

Specyfika: Krasnoludy słyną ze swojego opanowania i wiecznej powagi. Świat uznają za skomplikowany mechanizm, który można zmierzyć, przeanalizować część po części i logicznie zinterpretować. Lud ziemi ufa chłodnemu rozsądkowi, a nie ulotnym emocjom.

Krasnoludy mają wrodzoną smykałkę do pracy z maszynami i najlepiej ze wszystkich ras znoszą wszczępienie golemicznych lub mechanicznych protez.

Spółeczeństwo: Krasnoludy zawsze kojarzone były z górnictwem, obróbką metali i handlem. Zwykle pracują jako mechanicy, górnicy, inżynierowie czy robotnicy. Jest wśród nich również wielu znanych wynalazców, inwestorów, właścicieli fabryk oraz bankierów. W niektórych krajach klany krasnoludzkie tworzą trzon arystokracji. Ci, którzy wybrali karierę wojskową, służą w ciężkiej piechocie, wojskach pancernych, wśród saperów, często piastują też ważne stanowiska w sztabie.

Nie wiadomo, czy kolebką krasnoludów są góry Wanadii, czy niebosiężne szczyty środkowego Sunniru. Pewne jest, że obecnie można ich spotkać w zasadzie wszędzie, oprócz Lemurii i Atlantydy.

Koncepcje postaci – solidność i maszyny.

- Znany detektyw, posługujący się żelazną logiką i najnowszymi zdobyczami technomagii.
- Pani archeolog specjalizująca się w badaniu podziemnych nekropolii.
- Milioner-bawidamek prowadzący nocny tryb życia, technomag i zakała rodu.
- Pani geolog zapuszczająca się w najdalsze tereny w poszukiwaniu nowych złóż. Pali cygara i ma żelazny łeb.

Preferowane Atrybuty: Przenikliwość, Krzepa

Metryczka krasnoluda

Żywiół: ziemia

Wygląd: Niscy, mocno zbudowani. Biała skóra i oczy bez białek, wiecznie schowane za ciemnymi okularami.

Wzrost: 140 – 160 cm

Grywalny wiek: od 30 do 100 lat

Wyzwania godne krasnoluda

Antagoniści: Urhwerk (krasnoludy, które stały się maszynami), koboldy (nieszczęśliwe krzyżówki krasnoludów z trollami).

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

- **Rodzina:** zawarcie związku małżeńskiego.
- **Zła krew:** zatuszowanie skandalu związanego z koboldem w rodzinie.
- **Ciało i stal:** wszczępienie sobie lub komuś technomagicznej protezy.
- **Racjonalista:** dokonanie trudnego wyboru, wbrew uczuciom, a zgodnie z nakazami zimnej logiki.

Zdolności:

Mrok pod górąmi: Wszystkie krasnoludy dobrze widzą w ciemnościach, jednak te, które urodziły się i dorastały pod ziemią, mogą normalnie żyć, pracować, czytać czy pisać bez żadnego źródła światła – w sytuacji, w której przedstawiciele innych ras są zupełnie bezradni.

Bohatera nie dotyczą żadne ograniczenia, wynikające ze słabego oświetlenia. W ciemnościach, podczas konfrontacji i testów przeciwstawnych z niekrasnoludami, wszystkie testy *ukrywania się* i *sposrzejawczości* mają ST o 5 mniejsze.

Natchniony mechanik: Podczas testów związanych z naprawą lub korzystaniem z wszelkiego rodzaju maszyn, gracz może wydać żeton, by uzyskać premię +5 do rzutu. Zdolność działa np. podczas naprawy automatów, prowadzenia paromobilu czy uruchamiania gadżetów technomagicznych. Nie można jej natomiast użyć w czasie korzystania ze zwykłych urządzeń (np. strzelania, otwierania sejfów czy zastawiania pułapek).

Gadżeciarz: postać posiada głębokie i instynktowne zrozumienie maszyn, które pozwala wykonać kilka drobnych przeróbek i zamienić byle barachło w cud techniki. Raz na sesję krasnolud może zmienić dowolny przedmiot z ekwipunku w gadżet, posiadający nie więcej, niż dwie cechy specjalne (👁️ **lista gadżetów** [xxx]). Efekty przeróbki utrzymują się przez jedną scenę.