

okazali się zdrajczy i niegodni zaufania. Dlatego też krasnoludy rozpoczęły serię eksperymentów na jeńcach, w wyniku których powstała nowa rasa orków, zwanych czarnymi orkami. Jednak nawet one wykazywały za dużo samodzielności i niezależności. Kiedy wśród czarnych orków wybuchł bunt, krasnoludy Chaosu przetrwały tylko dzięki pomocy hobgoblinów. Od tamtej pory ludy te połączył sojusz, który krasnoludy wykorzystywały do swoich celów. Ale nawet dzięki zwiększonej w ten sposób sile roboczej nie sposób było wykonać wszystkich prac bez pomocy niewolników. Krasnoludy wysłały więc hobgobliny na Srebrny Szlak, aby przywiozły do Zharr-Naggrund zapasy i jeńców. Ale i tego było za mało. Dlatego też krasnoludy zaczęły handlować z barbarzyńcami z Północy. Ten stan trwa po dziś dzień. W zamian za dostawy niewolników krasnoludy trują się w kuźniach, wytwarzając nowe i coraz bardziej przerażające wyroby dla swoich ludzkich sprzymierzeńców. Wykonywane przez nie zbroje Chaosu, magiczny oręż i straszliwe maszyny wojenne trafiają w ręce wojowników i wybrańców Chaosu. Krasnoludzkie kuźnie wyrzucają w powietrze gęste kłęby trującego dymu, unoszącego się z ognisk pod kotłami. Rytmicznie dudnią uderzenia młotów, zagłuszone tylko wrzaskami strachu i bólu jeńców skazanych na okrutny los. Cała konstrukcja drży od nieustającej pracy i krzyków niewolników, wrzucanych do kadzi z roztopionym metalem jako ofiary dla głodnego bóstwa.

Krasnoludy Chaosu jako Bohaterowie

Krasnoludy Chaosu w dużym stopniu przypominają swoich krewniaków z południa, lecz ich umysły i dusze zostały nieodwracalnie spaczona. W swej pracy łączą inżynierski geniusz krasnoludów ze straszliwą czarną magią, tworząc wynaturzone dzieła, będące bardziej żywymi stworzeniami niż maszynami. Rzadko pojawiają się w Starym Świecie, choć ostatnio widziano je na polach walki podczas Burzy Chaosu, gdy prowadziły żywe maszyny, zwane piekielnymi działami (*Popioły Middenheim*, str. 6). Zazwyczaj pozostają na terenie Mrocznych Ziemi, daleko od klanów dawnych rodaków, opuszczając swe siedziby tylko w celu kupienia niewolników od Kurgan i Hungów. Za zgodą Mistrza Gry gracza może stworzyć postać krasnoluda Chaosu. W tym celu należy użyć cech zwykłego krasnoluda, zgodnie z zasadami przedstawionymi w *Księdze Zasad*.

Cechy rasowe

Krasnolud Chaosu posiada następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: przeszukiwanie, rzemiosło (rusznikarstwo), wiedza (krasnoludy), wiedza (Mroczne Ziemie), znajomość języka (khażalid)

Zdolności: krasnoludzki fach, krzepki, odwaga, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu*. 25% szans na mutację Chaosu. Jej rodzaj należy ustalić za pomocą **Tabeli 3-1: Mutacje Chaosu** (str. 34-35).

Wyposażenie: broń jednoręczna, lekki pancerz (hełm, skórzana kurta), 1k10 zł



Profesje krasnoludów Chaosu

Początkową profesję dla Bohatera Gracza można określić za pomocą **Tabeli 12-3: Profesje krasnoludów Chaosu**.

W odróżnieniu od zwykłych krasnoludów, krasnolud Chaosu może wybrać profesję związaną z rzucaniem czarów (profesja zaklinacza).

**Tabela 12-3:
Profesje krasnoludów Chaosu**

Rzut	Profesja
01-06	gladiator
07-12	górnik
13-32	grabieżca
33-38	handlarz niewolnikami
39-45	inżynier (Chaosu)
46-52	mieszczanin
53-64	najemnik
65-70	ochroniarz
71-75	oprawca
76-83	rzemieślnik
84-89	tarczownik
90-94	zaklinacz
95-00	żołnierz