим королевством, но где решающее слово всегда было за верховным королем.   
  
1 клан - Промышленный клан  
2 клан - Культуры и традиций  
3 клан - Клан войны и мужества  
4 клан - Клан Науки и технологий  
  
Где каждый клан, имел свои, более мелкие кланы.

Современность

Дворфы вели традиционный уклад жизни, королевство росло, появлялись новые города, изобретались машины.  
  
Но всё изменилось в 2624 году с появлением первого исследовательского шаттла ОПЗ \*Наследство\* . Люди заранее знали, что Билириум 6 (в настоящее время Бараз) может иметь жизнь и когда исследователь Константин Илирик сканировал планету, то его внимание привлекло сеть труб из которых выходил розовато-темный газ. Анализ подтвердил что это сгоревшая плазма со смесью углекислого газа.

Собрав экспедицию, ученые с охраной выдвинулись к планете с целью узнать откуда идет газ. Не успев даже зайти в одну из пещер, группа была перехвачена Дворфийскими разведчиками.   
  
Не растерявшись, Илирик приказал охране опустить оружие и не стрелять, сам же подняв руки он пытался дать знак что они не опасны и пришли с миром. Однако один из дворфов данный жест не оценил и воспринял как готовность к нападению. Одним ударом он вырубил Илирика и дворфы взяли исследовательскую группу в плен.

Дворфы решили что это группа длинных мутантов изгоев и повели их в один из дворфийских подземных городов для разбирательств.  
  
Дальнейшая ситуация неизвестна и тщательно скрывается обеими сторонами, однако известно, что исследовательскую группу отпустили и отправили вместе с ними одного дворфа как посла.   
  
Спустя пару лет был подписан первый договор между дворфийской империей и ОПЗ, известный как пакт взаимопомощи. Который после в 2753 году приведет к крепкому союзу и вступлению дворфов в состав ОПЗ.  
  
ОПЗ предлагали дворфам технологии и выгодные торговые отношения. А дворфы взамен давали полезные минералы, ресурсы и рабочую силу.   
  
В 3022 году произошел кризис у дворфийской расы, родная планета была истощена, многие пираты терроризировали торговые пути, ОПЗ перестало считать сектор полезным и прекратились охранные патрули. Многие дворфы покинули родной дом в поисках прибыли и счастливой жизни.   
  
Очень часто дворфов можно увидеть в других корпорациях, странах и мирах.