

ZA KULISAMI

Wanadia czerpie garściami z europejskiej historii i kultury, a każdy element **Wolsunga** zainspirowany jest jakimś mocnym stereotypem z naszego świata.

Patrząc przez ten pryzmat, gnomy to dziewiętnastowieczni nordyccy Żydzi, czczący Odyna. Tworzą zamkniętą społeczność, mają własną religię, zwyczaje i kłopoty ze światem zewnętrznym. Taka interpretacja gnomów pozwala wprowadzić na sesji ciekawe i dojrzałe motywy, ale pamiętajcie: to tylko gra i ma służyć głównie rozrywce.

Zdolności:

Gnomi mędrzec: Wychowane w kuliście wiedzy i słowa pisanego gnomy wkraczają w dorosłe życie z olbrzymim zasobem wiedzy. W zetknięciu z problemami, które bywają opisywane w książkach, gracz może wydać żeton, by uzyskać +5 w teście analizy, okultyzmu, wiedzy akademickiej lub wiedzy ogólnej.

Alegorie i przypowieści: Religijne gnomy znają setki, jeśli nie tysiące przypowieści, alegorii i maksym, które pozwalają przejść przez życie w sposób godny i bezpieczny. Barwna przypowieść, nieszablonowa anegdota lub zaskakująca metafora może uratować skórę w niejednej trudnej sytuacji towarzyskiej.

Gracz może wydać żeton, by na całą konfrontację społeczną zwiększyć *pewność siebie* o dwa.

Wyzwania godne gнома

Antagoniści: dybuki (zmarli pozornie przywróceni do życia), zbuntowane golemy.

Osiągnięcia rasowe: ich zdobycie pozwala wykupić dodatkowe cechy rasowe (👉 **Osiągnięcia** [107]):

- **Pielgrzymka życia:** podróż do kolebki gnomów, na wyspę Thule.
- **Golemolog:** zaprojektowanie i zbudowanie golema.
- **Patriota:** odbycie służby wojskowej lub wykonanie misji dla rządu.
- **Tradycja:** nadanie dziecku Prawdziwego Imienia w obecności *godiego* i zgodnie z wymogami tradycji.

Sekretne runy: Największą tajemnicą gnomów, przekazywaną z pokolenia na pokolenie, są runy pozwalające ożywić rzeczy nieożywione. Powiernicy tego sekretu jako jedyni potrafią stworzyć golema bez skomplikowanych procedur technomagicznych.



Raz na sesję gnom może stworzyć golema z dowolnej człokształtnej figury nie większej od ogra – może to być manekin krawiecki, mała gliniana figurka lub zbroja w muzeum. Golem działa przez całą scenę, słuchając rozkazów swego stwórcy.

Numerolog: Spędzający lata na badaniu znaczenia liczb, run i magicznych symboli, gnom zaczyna dostrzegać znaki we wszystkim, co go otacza. Łatwość i skuteczność, z jaką wprawny numerolog jest w stanie przewidzieć zawirowania losu bywa niepokojąca. Czasami ma się wrażenie, że za przenikliwymi oczami gнома wirują tryby i przekładnie skomplikowanej maszyny różnicowej.

Gracz może wydać żeton, by obejrzeć karty, które ma w ręce jego przeciwnik, lub w tajemnicy