

## GNOMY

### Legenda

*Kamień twardy Unni ciosał  
Ogień tańczący Unni krzesał  
Kamień w ogniu Unni wykuwał  
Z kamienia, z ognia, nas urabiał.*

strofa z „Eddy”

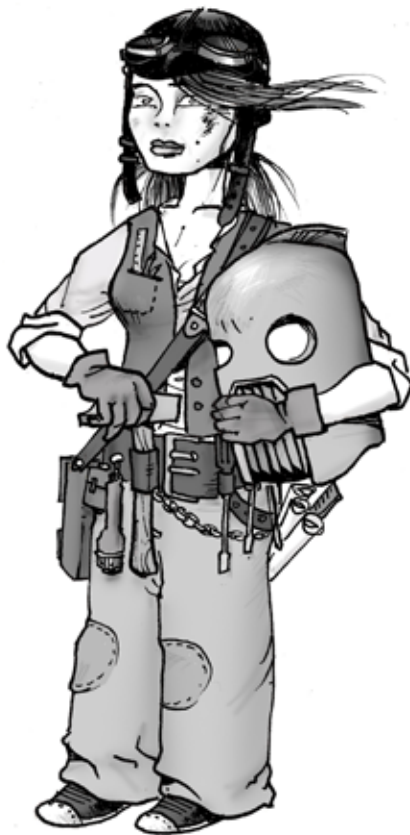
**Wygląd:** Gnomy są drobne i ruchliwe. Wzrostem przypominają niziołki, lecz są od nich o wiele szczuplejsze. Ich aparycja przypomina krasnoludzką, choć gnomy są drobniejszej budowy. Tradycyjny wizerunek przedstawiciela tej rasy to karzełek z długą brodą i charakterystycznym, czarno-czerwonym ubiorem. Obecnie coraz więcej gnomów zaczyna nosić się zgodnie z powszechnie obowiązującą modą, choć mało który decyduje się zgolić wąsy.

**Specyfika:** Gnomy to tajemnicza, skryta rasa. Od wieków żyją obok reszty społeczeństwa, zamknięci w świecie niezrozumiałych tradycji i zwyczajów. Trzymają się razem znacznie bardziej, niż inne rasy, stanowiąc często odrębny naród w narodzie. Nie słyszy się o gnomich politykach czy wojskowych, ale każda wykształcona osoba potrafi wymienić kilku wywodzących się z tej rasy magów, naukowców i wynalazców. Mimo, że starają się żyć na uboczu (a może właśnie dlatego) gnomy często wzbudzają niechęć, a nawet otwartą wrogość. I nikt nie jest do końca pewny, ile prawdy jest w krążących po Wana-dii plotkach o odprawianych przez nich mrocznych rytuałach.

**Spółceństwo:** Większość gnomów należy do klasy średniej lub niższej, wszyscy jednak wynoszą z domu solidne, podstawowe wykształcenie. Zgodnie z ich wierzeniami, to właśnie gnomy wynalazły pismo. Wewnątrz zamkniętej społeczności największym szacunkiem cieszą się mędracy (zwani *godzi*),

studiujący stare legendy i przechowujący pamięć całej rasy. Większość jest biegła w kreśleniu run i przywoływaniu ukrytej w nich magii.

Gnomy pochodzą z Thule, wyspy na Lodowym Morzu. Burzliwa historia rozrzuciła ich po całej Wana-dii, od skutego lodem Hrimthorstu przez słoneczną Koriolę, mgliste wyspy Zjednoczonego Królestwa po zmarznięte tundry Morgowii. Ich skupiska znaleźć można również w każdej większej kolonii, od Winlandii po wyspy Shan-Dekanu.



**Koncepcje postaci** – wiedza i tajemniczość.

- Badacz starych manuskryptów, poszukujący zaginionych run z Eddy, świętej księgi gnomów.
- Pani inżynier specjalizująca się w tworzeniu golemów teatralnych.
- Awangardowa malarka współpracująca z wywiadem.
- Pilot-oblatywacz, testujący nowe modele wiewern.

**Preferowane Atrybuty:** Przenikliwość, Opanowanie

### Metryczka gнома

**Żywioł:** ogień i ziemia

**Wygląd:** nerwowość ruchów, wydatne nosy i skłonność do noszenia wąsów powodują niejasne skojarzenia z gryzoniami.

**Wzrost:** 90 – 120 cm

**Grywalny wiek:** od 25 do 70 lat