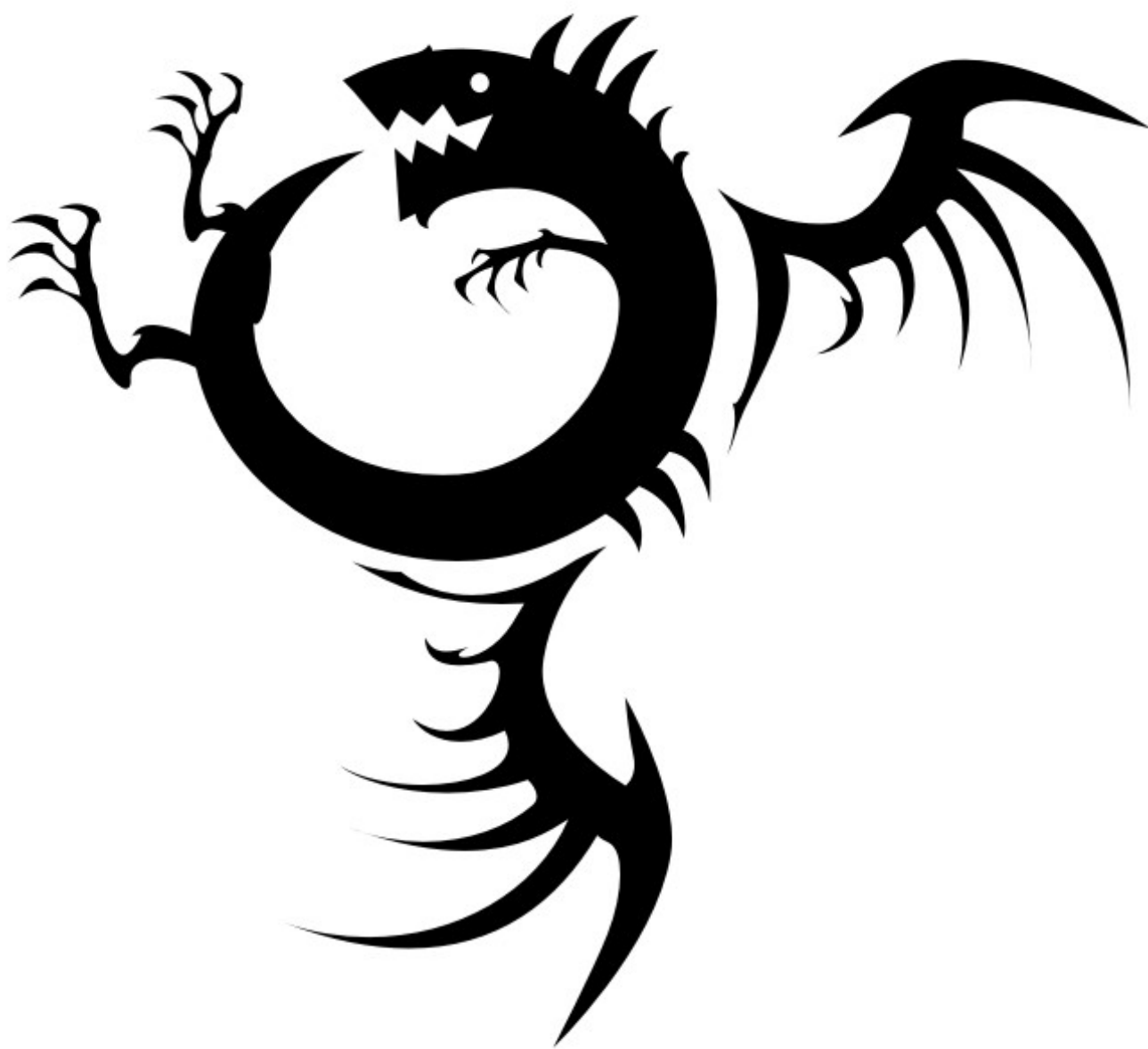


Карманный справочник шамана



От составителя

Предисловие к шестому изданию

Это пособие предназначено только и исключительно для шаманов. Старайтесь никогда не показывать его никому, особенно берсеркам. Вас могут побить, а ценную книгу — порвать.

Идея о написании этой книги возникла у меня еще в походе 847 года, когда во время привала берсерк Валс Буйный пытался меня побить за то, что я переврал концовку мифа о сотворении мира. В тот раз вождь вступил в драку на моей стороне, набив Валсу физиономию и отобрав у него длинный меч, который Валс как раз подобрал в бою, но тем не менее мне в голову пришла идея написать книгу для шаманов будущего, в которой перечислить все то, что стоило мне упорного труда, шишек и синяков. Вернувшись из похода и отбившись от трактирщика, который утверждал, что я так и не заплатил ему за прощальную пирушку, я сразу сел писать эту книгу.

Работа над ней оказалась делом намного более сложным, чем я думал. Мне часто приходилось советоваться со старейшинами рода, слушать речи отца и вождя, даже подслушивать разговоры в бане, зато за три года, прошедших между походами 946 и 949 годов, я накопил обширный материал. В 949 году мне пришлось прерваться, во-первых вождь стал ругаться, что я уже три года не хожу в походы, а только сижу у себя дома и что-то пишу, как последний задрот, а во-вторых, мне стало нехватать пергамента.

Именно поэтому я с радостью отправился в грабительский набег на северные эльфийские земли, чтобы заодно и опробовать свои знания на практике. Результаты оказались ошеломляющими. За время всего похода меня ни разу не побили, зато мне удалось четырежды убедить разных совершенно незнакомых мне берсерков в том, что Фругарду необходимо огромное количество пергамента, причем в качестве доводов я приводил не только откровенное вранье, но также и мифы, которые успел собрать за время своей работы, примеры из истории и отсылки к вступительной речи вождя. Это окончательно убедило меня в правильности и нужности своей работы.

Вернувшись из похода я сразу засел за книгу, несмотря на попытки вождя воззвать к моей совести, и спустя пару месяцев моя работа наконец-то увидела свет. Я сразу дал ее нескольким своим ученикам, чтобы те ее переписали, и вскоре у меня на руках оказалось уже около пяти экземпляров моего творения.

В ходе полевых испытаний книга также показала себя с самой лучшей стороны. Шаманы, которые не читали ее, возвращались из каждого похода с синяками и переломами, многие из них за время похода успевали разориться, если не догадывались оставить все ценные вещи у меня под замком, только самые талантиливые возвращались во Фругард с мечом, и лишь настоящие гении — с чужими мечами. Те же, кто получил на руки книгу, всегда возвращались из походов довольными, сытыми, удовлетворенными, с чистой и выглаженной бородой, полными рюкзаками эльфийских шмоток и верными до гроба друзьями, в которых за время похода превращались все без исключения их соратники.

После успешных испытаний я принял единственное верное решение. Отобрав у вернувшихся учеников все награбленное, я посадил их переписывать книги, и уже спустя год они стали главными учебными пособиями для шаманов. На данный момент книга пережила пять переписываний и число описок в ней все еще остается на вполне приличном уровне. Поэтому я с гордостью представляю вам еще и шестое издание книги и надеюсь, что мои ученики не пропустили ни слова из того, что я им только что надиктовал.

*Карл сын Скотта сына Росса сына Носорога
Верховный шаман Фругарда*

Часть первая

Боги Эрцгарда

Мой опыт показывает, что чаще всего шаманов бьют именно из-за того, что они перевирают мифы о богах. Это непростительная ошибка для шамана — не знать своих собственных богов. Если бы я стал перечислять все беды, которые произошли из-за неграмотных шаманов, книга мгновенно перестала бы быть карманной, а стала гигантским фолиантом в человеческий рост навряде того, который стоит во всех храмах Империи. Я как-то почитал один такой, кстати. Ну и чушь же там написана...

Дио, Творец Миров

Никогда не рассказывайте мифов про Дио. Даже миф о сотворении мира лучше держать при себе, потому что почти все помнят, что Дио вместе с миром создал еще и эльфов. И никогда не рассказывайте этого эльфам! Если эльфы узнают, что Дио создал мир и эльфов, и начнут ему поклоняться, Дио может возгордиться еще сильнее, и в следующий раз создать мир еще хуже.

1 Камни Мироздания

Стоимость 4 единицы упрямства.

Восстанавливает творящему **4d0** единиц упрямства.

Вначале были голые камни, которые омывал океан. Никто не верил, что из камней что-нибудь получится, кроме Дио. Но так как мир еще не был создан, никто не мог его отговорить. Дио выложил камни кругом, заточив себя в каменную темницу и заявил, что не выйдет наружу, пока не создаст мир. Спустя три года, три месяца и три дня камни поросли мхом изнутри, и Дио понял, что снаружи появился мир. Теперь оставалось только выбраться из этой темницы, ведь камни вросли в землю намертво.

2 Протектор

Стоимость 15 единиц упрямства

Отбрасывает всех стоящих вокруг шамана на одну клетку, наносит **5d0** урона и возводит вокруг него стену из препятствий на **2d0** ходов.

Еще три года копил свою силу Дио. Наконец он обратил свой взор к небу и увидел парящего в облаках орла. Ярость переполнила заточенного в неволе бога, и громко закричав, он высвободил всю свою накопленную силу. Страшный удар обрушился на каменную темницу, раскидав огромные камни. Но в ту же секунду вопль проведенного много лет в неволе Дио окаменел прямо у него на глазах, снова лишив его свободы, а заодно и голоса на пару месяцев.

3 Знак свободы

Стоимость 18 упрямства, 4 упрямства/ход на поддержание.

Увеличивает Силу, Скорость и Удачу цели на 1 (может превышать 6) на **1d0** раундов.

И вновь Дио лишился своей драгоценной свободы прямо в сердце мира, который создавал с таким упорством, на три года, три месяца и три дня. Устремив взор свои к земле, принялся Дио искать силу в земле.

В то время в земле нового мира копошились черви. И увидел Дио, что червь прежде чем рваться вперед, движется чуть-чуть назад, собирая в себе всю силу. Творец мира попробовал повторить движения червя и, собрав всю свою силу в кулак, двинулся назад, чтобы изо всех сил проломить стены своей темницы. И тут только обнаружил Дио, что задней стенки у его клетки не было.

4 Сащита скал

Стоимость **21** единицы упрямотва 6 упрямотва/ход на поддержание.

На **1d0** ходов повышает хиты и спасбросок мага или союзника на **20** на **3+2d0** ходов.

По окончании действия заклинания хиты выше максимума хитов цели исчезают.

Выйдя из темницы, увидел Дио новый мир. И был новый мир несправедлив по отношению к слабым. К тому времени, так как Дио не мог уследить, по всему миру размножились эльфы. И эльфы эти постоянно угнетали тех, кто был слабее их. Сначала Дио терпел это беззаконие, но потом решил подшутить над остроухими. И в один день он взял, и сделал кожу всех слабых созданий твердыми как скала.

Но гнумы все равно не начали его уважать, потому что кожу гнумов он оставил такой, как она была.

5 Поддержка Земли

Стоимость **48** единиц упрямотва **10** упрямотва/ход на поддержание.

На время действия заклинания, маг и его союзники получают поддержку от самой земли: **+5** к восстановлению упрямотва, **+5** к восстановлению здоровья, **+5** к запасу hp, **+5** к урону. Длится любое количество времени и может быть отменено по желанию.

Дио всегда брал свою силу из самой земли, поэтому при надобности может ей и поделиться с теми, кому она нужнее. Так как шаманы исправляют ошибки, которые натворил сам Дио, у него нет никакого права на них ворчать, если бы он не создал эльфов в самом начале, все могло бы быть намного лучше.

6 Соединение неба и земли

Стоимость **25** единиц упрямотва.

Шаман создает **5d0** препятствий на карте, которые держатся **2d0** ходов.

Когда придет пора миру закончиться, завершить его существование тоже должен будет Дио. Чтобы из мира ничего не вывалилось в пустоту, Дио создаст стены по краям мира, которые соединят небо и землю. Тогда из мира ничего не высыпется на пути к Проводнику Вечности.

Гарн, Король Фругарда

Все гнумы любят сказания о боге войны Гарне, единственном и бессмертном Короле Фругарда. В свое королевство Гарн пришел не то с севера, не то с запада из-за моря. Но уж точно не с востока. Основав Фругард, Гарн сразу же пошел войной на восток, без труда побеждая огромные армии и сжигая деревни пламенем своей ярости. С этих пор ни Фругарду ни эльфам больше не угрожает опасность с востока, но чертовы эльфы забыли об этом и не приносят даров Гарну. Хотя может это и к лучшему, не дело богу войны гнумов принимать дары из их грязных лап, все, что есть у эльфов ценного, мы сами рано или поздно принесем Гарну.

1 Медленный клинок

Стоимость **8** единиц упрямотва.

Уменьшает спасбросок сражающегося в ближнем бою врага на **15**. Эффект держится **1d0** ходов.

Когда Гарн пришел на земли, где сейчас стоит Фругард, он потребовал поединка с сильнейшим воином гнумов. Навстречу ему вышел гнум Дерп. Трижды заносил свой меч Гарн, и трижды Дерп не смог отразить его ударов. Для быстрого словно ураган Гарна, медленный клинок Дерпа был защитой немногим надежнее, чем щит, сплетенный из колосьев пшеницы. Тогда и признали гнумы Гарна своим королем.

2 Пламенный боевой дух

Стоимость **11** единиц упрямотва, один раз за бой.

Повышает инициативу цели в поле зрения на **1d50+0**.

Хоть Гарн и стал королем Фругарда, на этом его проблемы только начались.

Королевства у него никакого не было, а Фругард тогда был еще маленькой деревней из двух десятков дворов. В ту же весну с востока пришли узкоглазые кочевники, желавшие собрать дань с Фругарда. Прознав, что Фругард отныне королевство, кочевники громко и противно рассмеялись. Это взбесило Гарна, и он сам первым ударил врагов, снеся голову их главаря одним ударом.

Воодушевленные поведением своего Короля, гнумы набросились на отряд врагов и перебили их в считанные мгновенья. Оружие кочевников они забрали, а лошадей забили на мясо, потому что те были слишком высокими для гнумов.

3 Ускорение

Стоимость **20** единиц упрямотва.

Увеличивает скорость цели на **2** (может превышать **6**) на **1d0+0** ходов.

Когда кочевники были разбиты, а все трофеи уже поделены, гнумы наконец-то осознали, что они только что натворили. В ужасе они прибежали к Гарну и попытались объяснить ему, что за ними скоро отправится карательная экспедиция.

Однако Король Гарн ответил им, что не кочевники с востока отправят карательную экспедицию во Фругард, но Фругардцы пойдут с карательной экспедицией на наглецов, посмевших требовать дань с подданных Гарна.

4 Ледяной Феникс

Стоимость **24** единицы упрямотва.

Огромная птица из огня летит к цели, нанося всем целям на пути урон **1d30+20** и взрываясь «крестом», у которого центр — цель. Урон кресту — **1d50+30**.

В ту же ночь Гарн собрал все, что было нужно ему для похода — запас провианта, оружие, доспехи и все амулеты, которые смог найти у врага. Утром на рассвете армия Гарна выступила в пеший поход. Лучи восходящего солнца прочертили воздух над головой Короля и в то же мгновение на его шлем уселась огненная птица. С этой ношей на шлеме он прошел сквозь всю восточную землю, сокрушая врагов на своем пути. Армии врага были разбиты бешеным натиском гнумов.

Когда же Гарн подошел к столице, он неожиданно упал и шлем с сидящей на нем чудесной птицей свалился с его головы. Король Фругарда что-то прошептал ей, и птица устремилась на столицу врага. Не обращая внимания на стрелы, летевшей ей в морду, она камнем упала на город и сожгла его до тла.

Когда гнумы наконец догнали своего короля, они обнаружили, что у него вся спина была покрыта страшными ожогами в форме вертикальных полос.

5 Безумие

Стоимость **50** единиц упрямотва.

Цель бросается на ближайшую жертву, даже если это ее союзник, но не использует магию и специальные способности своего оружия. Может быть остановлена только диспеллом. Длительность заклинания — **1d0**.

После того как Гарн очнулся, его охватило безумие. В ярости он набросился на своего ближайшего соратника Дерпа и чуть не придушил его голыми руками. Гнумы пытались его образумить, но Гарн не слушал их. Не в силах остановить или образумить своего Короля, гнумы бежали обратно во Фругард, оставив Гарна на земле побежденных. Земли восточнее Фругарда окончательно опустели за неделю.

Б Подражание

Стоимость **40** единиц упрямства, **20** упрямства/ход на поддержание.

Шаман может сделать статьи своего союзника равными тем статам его оппонента которые выше чем у союзника. Длится на протяжении всего боя.

После смерти Гарна править Фругардом стал Дерп Завоеватель. В память об основателе Фругарда, он стал называть себя не королем, но вождем. Он провозгласил, что назовет себя королем лишь тогда, когда достигнет мастерства и величия Гарна. Пока что ни он, ни его потомки до такого не дошли.

С тех пор все потомки Дерпа называют себя вождями, несмотря на то, что управляют королевством.

Гриб, Покровитель Шаманов

Все шаманы любят рассказывать истории о своем покровителе — могучем Грибе. Вот только слушать шаманов, рассказывающих эти истории, никто не любит. Берсерки засыпают от этих историй, набигаторы куда-то сваливают, заплетаясь ногами, если дело происходит не во время еды. Но во время еды вам не дадут рассказывать мифы о Грибе.

А между прочим, Гриб не только является покровителем шаманов. Он ответственен за громы, молнии, урожаи мухоморов и усмирение ездовых моржей. Его жена — покровительница морей Цтулху, поэтому моржи, как создания наполовину морские, а наполовину — сухопутные, попадают под его юрисдикцию.

1 Пунок под заг

Стоимость **10** единиц упрямства.

Добавляет шаману или выбранному союзнику бонус к роллу на атаку **+10** и **+2** клетки для прохождения в следующем его ходу.

Когда мир был только-только создан, и Дио все еще пребывал в заточении, Гриб ходил по берегу среди моржей. Моржи были ленивыми созданиями, когда они долго лежали на солнце, подкожный жир в них закипал. Чтобы предотвратить это, Гриб и бродил по берегам океана, пиная перегревшихся моржей в море. Лишь спустя много лет моржи наконец-то стали сами спускаться в океан, чтобы охладиться, а Гриб стал все реже и реже спускаться на берега океана.

2 Молния

Стоимость **13** единиц упрямства.

Наносит **1d(60)** урона. При попадании киньте **1d4**. Если выпало **4**, цель теряет столько же маны.

Когда Гриб ухаживал за моржами, за ним следила Цтулху, богиня морей и покровительница мореплавателей и пиратов. Когда Гриб стал спускаться к берегу океана все реже и реже, она забеспокоилась. Испугавшись, что однажды Гриб перестанет приходить совсем, Цтулху решила его пленить.

В последний раз решил Гриб навестить своих питомцев. Он спустился на утес возле воды, поднес ладонь ко лбу и оглядел берег, на котором отдыхали моржи. В то же мгновение из океана выскочили бесчисленные щупальца, опутавшие тело Гриба, но бог не растерялся. Он вызвал огромную грозу прямо над своей головой, и как только молния ударила в океан, щупальца тут же прожарились и выпустили грозного бога.

Правда, большая часть моржей тоже как следует сварилась, поэтому Грибу снова пришлось каждый день ходить на берег океана, чтобы воспитать новое поколение взамен тех, кто погиб в этом бульоне.

3 Дуальная молния

Стоимость **18** единиц упрямотва.

Наносит **2d10+30** урона цели в поле зрения и может шокировать ее с вероятностью **25%**, лишив следующего хода.

С того дня Гриб решил подчинить себе грозы и молнии. Для этого он забрался на самую высокую гору севера и призвал грозовые тучи. Тучи собрались по его приказу, но так как гора была слишком высокой, они не смогли подняться до уровня позвавшего их бога и выстроились в две группы — на западном склоне горы, и на восточном.

Разъярился гриб и топнул ногой прямо по вершине скалы. И в том месте, где он топнул, из камня выскочила искра. Тут же соединились через нее две молнии от восточных туч и от западных, прочертив дугу в небесах.

Гриба тогда очень сильно жажнуло, но дуга из чистого света до сих пор висит над самой высокой горой, которую гнумы называли «Зуб Гриба».

4 Цепная молния

Стоимость **28** единиц упрямотва.

Мощная атака, которая поражает от двух до пяти противников на выбор мага. Урон, полученный роллом, уменьшается на **11** за каждое перескакивание с одной цели на другую. Молния, пущенная таким образом, не может перескочить дальше, чем на **0** клеток.

Ролл атаки — **1d70+50**

Когда Цтулху обнаружила, что Гриб перестал приходить на берег океана, она страшно опечалилась. Все морские гады три недели пытались развеселить свою богиню, но она была безутешна. До тех пор, пока к ней не пришел мудрый краб и не сказал: «Если гора не идет к Цтулху, почему бы Цтулху не пойти к горе?».

Краб научил Цтулху всему тому, без чего она бы не смогла выжить на суше, а заодно рассказал ей несколько хитрых приемов, которые даже краб может проверить. После этого Цтулху обрадовалась, и велела всем гадам морским, у которых есть ноги, собираться в поход.

С ней на сушу выступило огромное войско. Только моржи не пошли, потому что Гриб запретил им удаляться от моря. Три дня и три ночи шла морская пехота Цтулху к Зубу Гриба, и наконец на третью ночь белая дуга разорвала темноту. Но как только Цтулху приказала всем войскам ринуться на штурм, Гриб сошел с небес и одной грозой разогнал морских гадов.

5 Временной разрыв

Стоимость **50** единиц упрямотва

Позволяет цели в поле зрения сходить два раза, вместо одного. Можно использовать раз в бой.

Еще три дня и три ночи штурмовали морские пехотинцы Зуб, пока не победил их Гриб всех и каждого. Час прошел — но гонцы не поведали Цтулху об исходе боя. Еще два часа прошло — но все равно не видно гонцов на склоне горы. Наконец спустя три часа поняла Цтулху, что гонцы не придут, и поднялась сама на склоны Зуба. Прошла она первую стену облаков — голые камни встретили ее. Прошла вторую стену — но только выюга открылась ей впереди. Наконец прошла она третью гряду туч, и увидела, что стоят на вершине под аркой из белого света не один Гриб, а аж целых два. И один второму что-то нашептывает.

И тут узрел второй Гриб богиню морей, и прямо на ее глазах пропал. А первый Гриб спустился с вершины горы, и договорился о мире с каждым из оставшихся в живых морских обитателей. С тех пор Гриб стал жить на берегу моря в мире и военном союзе со всеми его обитателями.

Б Ступня ПроЖоры

Стоимость **70** единиц упрямотва

Над полем открывается портал, из которого на всех наступает нога ПроЖоры. Урон от заклинания наносится одинаково по всем высоким врагам. Так как гномы низкие, они могут избежать урона.

Урон **1d200**.

Гриб — справедливый бог. Когда он видит беззаконие, которое творят высокие народы, он не может оставить их преступления безнаказанными. Его внук ПроЖора ходит по земле и карает произвол высоких народов всюду, где его увидит.

Цтулху, богиня мореплавания

То, что я сейчас вам расскажу, держите в строжайшей тайне не только от берсерков, но и от нормальных гномов! Когда шаман Росс, сын Носорога, уже едва коптил своей трубкой небо над Фругардом, он рассказал мне, тогда еще сопляку, о морской экспедиции на один из островов на юге. Рассказ его был длинным и утомительным, как и само путешествие, и точно так же состоял из странных заболоченных лесов, огромных комаров и черномазых дикарей.

По словам Росса, именно там он нашел странную статуэтку, не похожую ни на скульптуры Империи, ни на поленья в виде фругардских богов в храме. Статуэтку он привез во Фругард и поставил в сарае возле храма. Уже когда у него родился сын, храм расширили за счат сарая, так и не убрав большую часть хранившегося там хлама. Только с новым шаманом пришла уборка в храме, а спустя пару лет сын Скотта пришел к старому шаману с отличной новостью: количество гномов, поклоняющихся Цтулху, утроилось за прошлый месяц.

Эту историю Росс закончил наставлением: «Никогда не пытайся перечесть всех богов, ибо числа придумал самый незначительный из них. И никогда не рассказывай эту историю никому, ни берсеркам, ни нормальным гномам!»

1 Попутный ветер

Стоимость **2** единиц упрямотва, еще **2** теряются на поддержание.

Увеличивает количество проходимых клеток на **3** на **1d0** ходов.

Еще когда Дио только-только создал мир, Цтулху уже страдала от страшной скуки. В созданном из камней мире ей было делать решительно нечего.

Впрочем, так было только до тех пор, пока не появились гномы-мореплаватели. Когда однажды Цтулху проплывала мимо Фругарда, бывшего тогда еще деревенькой, и увидела причал, рядом с которым стоял снаряженный в дальнюю дорогу драккар, судьба ее навеки была решена.

С тех пор фругардские моряки не боятся отправляться в экспедиции в самые удаленные углы мира, ведь богиня морей пообещала им защиту и попутный ветер, в обмен на право путешествовать на любом драккаре когда и куда захочет.

2 Морозное оружие

Стоимость **14** единиц упрямотва. Действует до конца боя.

Увеличивает атаку на **20**. Один раз за бой при успешном ударе гном может заморозить врага, уменьшив количество проходимых им клеток на **2**.

Корабль, который увидела Цтулху в тот раз, направлялся на север. Весна и лето в тот год выдались особенно холодными, поэтому уже в паре десятков миль от Фругарда, корабль оказался покрыт инеем от ватерлинии и до рогов на шлеме капитана. Спустя три дня сражений с холодом и ледниками, капитан приказал причалить к земле, чтобы пополнить запас дров, несмотря на все протесты Цтулху.

Место, найденное гнумами, было бы идеальной гаванью, если бы не холм почти у горизонта и его обитатель. Как только гнумы принялись рубить попавший под их холодные руки лес, на них напал разбуженный дракон. Капитан хотел было дать команду к отступлению, но тут ему на помощь пришла богиня морей, придумавшая великолепный трюк.

Когда дракон в очередной раз напал на гнумов, капитан приказал швырять мечи ему прямо в морду. Как и предсказывала Цтулху, один из мечей прилип к влажному языку дракона и не дал ему дышать огнем, после чего гнумы с легкостью нагнули ящера и вынесли из его пещеры все, что смогло поместиться на драккар. Капитан даже приказал боцману спустить часть гнумов на шлюпки и тянуть их на буксире, чтобы на корабль влезло больше сокровищ.

3 Ледяная лапа

Стоимость **15** единиц упрямота, **2** единицы в ход на поддержание во время боя.

Ловушка. Замораживает участок суши (или воды) размером **2x6**. Ступившие на него должны бросить **1d100**. Если бросок провален, они падают и пропускают ход.

Спустя пятьдесят лет Цтулху вновь появилась у берегов Фругарда, чтобы воспользоваться своим правом на бесплатный проезд. На этот раз ее компаньоном стал капитан Норманн Зур. Он был не чистокровным гнумом и недостаток гнумьей храбрости восполнял хитростью. Зная, что скорее всего Цтулху будет настаивать на путешествии в неизведанные северные моря, он затянул с отплытием до самой осени, когда льдины начали показываться уже в считанных милях от Фругарда. Он направился в хорошо знакомую ему акваторию — относительно теплый залив чуть северо-западнее владений гнумов.

Но его расчеты не оправдались. Осень оказалась суровее, чем предполагал мореплаватель, корабль Норманна оказался зажат во льдах у берегов острова Милонхельм, населенного орками.

4 Огненная тюрьма

Стоимость **35** единиц упрямота, **5** единиц в ход на поддержание .

Запирает цель в тюрьму, которая не даёт ему двигаться или атаковать. Тюрьма высасывает по **30** маны из заточенного каждый ход. Для прорыва из тюрьмы нужна проверка на силу **1d(100-8S)+8S**.

Когда корабль вмерз окончательно и бесповоротно, встал вопрос о том, что же теперь делать. Норманн оказался на обездвиженном драккаре со своей немногочисленной командой и недовольной незапланированной остановкой Цтулху.

Но от немедленной божественной кары капитана неожиданно спасла атака орков. Увидев развевающийся на мачте флаг Фругарда, орки, как обычно не думая о последствиях, всей ватагой выбежали на лед и устремились к кораблю. Они выглядели как обычные оборванцы, почти без оружия, ни у одного из них не было ни лебедки, ни п. Если бы это был обычный абордаж, Норманн легко разгромил бы их и отправил обратно на родной остров, но с вмерзшим в лед кораблем много не навоюешь.

Тогда легендарный капитан решил убить двух эльфов одним выстрелом. Обратившись к Цтулху, он пообещал ей, что если она поможет его команде спастись, Норманн устроит ей путешествие, которое она никогда не забудет. Сначала стоявшим вокруг гнумам показалось, что богиня моря сейчас пришибет наглеца, но спустя секунду до них донеслись отчаянные крики орков, облитых ледяной водой на морозе.

Впоследствии этот бой окрестили «Ледовым побоищем». Небольшая команда Норманна Зура убила и потопила около сотни островных орков, не потеряв ни одного гнума, а потом с помощью Цтулху высвободилась из ледового плена. По легендам, море вокруг Милонхельма стало густым от соплей орков, которые все-таки смогли пережить эту битву и вернуться домой, чтобы оценить всю прелесть народной орочьей медицины на себе.

Э Вогняная копия

Стоимость **37** единиц упрямства

Создает клона шамана из воды. Клон уничтожается одним ударом. Перед ходом шамана он может переместиться на **4+0/2** клеток и взорваться, нанося **1d70+20** урона **3x3** клеткам вокруг. Клон живет **1d0** ходов.

Прошло еще 50 лет со времен Ледового побоища и знаменитого трехлетнего путешествия Норманна Зура по южным морям, когда Цтулху снова показалась в гавани Фругарда. На этот раз ее «жертвой» оказался Сард Зур, эксцентричный внук знаменитого капитана. Несмотря на заветы деда, он хотел стать не моряком, а берсерком, но когда перед ним предстала сама Цтулху и на деле доказала ему, что как берсерк он ничего не стоит, Сарду пришлось в срочном порядке учить морское дело у своего прославленного деда.

Построенный на скорую руку драккар Сарда отчалил только весной, укомплектованный десятком гнумов команды, Цтулху и дедовским наказом, найти место, где Норманн оставил свой драккар.

Самое страшное случилось, когда корабль Сарда огибал орочьи земли. В один прекрасный день Сард обнаружил, что половина его команды высадилась на берег и братается с орками. В замешательстве он хотел было нагнуть их всех, но Цтулху остановила его, напомнив, что во-первых у него не хватит людей, а во-вторых она, Цтулху, не для того так далеко отправилась. Когда Сард окончательно утихомирился, она создала из воды копии оставшихся гнумов и с этой необычной командой Сард продолжил свое путешествие.

Б Шторм

Стоимость **60** единиц упрямства. Все игроки на поле боля перемешиваются, недружественные — пропускают ход. Шаман может выбрать, куда приземлиться.

Южные моря не терпят неучей. История Сарда до сих пор служит примером для будущих поколений. Спустя месяц Сард и Цтулху прибыли к острову, описанному Норманном. Над южным его берегом все еще развевался гордый флаг Фругарда. Не обращая внимания на свинцовые тучи над островом, Сард приказал направиться напрямик туда. С этого момента легенда Сарда закончена, только разрозненные слухи тонкой нитью соединяют нас с безрассудным гнумом.

Сард Зур и его команда попали в самый страшный шторм, который когда-либо видел гнум. Порывы ветра вырывали деревья с корнями с такой силой, что эти деревья пробивали бока не успевшего отплыть драккара. Команду Сарда разбросало по всему архипелагу, судьба же самого Сарда и Цтулху неизвестна до сих пор. Прошло много лет, но с тех пор Цтулху еще не возвращалась в гавань Фругарда в поисках храброго капитана. Правда, в западных водах некоторые мореплаватели видели необычной формы драккары, команда которых была похожа на гнумов с коричневой кожей и черными бородами, но кто поверит таким рассказам?

Ка, покровитель странников

Слуги Цтулху не любят Ка. Они говорят, что не положено гнумам поклоняться какому-то муравью, пусть даже гигантскому и божественному. А бог-покровитель пеших походов не нужен, на драккаре можно доплыть куда угодно, а если кормчий отказывается куда-то плыть, например в пустыню или на горные хребты, надо просто его как следует побить.

Слуги Ка отвечают, что это богине-осьминогу не должны поклоняться гнумы, а Ка — отличный бог, который ненавидел людей и любил странствовать. А на драккарах их укачивает, и вообще драккар плывет либо туда, куда хочет капитан, либо туда, куда хотят побившие его гнумы, а пешеход сам себе хозяин.

Спор этот вечен, как сами боги и шумен, как Фругард перед осадой, и ответа в нем не видать.

1 Земляная мина

Стоимость **8** единиц упрямота.

Создает на пустом месте карты невидимую ловушку **1x1**, вступив на которую враг получает **1d20** урона.

Ка жил на окраине одной из деревенок людей в самом обычном муравейнике на самом обычном дворе. Когда пришла пора деревне расти, на его двор пришли землемеры и растоптали жилище Ка. Вернувшись домой с ногой жука в зубах, и увидев свой муравейник в руинах, Ка рассвирепел и набросился на землемеров. К сожалению, Ка был тогда обычным муравьем, и съесть врагов не мог, но на их беду этой деревни, все происходящее увидел Дио. И сказал Дио: «Да будет храбрый муравей расти так же, как растет эта деревня!»

Времена сменяли друг друга, и когда деревня превратилась в город, Ка стал больше собак, охранявших дворы людей. Его нелюбовь к населявшим город людям росла пропорционально размерам, потому что шумный и грязный город, с залитыми помоями улицами, был совершенно не похож на его уютный опрятный муравейник.

К сожалению, размеры Ка не позволяли ему делать ничего кроме мелких пакостей, поэтому его любимым развлечением стало выкапывание ям на дорогах, в которые периодически проваливались люди.

2 Серный залп

Стоимость **14** единиц упрямота.

Выстрел тремя огненными шарами с уроном **1d(50)** в три разные клетки в поле зрения. Для каждого попадания бросьте **1d4**. Если выпало **4**, враг получает удвоенный урон.

Вскоре люди наконец-то прознали о Ка. Сначала слухи об огромном существе, строящем козни людям, были обычной городской легендой, но постепенно город рос и число свидетелей, видевших Ка, стало переваливать за сотню. В один прекрасный момент жители города решили поймать вредителя.

По городу стали ходить патрули из простых жителей, вооруженных дубинками и ножками от стульев. Обычно под их горячие руки попадали не спавшие по ночам собаки, но однажды пятеро здоровых лбов наткнулись в пригороде на натурального медведя, пришедшего искать славы и еды в городе. Не без потерь отдубасив его своим нехитрым арсеналом, они прославились на весь город. С тех пор по приказу короля подобные ополчения были созданы в большинстве городов, а о первоначальной их цели забыли раз и на всегда.

Правда, однажды трое остолопов-ополченцев наткнулись таки на Ка, и очень этому удивились. Ка закидал их жженой серой и сбежал.

3 Слепящий свет

Стоимость **17** маны.

Ослепляет цель в поле зрения, снижая её ролл атаки на **40**. Держится **1d0** ходов

Спустя много лет война пришла в королевство, жителем которого поневоле был Ка. Родной город его был далеко от границы, но тяготы войны ощущались и тут. Гигантскому муравью размером с теленка становилось все труднее добывать пропитание и он решил на отчаянный шаг: Ка решил наведаться в здание, которое когда-то было базой ополчения, а ныне называлось крепостью Газебо.

Так уж вышло, что ровно в тот же момент, когда Ка крался по стене часовни Рулбука отряд из десяти паладинов, под руководством того самого бывшего ополченца, которому много лет назад Ка засветил серным шаром в лицо, молились перед отправкой на войну.

Кладка часовни была прочной, но черепица на крыше была заменена соломой в целях экономии. Как только Ка ступил на нее, солома посыпалась на ослепленных дневным светом паладинов, и снизу раздались восхищенные вопли «Рулбук! Рулбук!» Это был первый раз когда Ка приняли за бога, правда, по ошибке.

4 Лошадиная плащаница

Стоимость **28** единиц упрямотва, **5** единиц в ход на поддержку.

Окружает шамана Плащаницей, в которой тот становится невидимым. В таком состоянии его упрямотво регенерирует в два раза быстрее, а скорость передвижения увеличивается на **3** клетки. Любая атака или заклинание направленное не на самого себя приостанавливают эффект плащаницы на один раунд. Длительность **2+2d0** ходов.

Война продолжалась и, что самое страшное, подбиралась к городу, с которым Ка навеки был связан словом Дио. Несмотря на это город рос и Ка рос вместе с ним. Теперь он был ростом с лошадь, и в городе на военном положении просто не осталось места, где Ка мог бы спрятаться.

Однажды, когда Ка скрывался от стражи в темном переулке, он встретил девушку, которая не испугалась его и не убежала. Этой девушкой стала слепая швея Герда. Впервые в жизни Ка смог мирно поговорить с человеком, не без выгоды и Ка, и для его новой знакомой.

Гигантский муравей представился нищим паладином, который не может отправиться защищать Фругард потому, что не может скопить денег на попону своему коню. В обмен на обещание Герды сделать попону, Ка поклялся участвовать в бою за город и убить столько вражеских солдат, сколько медных монет стоила эта попона.

5 Трансцендентное тепло

Стоимость **44** единицы упрямотва

Следующие **0** ходов цель не может погибнуть на смотря ни на какой урон. Любая атака, сотворение заклинания или использование фантазма прерывает этот эффект.

Как только маскировочная попона была готова, Ка пробрался в конюшни ордена и встал в одно из стойл, чтобы выполнить свою клятву. Так вышло, что в ордене действительно был безлошадный паладин по имени Гектор. Он был бедным рыцарем и собирался на следующее утро выступить пешим, но как только он обнаружил, что в конюшне остался не занятый конь, он тут же поменял свои планы.

Ка и Гектор скакали в первом ряду бок о бок с другими палладинами и первыми врезались в строй врага. Гектор был не очень опытным бойцом и наездником, но его храбрость и индифферентность к тому, что творит из-под своей попоны его «конь» с лихвой это окупали. Две руки Гектора и шесть лап Ка рассекали вражеский строй подобно драккару северных морей, в тот день Ка выполнил свою клятву и даже втрое перевыполнил ее, а Гектор покрыл себя славой и стал одним из самых уважаемых неофитов ордена.

6 Слово разрушения

Стоимость **30** единиц упрямотва

Разрушает все установленные заклятья, чары и магические эффекты (в том числе и от магического оружия) и приносят шаману половину номинальных стоимостей всех разрушенных эффектов.

Это была первая победа в этой войне. В городе царило невиданное воодушевление, люди высыпали на улицы и братались друг с другом, последнего оруженосца, вернувшегося с поля боя, чествовали как героя.

Вечером на главной площади города закатили пир, на который приехал сам король. Этот пир вошел во все летописи, именно на нем было объявлено, что больше никакого королевства нет, а земля, на которой живут люди, отныне называется империей Глазного.

Как только эта весть добралась до Ка, муравей начал безостановочно расти. Сам город оставался неизменным, но в глазах людей, всего мира и Дио неизмеримо увеличилось его значение. Попона спала с муравья, а сам он в мгновение ока стал размером с дом.

Ка понял, что пришло время ему покинуть город. Пропорционально размеру увеличивалось и его могущество, и наконец-то теперь он смог поспорить с самим Дио. Гигантский бог громогласно произнес слово разрушения, и больше его никто не видел.

Малалол, Владыка целителей

Среди всех богов особняком стоит Малалол, повелитель целителей. Древние тексты описывают его как могучее создание, что вобрало в себя все болезни. Но ни гноящиеся нарывы, ни страшные язвы, ни сердечная недостаточность не могут победить несокрушимое здоровье Малалола.

Малалол не поощряет дурацких пробежек, тяганий тяжелых железок по утрам и обливаний холодной водой. Они только рушат баланс в организме гнума, который и без того идеален как для жизни в суровом Фругарде, так и для долгих странствий, которые так любят гнумы. Согласно заветам Малалола, любому гному будет достаточно тяжести его доспеха и оружия, с которыми он и так не расстанется весь день, а то и ночью.

Зато очень хорошо Малалол относится к фругардскому пиву, рекомендуя пить его, пока пузо гнума не наполнится до конца. Неудивительно, ведь фругардское пиво варят из знаменитого чеснока «Гнумья башка», который растет только в горах вокруг Фругарда, и давно вытеснил оттуда более культурные насаждения.

1 Лечение

Стоимость **8** единиц упрямства.

Восстанавливает **50** единиц здоровья цели в поле зрения. Излечивает от болезней роллом **1d(100-50)+ 50**.

Еще когда восточные варвары не были побеждены, их глупый бог врачевания Коха пришел к Малалолу. И спросил он у Малалола совета, как лечить глупых восточных варваров, которые отравились чесноком.

Три дня встречал Малалол восходы на прибрежном холме. Три ночи провожал он своей спиной закаты. А потом, когда осмотрел он всю восточную землю, не нашел он на ней ни одного отравленного чесноком глупого варвара.

И спросил Малалол Коху, где же варвары, которые отравились чесноком? Ничего не ответил Малалолу Коха, но затаил на него страшную обиду.

С тех пор все гнумы знают, что время и упрямство — самые лучшие лекарства от любых болезней.

Да и как, скажите на милость, можно отравиться фругардским чесноком?

2 Черный недуг

Стоимость **15** единиц упрямства. **5** в ход на поддержание.

Жертва данного заклинания заболевает таинственным Черным Недугом, который можно снять только диспеллом.

Урон: **1d10+30** каждый ход цели.

Спустя десять недель пришел коварный Коха к Малалолу, и застал его за вскрытием мертвого оленя. Спросил Коха, что делает Малалол с телом оленя. На что Малалол ему ответил: «Если бы на месте этого оленя был я, меня бы не свалила эта болезнь».

Призадумался злодей Коха, и спросил Малалола, скорчив невинное лицо: «Неужели нет на свете болезни, которую не может вылечить сам могучий Малалол?»
«Есть!» — сказал Малалол.

С тех пор болеет Коха Черным недугом, и не может ни себя вылечить, ни у Малалола помощи попросить, ведь не может даже сам могучий Малалол выучить Черный недуг. И гнумы-знахари не могут, сколько Малалол не учил их насылать на врага Черный недуг — ни один еще не придумал лекарства.

А Коха потом помер.

А еще чуть позже и варвары поумирали. Но Малалол говорит, что Черный недуг тут не при чем. Просто не хватило у них ни времени, ни упрямства.

3 Возложение рук

Стоимость **20** единиц упрямотва.

Восстанавливает союзникам на соседних клетках **1d50+100 hp** за счёт **1d10+0 hp** шамана.

Однажды вздумал вождь Дерп Завоеватель помирать. Был Дерп Завоеватель вождем очень долго, сразу позвал он к себе всех своих сыновей. Старшему, Вермунту, сказал наварить пива для тризны, среднему, Барди — позвать скальдов, младшему, Бьоркраду — подготовить все нужные бумаги. А самому маленькому сыну Болли работы не нашлось.

Три дня и три ночи готовили погрибальную тризну для Дерпа, пока не обнаружили, что Болли пропал.

На четвертый же день во Фругард вернулся Болли, приведший с собой Малалоло. Как только узнал Малалол, что Дерп Завоеватель собрался принять викингскую веру, подавиться элем, сыграть в драккар и дать Игдрассиля, так сразу поспешил он во Фругард. Сказав маленькому Болли, чтобы ждал за дверью, а то он не ручается за сохранность его бороды, ворвался Малалол в покои Дерпа.

Вышли из покоев бог и шаман уже вместе, Малалол весело улыбался, а Дерп не улыбался, потому что было уже нечем.

Но потом через полгода его все равно задрала банда здоровенных медведей.

4 Саражающий Ветер

Стоимость **28** единиц упрямотва.

Переносит все негативные эффекты с союзника на трех врагов.

Это было еще в тот век, когда боги посещали Фругард, когда им становилось скучно. Это теперь они постоянно боятся, что во Фругарде их нагнут.

Пикинер Бздурльф Толстый в тот славный день упился пива по самый шлем с рогами и когда пришло время идти в поход, его икающую тушу гнумы с собой брать не хотели. Сам же Бздурльф по мере сил этому сопротивлялся и хотел отправиться в поход со всеми. Всем присутствующим уже более-менее стало ясно, что сейчас они кое-кого попинают, как ногомич и отправятся в поход без пикинера, но на беду их пьяному Бздурльфу явился Малалол. И всем остальным тоже.

И сказал Малалол остальным гнумам: «Почему вы не желаете взять пикинера Бздурльфа, ведь он ревностно выполнял мои заветы. Возьмите Бздурльфа с собой, и я покажу вам, как пьяный гнум должен сражаться с врагами!»

Тот поход гнумы запомнили, как самый удачный, если не по количеству награбленного, то уж точно по количеству нагнутых эльфов на один гнумий синяк. Учув Бздурльфа, эльфы падали пьяными целыми отрядами, и гнумам оставалось только колотить своих, если их добыча оказалась больше.

5 Resurrection by erection

Стоимость **50** единицы упрямотва.

Ритуал, полностью восстанавливающий тело цели в поле зрения, даже на поле боя. Требуется пропуска хода. Это единственный способ воскресить гнума без потери опыта.

Однажды у молодого шамана Джоуи, сына Карла сына Скотта сына Росса сына Носорога умер любимый варг. Опечалился шаман, и места себе не находил. Других гнумов не принимал, заперся у себя дома и был безутешен.

Когда же от разгневанных гнумов об этом узнал Малалол, тотчас поспешил бог врачевания во Фругард. Зайдя в дом шамана прямо сквозь стену, он даже не поздорововшись, спросил, в каком состоянии находится пациент, а когда шаман ответил, что варг мертв уже три дня, Малалол выставил его за дверь.

Операция прошла успешно, спустя четыре часа варг снова был жив и здоров.

С тех пор варги во Фругарде волчанкой не болеют.

Б Иницие разума

Стоимость **40** единицу упрямства.

Противник теряет **О** заклинаний, если ролл **1d(100-100)+100 – 10М*** выпал успешно.

В то время магобоги, что опекали эльфов на юге, задумали разрушить Фругард и убить всех гнумов. Собравшись в чащобе, в тайне сочиняли они новое заклинание, которое помогло бы им нагнуть гнумов. Ни Дио не видел этого страшного заговора, ни Гарн, ни Ка и Цтулху, занятые вечным выяснением отношений. Лишь один храбрый гнум-Набигатор выследил магобогов в чащобе.

В темноте и строжайшей тайне готовили эльфийские магобоги заклинание «Эхо рока», которое должно было уничтожить Фругард и гнумов. Как только Набигатор услышал об этом, он страшно заволновался и взмолился Малалолу.

И явился на зов его расвирепевший Малалол, прямо в середину густого леса. Умирили цветы под его ногами, сохли деревья, ветки которых касались его плечей, падали оземь птицы, вдохнувшие чесночный запах.

Ворвался Малалол на секретное сборище магобогов, и проклял магобогов, и сгнили их головы, и завелось в их головах червие и стали их мозги светиться по ночам, и забыли они смертоносное заклинание.

И нафига он так долго ждал? Мог бы с самого начала так сделать, всем было бы спокойнее.

Часть вторая

Герои Фругарда

Вообще-то гнумы — не тот народ, который хорошо помнит своих героев. Именно поэтому я поместил так много легенд о героях в эту книгу, надо почаще освежать память о героях в их дубовых головах. Например напоминать, что у каждого из них есть шанс стать героем саги еще более занудной, чем эти. Или пригрозить тем, что в саги попадут красочные описания всех их идиотских выходов и провалов.

Jackhammer

Стоимость **5**, ролл на успех — **1d(100-5S)+5S**.

Удар, отбрасывающий врага на **5** клеток в любом направлении. Стекается с бонусами оружия или силы (которые между собой не стекаются).

Выполняется только с дробящим оружием в руках.

Доступно Берсеркам, Мейсам, Набигаторам.

Стандартный прием для Берсерков.

Само слово «Берсерк» намного старше Фругарда. Во все времена существовали гнумы, которые ни черта не хотели работать, и при этом были достаточно сильными и наглými, чтобы это позволить. Говорят, первым, кто придумал, как отличить Берсерка от простого гнома был Бьорн Могучая Нога. Тест Бьорна был очень прост. Чтобы пройти этот тест, гном должен был найти шляющегося в отдалении от своих коллег паладина, и могучим апперкотом выбить его из латных ботинок. А ботинки принести во Фругард. Некоторое время Берсерки даже носили трофейные сабоны на веревочке на шее. Но эта традиция как-то не прижилась.

Жолдобрейкер

Стоимость **10**, ролл на успех — **1d(100-50)+50**.

В случае если противник использует любое комбо и парализовал персонажа, он имеет шанс снять паралич и нанести свой удар с бонусом **+30** к урону. Если персонаж промахнулся, выполняя комбобрейкер или его противник увернулся, комбо не прерывается.

Доступно Мейсам, Стрелкам и Пикинерам.

Гнум Хвальд Затычка Во Все Дырки по праву считается самым нелюбимым гнумами героем. Что бы ему не говорили, он постоянно перебивал, как бы его ни били... В общем, не надо о нем много распространяться.

Жолд

Стоимость **15** за каждый удар, ролл на успех не требуется

Первый удар наносит обычный урон, к урону второго прибавляется **30**, к урону третьего — **50**, третий удар отбрасывает врага на **5** клеток. Комбо срывается, если игрока кто-то атаковал, в том числе и противник, которого персонаж атакует. Атакуемый не может двигаться, только атаковать.

Доступно Мейсам, Набигаторам (пешим), Пикинерам.

Стандартный прием Мейсов.

В старые добрые времена, когда мейсов еще не называли мейсами, жил во Фругарде гнум Мастейн Рыжий. От него ведет свое начало искусство фругардского фехтования.

Мастейн придумывал свою технику так, чтобы она была как можно меньше похожа на фехтование эльфов. Нет в его науке ни дурацких выкрутасов с мечами, ни элегантных эльфийских парирований, которые все равно не спасают от хорошего гнумьего тумака.

«Ненужные движения только отнимают время», - учил Мастейн: «А когда перед вами стоит эльф, какое движение вам нужно? Верно, мечом и прямо в эльфа. Вот на нем и сконцентрируйтесь.»

Суперудар

Стоимость **20**, ролл на успех — **1d(100-10C)+10C**.

Мощный удар, добавляющий **40** к урону.

Доступно Мейсам, Берсеркам, Шаманам, Стрелкам (только в ближнем бою).

Теория Мастейна Рыжего очень хорошо оказалась применима на практике. Завидев его рыжие патлы, эльфы порой бежали без боя, а если они не бежали сами, то мейсы Мастейна заставляли их бежать молодецкими тумками. До самой Пальмовой Хари. Однажды страже Пальмовой Хари это надоело, навстречу Мастейну вышел паладин Ульрих.

Был паладин Ульрих знаменит тем, что ни один воин без щита еще не мог устоять перед его натиском. Заухмылялись хитрые эльфы, увидев, что у Мастейна щита нет, да и не было никогда. Да недолго они ухмылялись, поединок поединком, а побить зазевавшихся дуралеев, вместо того чтобы в очередной раз глазеть на победу Мастейна, гнумы догадались почти сразу.

Изумрудный меч

Стоимость **25**, ролл на успех **1d(100-100)+100**.

Удар с бонусом **30** к атаке, который можно нанести по любому противнику на поле.

Техническое ограничение: между двумя применениями должен пройти хотя бы ход.

Доступно только Шаманам.

Стандартный прием Шаманов.

Скотт, сын Росса, сына Носорога, первым прознал о том, что у Дио есть драгоценный изумрудный меч. И сразу этим воспользовался. Скотта вообще уважали боги, поэтому и меч иногда потаскать ему давали охотно. Правда, с кое-какими условиями. Своему сыну Карлу Скотт пересказал только те условия, которые помнил: его в юности огрел дубиной по башке орк.

Ученикам своим Карл рассказал только то, что помнил сам, когда Скотт рассказывал ему об изумрудном мече, Карл был пьяным в валькирию. В итоге до нас дошло только одно правило: меч надо вернуть обратно. Ну его никто себе заграбастать и не пытается, мечом пользуются все шаманы Фругарда, причем так часто, что сам Дио его уже лет двадцать на месте не видел.

Кстати, именно поэтому Шаманы не бегают с ним наперевес, а просто материализуют над врагом острием вниз. Так гораздо быстрее.

Стингер

Стоимость **25**, ролл на успех — **1d(100-10A)+10A**.

Позволяет переместиться на любое расстояние до **25** клеток по прямой и нанести свою обычную атаку тому, что стоит в конце. И не важно, враг это был, или просто мирный столбик. Остановить Стингер на полпути нельзя, он летит до первого препятствия, или пока не пролетит **25** клеток. Ловушки по пути срабатывают вхолостую.

Доступно Пикинерам и Набигаторам (пешим).

Стандартный прием Набигаторов.

Дверкину Лысому не повезло в жизни. Его экспедиция на север была обделена вниманием Цтулху и вообще потерпела провал. Дошло до того, что сам Дверкин опоздал к обратному отплытию собственного драккара и несколько месяцев ему пришлось провести с северянами-оленебедами. До тех пор, пока его не взяли на охоту.

Охотились северяне с помощью небольших копий для подводной охоты. По крайней мере, именно так их объяснения понял Дверкин. В общем, после того как он утопил четыре копия и чуть не утопил себя самого четырежды, его доставили обратно во Фругард с самыми быстрыми оленями. Позже он заявлял, что путешествие в северные земли круто изменило его жизнь, и что всему самому главному в своей жизни он научился у тамошних обитателей.

Восьмерка

Стоимость **25**, ролл на успех — **1d(100-10A)+10A**.

Атака с бонусом **20** к атаке по трем клеткам перед гнумом. Учтите, что это должны быть клетки, стоящие на одной вертикали или одной горизонтали. Для выполнения этого комбо нужно оружие. Достаточно длинное.

Доступно Мейсам, Берсеркам, Пикинерам и Набигаторам (пешим).

Стандартный прием Пикинеров.

Когда Бульг Трезвый решил стать Пикинером, выходило это у него плохо. Его учитель постоянно блокировал прямые атаки гнума и лупил своего нерадивого ученика древком по башке. Каждый раз его учитель твердил одно и то же: «Копье пиво любит! Чтобы в следующий раз пришел пьяным!»

Но Бульг был очень упрямым гнумом, и каждый раз приходил на тренировку трезвым как стеклышко. И каждый раз получал по башке. Наконец однажды он решил выяснить, отчего же пьяные пикинеры сражаются так ловко. Пришел он в таверну и стал подстрекать компанию пикинеров устроить пьяный дебош. Ну тех долго упрашивать было не надо, они уже через минуту похватили бердыши. И тут-то заметил Бульг, что кончик бердыша пьяного гнума выписывает маленькие восьмерки, отчего заблокировать его куда труднее.

Всю ночь Бульг тренировался со своим копьём, а наутро победил наконец своего учителя, и колотил его бердышом часа полтора, пока его наконец не оттащили.

Полжоник

Стоимость **30**, ролл на успех — **1d(100-10S)+10S**.

Мощный пинок, добавляющий **30** к урону, и отправляющий врага в полет на 5 клеток. Эта способность стекается с бонусами от силы и оружия.

Доступно всем гнумам с силой от **3**.

Говорят, среди восточных варваров были умельцы, которые могли драться одними только ногами и побеждать своих соплеменников. Ну победить восточного варвара — невелика наука, так что может и не брешут.

Еще когда Фругард был маленькой деревней, жил в нем гнум Тальк Тощий. Был этот гнум слабым и хилым, потому что в руках такого дрища силы никакой нет. И задумал однажды Тальк выучиться этому искусству, чтобы отомстить гнумам за все свои унижения разом. Пошел он на восток, встретил первого попавшегося варвара, и попытался ему объяснить, чего он хочет. Но варвары по-гнумьи ни черта не смыслили.

Подумал Тальк, подумал, и решил прибегнуть к языку жестов. Подошел к варвару, и как пнет его, да так, что тот до своей деревни долетел. Ноги-то у дылды Талька были здоровыми, не то что руки.

Но тот варвар не понял. Нашел Тальк другого. И ка-а-ак, пнет его. Да так, что косорылый отдал Дио душу прям на месте приземления.

Видит Тальк, дело не клеится. Пошел сразу в деревню. Видит, варвары собрались на свое вече, да что-то обсуждают. И решил Тальк, спрошу-ка я их всех разом, может, всем собранием они мне ответят?

Так те тоже не ответили, только все ноги себе гнум сбил.

Махнул Тальк рукой, да вернулся во Фругард. А там его Берсерки и спрашивают, где, мол, пропал? Выучился ли искусству глупых восточных варваров? Ну Тальк и брякнул, что выучился, и щас как всем покажет мастер-класс! Ну и пнул Берсерка прямо под зад.

Надо сказать, лингвистическая тренировка для него не прошла незамеченной, Берсерк долетел до гавани и чуть не отправился в незапланированную экспедицию на север.

С тех пор стали Талька Тощего считать мастером восточных боевых искусств, как нужно какого гнума выучить по морде бить ногой с разворота — так сразу ведут к Тальку.

Жатапульта

Стоимость **35**, ролл на успех — **1d(100-10A)+10A**.

Прием, похожий на «Стингер». Немного. Животное, на котором сидит Набигатор, катапультирует гнума-ездока в выбранном направлении, и тот летит до первого препятствия. Длина свободного пролета гнума — до **50** клеток, урон при попадании двойной.

Доступно только Набигаторам.

Однажды, когда Гринольв Извращенец наблюдал за тем, в какой позе совокупаются варги, ему пришла в голову замечательная идея. Ведь если ездовой варг точно так же в бою задерет зад, его ездок получит неплохое ускорение и сможет с силой врезаться в толпу врагов, сея страх и смятение.

Вскоре ему удалось проверить свое открытие на практике. Сперва гнумы обсмеяли Гринольва за то, что он взял в поход самку варга, но когда они увидели, что он с ней вытворяет во время битвы, смеяться они уже не могли. По итогам похода Гринольва как следует отмутузили, а все Набигаторы стали учить своих питомцев новой фигуре высшего пилотажа, чтобы те ее выполняли по команде седока, а не с использованием подручных средств.

Разоружение

Стоимость **40**, ролл на успех — **1d(100-5C)+5C**.

Выбивает из рук врага оружие. Оно пролетает **10** клеток в выбранном игровом направлении. Можно запустить его в другого врага и нанести тому **30** урона.

Доступно Мейсам.

«Помните, остолопы, чем вы отличаетесь от тупоголовых Берсерков!» - с этой фразы обычно начинаются занятия по фехтованию у фругардских Мейсов. Автора этой сентенции звали Гуннар Хитрожопый. Был Гуннар мастером по обращению с мечом. А больше всего на свете Гуннар не любил Берсерков.

Чтобы показать превосходство Мейсов над Берсерками, любил Гуннар нарваться на драку с каким-нибудь Берсерком, а потом выбить у него из рук оружие и закинуть куда-нибудь на крышу ближайшего дома, а потом посмеяться над незадачливым гнумом.

Впрочем однажды Берсерк Валс Буйный избил засранца голыми руками, и после этого Гуннар оставил свое любимое хобби. Впрочем, учеников у него было много, благодаря чему Валс очень быстро стал уважаемым человеком во Фругарде — каждому Берсерку захотелось поучиться у него искусству рукопашного боя.

Бессконечная восьмерка

Стоимость **40**, ролл на успех — **1d(100-10A)+10A**.

Многократная восьмерка, злость тратится только на первый удар. Это комбо не прерывается, когда выполняющий его персонаж получает урон, просто отойдите от буйного. Кстати, через три клетки «под боем» пройти нельзя. Только встать на одну из них.

Доступно Мейсам, Пикинерам и Набигаторам (пешим).

За свою долгую жизнь Бульг Трезвый пережил десятки эльфийских набегов на Фругард. Именно поэтому когда он стал мастером-пикинером, он научил гнумов сражаться в редком строю. Расставлял он их на расстоянии метра друг от друга и заставлял выписывать восьмерки, пока руки не отвалятся.

Сперва эльфы не просекли, в чем фокус. Но когда первые пятеро повисли на пиках, пойманные за свои дурацкие плащи, им пришлось менять тактику. Именно после этого в их войске появились отвратительные позеры в своих зеленых трико, которых потом отлавливали и мутузили Мейсы и Берсерки. Впрочем, Бульг на них не обижался, каждый эльф имеет право на маленькую военную хитрость, ведь все равно их потом нагнут.

Контрстрайк

Стоимость **45**, ролл на успех — **1d(100-10C)+10C**.

Выполняется после успешного спасброска против атаки противника (и только в адрес этого противника). Наносит двойной урон.

Доступно Мейсам, Стрелкам и Набигаторам (пешим).

После того как большая часть Берсерков научились избивать Мейсов и без оружия, Гуннару пришлось придумать новое развлечение. Долго он ломал голову, и наконец придумал обучить Мейсов контратакам.

Ну и все пошло по новой. Хорошие Мейсы задирали гнумов и как следует нагибали их в коротком бою, плохие — все так же получали тумачков.

Дуплет

Стоимость **50**, ролл на успех — **1d(100-10S)+10S**.

Двойной урон без штрафа.

Доступно Берсеркам, Мейсам и Пикинерам.

Увидев, что начался новый виток гонки вооружений, Валс заперся в своем доме и не выходил оттуда несколько дней. Проходившие мимо гнумы слышали только громкие удары, иногда — два удара подряд с коротким промежутком времени, словно второй удар был эхом.

Обеспокоенный Гуннар лично пришел проведать Валса. Он постучал в дверь его дома и назвал себя. После чего Валс Буйный распахнул дверь и одним ударом поставил ему два фингала под оба глаза.

Спустя неделю все Берсерки уже щеголяли новым ударом двумя руками сразу, а мейсы — двойными фингалами. В таверне в честь этого даже появилось новое блюдо — щщи по-македонски.

Кстати, именно так Валс пытался побить тогдашнего Верховного Шамана Карла.

10 хитов

Стоимость **50**, ролл на успех — **1d(100-5A)+5A**.

Первый удар наносит обычный урон и парализует врага. На следующем ходу нападающий может нанести урон **9d(5S)**. Бонус к атаке прибавляется к каждому из десяти ударов. Выполняется либо без оружия, либо с коротким оружием.

Доступно Мейсам и Набигаторам (пешим).

Но на этом соревнование между Валсом и Гуннаром не закончилось. Мейс затаил страшную обиду и целыми днями упражнялся с мечом, пытаясь обогнать ненавистного Берсерка. В итоге он умудрился достичь небывалого результата: он стал первым гнумом за всю историю Фругарда, который смог нанести 10 ударов за считаную пару ходов.

А потом вождь лично пришел к этим лоботрясам и отправил обоих в поход на эльфов.

Магия Дрилл

Стоимость **55**, ролл на успех — **1d(100-10S)+10S**.

Первый удар выполняется с бонусом **+30** к атаке и парализует врага на ход. Второй удар — с бонусом **+60** к атаке.

Доступно только Пикинерам.

В чем самая мягкотка копьяд? Бултыхающийся на копье враг не достанет тебя своими ручонками! В чем же беда копьяд? Непонятно, как его потом с копьяд быстро снять.

Так рассуждал Стейнмод Мудрый, знаменитый фругардский Пикинер. И рассуждал бы он так до скончания веков, если бы не припомнил в один прекрасный момент знаменитую пинковую технику Талька Тощего. Действительно, чего церемониться с этим шашлыком?

Спнуть его с копьяд, и готово. Не будет же он после этого, в самом деле, жаловаться.

От этого момента и берет начало знаменитая фругардская двухударная техника боя.

Железная башка

Стоимость **60**, ролл на успех — **1d(100-100)+100**.

Удар с бонусом **+100** к атаке.

Доступно только Берсеркам.

С младенчества Фроди Железная Башка был фругардской легендой. В возрасте десяти лет Фроди полез играть в катапульту. Так как маленький гнум не знал, как пользоваться катапультой, залез он прямо в ложку. Нашли Фроди очень легко: врезавшись в дерево на границе эльфийского леса, он это самое дерево переломил пополам.

Юность Фроди провел в подмастерьях у плотника, забивая лбом гвозди, а с совершеннолетием был зачислен в Берсерки, когда вернулся во Фругард с парой саботонов.

Впрочем, не все Берсерки единодушно признали в юном Фроди своего коллегу. А причиной этого был слух, что вместо того чтобы выбить паладина из ботинок как требуется, Фроди вбил его шлем в наплечники, и паладин сам отдал ему ботинки в обмен на помощь в высвобождении из монолитной стальной тюрьмы, в которую превратились его доспехи.

Хаммерцол

Стоимость **65**, ролл на успех — **1d(100-10S)+10S**.

Неблокируемый оглушающий на ход удар. Требуется дробящее оружие.

Доступно только Берсеркам.

Когда Фроди подросток и понял наконец, что голова дороже фрагов, его излюбленным оружием стал молот. Впрочем, тактика знаменитого Берсерка существенных изменений не претерпела, головы его врагов трещали, как фругардская баня во время пожара, а уцелевшие издавали такие же вопли, как и оставшиеся в той самой бане гнумы, когда огонь подбирался к их драгоценным бородам.

Берсткамбо

Стоимость **70**, ролл на успех — **1d(100-5S)+5S**.

Первый удар наносит обычный урон и парализует на один ход, к урону второго прибавляется **50**, и он так же парализует на ход, к урону третьего — **80**, третий удар отбрасывает врага на **5** клеток. Комбо срывается, если игрока кто-то атаковал.

Доступно только Мейсам.

Золотой век фругардского фехтования породил эту смертоносную технику, развив учение Мастейна Рыжего до его логического конца. Пока имперские офицеры тыкали в свои драные карты и рассуждали об опасностях со стороны фругардской пехоты, гнумы вроде Хельга Больверка всю демонстрировали им эту самую опасность на полях сражений.

Однажды капитан кошачьей гвардии Давизель Быстрый пожелал вызвать Хельга на дуэль. По словам очевидцев, пока Давизель пытался донести цель своего визита до гнума, Хельг, не долго думая, успел отправить в глубокий нокаут обоих его секундентов.

Полет ласточки на луну

Стоимость **75**, ролл на успех — **1d(100-5A)+5A**.

Тройной урон без штрафа. И этим все сказано. Необходимо режущее оружие.

Доступно Мейсам и Берсеркам.

Так уж вышло, что после Гуннара Хитрожопого фругардская земля не дала гнумам ни одного прославленного учителя фехтования. Увлеченные постоянными поединками с берсерками, мейсырегулярно подставляли свои звонкие котелки под кулаки и дубинки, за несколько лет выводя из организма все мозги, кроме спинного. В итоге новое поколение мейсов тренировалось не по науке, а как получится. Хельгу Больверку больше других повезло с выбором методики тренировок: оказалось, что гнум, способный нанести три удара подряд по одной блохе, имеет все задатки великого воина.

Return of the Warlord

Стоимость **100**, ролл на успех — **1d(100-10A)+10A**.

Бесконечная восьмерка, выполненная верхом, да еще и с кавалерийским бонусом.

Гнум несется на врага по прямой (только вертикальной или горизонтальной) как танк, размахивая своим оружием в обе стороны, нанося удары всему вокруг себя. Длина пробега зависит от того, на чем гнум сидит и может ли это «что-то» само расчищать себе дорогу.

Кавалерийский бонус для каждого покрытого этой атакой врага извольте рассчитывать сами.

Доступно только Набигаторам.

Гарр Завоеватель стоял у штурвала не так долго, как его сын, но его эпоха навеки запомнилась гнумам. Гарр был самым быстрым и решительным из всадников Фругарда. В самом начале своего правления он взял Милонхельм посреди лета, отправив к острову единственный драккар, на борту которого было едва ли двадцать гнумов. Секрет его успеха заключался в сопровождении драккара: непобедимая фругардская моржница смяла береговую охрану островных орков, позволив драккару, на борту которого были ездовые медведи, причалить к берегу.

Как только Гарр со своими людьми пересел на ездовых медведей, эта же битва повторилась уже на суше, даже с большим размахом. Даже те двадцать гнумов, что управляли драккаром, вошли в состав фругардской медведницы, которую Гарр повел на основные силы орков. Нищие островные орки с Милонхельма не могли спрятаться за каменными стенами, как горе-вояки из Пальмовой Хари и не имели при себе лебедок с п, чтобы сделать ну хоть что-нибудь. Медвежьи всадники Гарра вошли в их войско, как струя пива вливается в глотку гнума в таверне, даже причмокивая попавшими под медвежьи лапы войнами для пущей схожести.

Гнумы удерживали Милонхельм три месяца, пытаясь придумать, как бы им вернуться назад во Фругард без своих моржей, которые, разумеется, сбежали. В итоге Гарр наконец догадался оставить всех своих медведей оркам в назидание, а гнумов погрузить в освободившиеся трюмы драккара.

Хамгеррейн

Стоимость **100**, ролл на успех не требуется.

Молоты падают с небес на всех врагов на поле, оглушая всех тех, кто не успел увернуться. Эти невезучие еще и получают **1d100-50** урона.

Доступно только Шаманам.

Зуб — высокая и неприветливая гора. Град идет на ней чаще, чем снег, зато шаманы топчат ее склоны еще чаще, чем идет град. Маленький Джоуи, сын Карла сына Скотта сына Росса сына Носорога, тоже регулярно туда таскался, пытаясь если не поболтать с богами, то хотя бы нажраться мухоморов втайне от своего отца. Однажды он попал под жуткий град. Градина размером с чесночную голову пробила его рюкзак, и все мухоморы полетели с отвесной скалы. Джоуи выругался всеми богами, которых помнил, и в сердцах произнес: «Какого Дио эльфам никогда такого града на их дурные головы не падает?!»

Гриб услышал эти слова юного шамана. Сойда с Зуба, он предстал перед юным Джоуи, сыном Карла сына Скотта сына Росса сына Носорога и сказал ему: «Джоуи, сын Карла сына Скотта сына Росса сына Носорога, боги услышали твою молитву. А тем, кто не услышал, я передам. Приходи завтра.»

На следующий день Джоуи, сыном Карла сына Скотта сына Росса сына Носорога снова поднялся на Зуб. И вновь ему явился Гриб и сказал: «Юный Джоуи, сыном Карла сына Скотта сына Росса сына Носорога, боги решили наградить тебя. Запомни, сколько раз ты угодишь под град на горе Зуб, столько раз твои враги угодят под град по твоей воле!»

Гриб развернулся и ушел, что-то насвистывая под нос. Интересно, если бы он узнал, что на следующий день шаманы Фругарда разобьют огромный палаточный лагерь на западном склоне, взял ли бы он свои слова назад?

Total Punage

Стоимость **100**, ролл на успех — **1d100**.

Четырехкратный урон без штрафа. Не забудьте клевые спецэффекты!

Доступно только Берсеркам.

Каждый гнум слышал саги про Пивной Штурм и Бздульфа Толстого, а некоторые даже успели в нем поучаствовать. В сагах Штурм изображается чем-то вроде обычной пьянки с пивом и эльфами, но даже участники его не знают, что этот поход мог закончиться совсем по-другому, если бы не берсерк Шикль Грубый.

Как раз перед Пивным Штурмом эльфы наконец извлекли хоть какой-то опыт из предыдущих набегов фругардцев. Учув аромат чесночного пива, они тут же покинули пограничные заставы и, подав сигнал, улизнули в свои укрепленные форты.

Для того чтобы показать им, насколько фругардские понятия об укрепленных фортах различаются с понятиями эльфийскими, Шиклю понадобилось несколько часов и всего один единственный удар.

Стоит ли говорить, что после часов томительного ожидания, гнумы вваливались в форты в более чем приподнятом настроении?

Бесконечное комбо

Стоимость **100**, ролл на успех — **1d(100-10C)+10C**.

Первый удар парализует врага на один ход. Каждый следующий удар съедает все восстановившееся упрямство, добавляет **+10** к урону (по сравнению с предыдущим) и снова парализует. Как только вы промахнулись, противник делает комбобрейкер и наносит вам дополнительный удар перед своим ходом. Кроме того комбо прерывается, если вас ударил другой противник.

Доступно только Мейсам.

Сколько бы ни ругали Турина Лукиля за плохие мечи, Турин — выдающийся мейс. В его руках даже простой кусок железа превращается в смертоносное оружие, наверное, именно поэтому его мечи мало чем отличаются от простых кусков железа.

Долгие дни, проведенные в кузнице, закалили Турина похлеще любых боев. Теперь у любого эльфа есть хороший шанс почувствовать себя наковальней, для этого ему достаточно только натворить что-нибудь такое, чтобы встретиться с фругардским оружейником лицом к лицу. Почти единственный стопроцентно действующий способ — ввалиться в его кузницу.

Фуза Дрилл

Стоимость **100**, ролл на успех — **1d(100-10S)+10S**.

Выполняется после успешного спасброска от вражеской атаки.

Первый удар выполняется с бонусом **+70** к атаке и парализует врага на ход. Второй удар — с бонусом **+100** к атаке. После второго удара цель приземляется за спиной гнума, если там есть куда приземляться.

Доступно только Пикинерам.

Легендарная техника самого Куклуксклана, которую он придумал изначально для того, чтобы печь дичь на кострах. Суть ее гениальна, как все гнумское: сначала эльф нанизывается на копьё, а потом этим копьём Куклуксклан перекидывает копьё с жертвой через голову, ударяя ее оземь. Если встать спиной к костру, воткнув в землю рогатину, копьё будет ничем не хуже настоящего вертела. Ну кроме того что сгореть может.