

ORGANIZACJE

Wanadia pełna jest stowarzyszeń i klubów, z których niektóre osiągnęły międzynarodowy status i wpływ. W tej sekcji znajdziecie sześć nowych organizacji, które powstały jako zrzeszenia zawodowe lub kluby branżowe. Obecnie nie ograniczają się już do przedstawicieli jednej profesji, a ich aspiracje sięgają dużo, dużo dalej.

Każde ze stowarzyszeń nadaje się zarówno na macierzystą organizację dla waszych bohaterów, jak i na źródło charakterystycznych antagonistów.

13. REZERWOWA BRYGADA WETERANÓW

Z koszmaru Wielkiej Wojny wyłonił się nowy świat: świat przemysłu, oszołamiających zdobyczy nauki i dekadentycznej sztuki. Podczas gdy każde dziecko zna imiona walczących smoków, największych generałów czy członków Grupy Kuźnia, mało kto pamięta o milionach zwykłych żołnierzy. Nic dziwnego, że wśród tych ostatnich, często okaleczonych i niedocenionych, narasta frustracja i tęsknota za wojennym porządkiem.

13. Rezerwowa Brygada Weteranów to w oczach rządu Akwitanii nieszkodliwa zbieranina emerytów, spędzających czas na wspomnianiu swoich wojennych przygód. W rzeczywistości jednak organizacja snuje dalekosiężne plany, mające na celu przejęcie władzy w kraju i „zrobienie porządku” z kontestującymi ich spuścizną artystami i skorumpowanymi politykami z Orseaux. Weterani różnią się radykalizmem – podczas gdy niektórym chodzi po prostu o wywalczenie należnego im szacunku, inni nie cofną się przed zbrojnym puczem.

Choć wielu żołnierzy 13. Brygady posunęło się już w latach, należy liczyć się z ich doświadczeniem, determinacją i nieograniczonym wolnym czasem, przysługującym emerytom. Jeżeli chodzi o sprawność bojową, to gole-

miczne protezy i wspomagane pancerze potrafią zamienić podstarzałych, wątłych weteranów w efektywne narzędzia zagłady.

Większość weteranów to agenci specjalni, oficerowie lub zabijacy.

ZBROJA WETERANA (GADŻET)

Koszt: 15 PD

Ciężki, wspomagany pancerz jeszcze z początków Wielkiej Wojny. Choć obecnie bardziej pasowałby do muzeum, to we władaniu doświadczonego żołnierza okazuje się wciąż sprawny i zaskakująco skuteczny. Ostatnio wyposażony w apteczkę, zawierającą lekarstwa na wszystkie prawdziwe i wymaginowane przypadłości właściciela.

Cechy: zaskoczenie, obrona +2, za żeton: przywraca właścicielowi znacznik.



Pomysły na przygody

Eksploracja – zadaniem wysłanników *RTKA* jest odnalezienie i zniszczenie potężnego artefaktu z czasów Nieumarłej Rzeszy, porzuconego gdzieś na Polach Śmierci. Na wyprawę zabrać muszą kilku – szczerze nienawidzących Wotańczyków – weteranów z 13. Brygady, którzy jako jedyni posiadają informacje na temat położenia urządzenia. Poza stawieniem czoła zagrożeniom Pół, będą musieli także odeprzeć ataki Dzieci Nieumarłej Rzeszy i wybić Akwitańczykom z głowy przejęcie artefaktu.

13 Rezerwowa Brygada Weteranów

Powszechna.

Cel: oddział rezerwy, integracja kombatantów, najwyżsi oficerowie dążą do puczu.

Znak rozpoznawczy: odznaczenia z czasów Wielkiej Wojny, golemiczne protezy.

Wymagania: osiągnięcie zdobyte podczas walki na froncie Wielkiej Wojny, wyszkolone strzelanie.

Przywileje: przydzielenie broni, materiałów wybuchowych lub wspomaganego pancerza (gadżet o jednej cesze) do końca sesji.

Ryzyko – fala rewolt przetacza się przez akwitańskie kolonie. Gdy regularne wojsko związane jest walkami w Lemurii, generalicja zmuszona jest skorzystać z usług 13. Brygady, którą wysyła do pacyfikacji pokrytego dżunglą skrawka ziemi na Wyspach Karmazynowych. Kiedy okaże się, że geniusz zbrodni, nowy pan wyspy, to dawny wotański generał, determinacja weteranów jeszcze wzrośnie...

Salony – obchody rocznicy bitwy pod Coteaun zagrożone! Grupa dekadentkich artystów-pacyfistów przygotowała pokaz, mającą obnażyć nędzę militarystyki. Czy bohaterom uda się powstrzymać wybuch przemocy pomiędzy krewkami weteranami a zbuntowaną młodzieżą?

Śledztwo – podczas dorocznego przeglądu armii dochodzi do zamachu na pyszałkowego Ministra Wojny. Podejrzani padają na opozycję polityczną, sąsiadujące mocarstwa i nihilistów. Nikt nie zwraca uwagi na pułkownika 13. Brygady, który z zadowoleniem podkręca siwe wąsiska...

DŻENTELMENI ZIELONEGO STOLIKA

We własnym mniemaniu – spadkobiercy starożytnej tradycji, zdaniem innych – ofiary zartu, który trwa już zdecydowanie zbyt długo. Dżentelmeni Zielonego Stolika to niezwykła zbieranina błędnych rycerzy świata hazardu, święcie przekonanych, że po osiągnięciu doskonałości moralnej i intelektualnej staną do gry o największą stawkę – legendarną Kość Justusa, zapewniającą posiadaczowi władzę nad losem.

Każdy z około pięćdziesięciu Dżentelmenów Zielonego Stolika jest zawodowym hazardzistą, podróżującym po świecie w poszukiwaniu nowych wyzwań. Choć prawie nigdy nie przegrywają, bogactwo jest dla nich jedynie środkiem do ostatecznego celu: zdarza się im stawiać dziesiątki tysięcy księżyców przeciwko wartościowym informacjom, mogącym zbliżyć ich do odnalezienia Kości Justusa. Dżentelmeni rygorystycznie przestrzegają zasad uczciwości – każdy, kto w ich obecności splami się szulerką, naraża się na srogą zemstę – bezlitosne ograniczenie ze wszystkich środków.

Członkostwo w organizacji nie jest obecnie ograniczone ze względu na płeć, pochodzenie czy majątek: rośnie liczba Dam Zielonego Stolika. Grupa aktywnie poszukuje potencjalnych kandydatów wśród graczy obdarzonych bystrym umysłem, wrodzonym szczęściem oraz odpowiednimi zasadami moralnymi.

Większość Dżentelmenów to arystokraci, bon vivanci lub badacze.

SZYBKI ZAKŁAD

Koszt: 10 PD

Wymagania: *blef*.

Opis: Wydając żeton, bohater może wykonać test sporny przeciw dowolnej postaci (umiejętności do wyboru: *ana-*

Dżentelmeni Zielonego Stolika

Tajna. Elitarna.

Cel: doskonalenie cnót podczas gier hazardowych, odnalezienie Kości Justusa.

Znak rozpoznawczy: charakterystyczny sposób trzymania sztonów.

Wymagania: wyszkolone *analiza, blef i empatia*, osiągnięcie Uśmiech Losu.

Przywileje: elitarna, dwie dodatkowe kostki w dowolnym teście związanym z hazardem.

liza, blef lub empatia). Przegrany traci punkt Bogactwa lub punkt Reputacji (wybór zwycięzcy). Atut ten wykorzystać można przeciwko danemu przeciwnikowi najwyżej raz na sesję.

Pomysły na przygody

Eksplozacja – jeżeli Kielich Justusa odkryty w Transalanei jest prawdziwy, to być może i Kość Justusa znajduje się w południowej Lemurii? Jeden z Dżentelmenów wraz z grupą przyjaciół wyrusza w podróż, która zakończy się dramatyczną partią pokera z najwyższym szamanem Shaka.

Ryzyko – geniusz zbrodni zorganizował wielki turniej pokerowy, dzięki któremu ma zdobyć środki na swoją złowrogą działalność. Bohaterowie, agenci wywiadu któregoś z państw, muszą przekonać do udziału jednego z Dżentelmenów Zielonego Stolika – ekscentrycznego profesora matematyki. Ich wróg nie cofnie się jednak przed porwaniem i zgładzeniem rywala...

Salony – na dworze królowej Tytanii wybucha skandal, gdy młody hazardzista publicznie wyznaje platoniczną miłość żonie Ministra Gospodarki. Co gorsza, ta zdaje się odwzajemniać uczucie... Minister w desperackiej próbie zachowania twarzy zwraca się do bohaterów, by pokonali i upokorzyli amanta na jego własnym terytorium – przy zielonym stoliku kasyna.

Śledztwo – do bohaterów, znanych detektywów, zgłaszają się Dżentelmeni Zielonego Stolika z prośbą o zbadanie niezwyklej sytuacji. Czy młody niziołek, który notorycznie ogrywa ich w kasynie, jest najbardziej utalentowanym graczem w historii i przyszłym Wielkim Mistrzem Dżentelmenów, czy może wyjątkowo przebiegłym oszustem?

HOLISTYCZNA

AGENCJA DETEKTYWISTYCZNA

Nic nie dzieje się bez przyczyny – to motto Holistycznej Agencji Detektywistycznej. Skupieni w tej międzynarodowej organizacji śledczy to erudyci, przekonani o tym, że każdą zbrodnię należy rozpatrywać w szerszym kon-

tekście społecznym. Umiejętność łączenia odległych faktów zapewnia im niezwykłą skuteczność, otwiera jednak także pole do niepopularnych wśród bogatych elit idei. HAD oskarża je o celowe utrzymywanie niższych warstw w ubóstwie, ograniczenia narzucane na naturalne skłonności jednostki, obnaża hipokryzję i zło kryjące się nie tylko w umyśle zbrodniarza, ale także w całym systemie.

Wynajęcie HAD spowoduje najpewniej odkrycie prawdy – całej prawdy. Agenci mogą stać się zarówno trudnymi sojusznikami, jak i rywalami bohaterów, pragnących utrzymać w sekrecie niecne sprawy, w jakie zaangażowane są najwyższe osoby w państwie. Organizacja nie ma doraźnych ambicji politycznych, stylem działania przypominając raczej nieformalny instytut naukowy, zbierający doświadczenia podczas codziennej pracy detektywów.

Większość holistycznych agentów to detektywi, badacze lub naukowcy.

NIEPOKORNY UMYSŁ

Koszt: 5 PD

Wymagania: Przenikliwość 9+ (wysoka).

Opis: Podczas dowolnego testu *wiedzy akademickiej* lub *analizy* bohater może w niepokojący sposób połączyć fakty w logiczną całość, wygłaszając przy okazji nieelegancką teorię. Wydając punkt Reputacji, zyskuje w ten sposób premię +5 do testu.

Pomysł na przygody

Eksploracja – gdy w odległej kolonii zamordowany zostaje ważny urzędnik, władza wynajmuje drużynę, zawierającą członka HAD, aby zbadała sprawę. Czy socjologiczne teorie, które tak dobrze sprawdzały się w Wanaдії, znajdą zastosowanie w obcym, pełnym niezrozumiałych rytuałów społeczeństwie dzikich?

Ryzyko – jeden z agentów HAD oszalał i przeszedł na stronę zbrodni. Wymyka się służbom porządkowym, a trasę jego ucieczki znaczą kolejne trupy. Rozpoczyna się rywalizacja: drużyna musi złapać mordercę i dowiedzieć się, co doprowadziło go do załamania, zanim zrobi to jego własna organizacja. Ta nie będzie wahać się przed ujawnieniem owej strasznej prawdy szerokiej publiczności...

Salony – wszystko wskazuje na to, że wzrost liczby samobójstw w rejonie fabryki ma związek z wprowadzonym w niej „udoskonalonym”, wyjątkowo forsownym trybem pracy. Jak dotrzeć z tymi informacjami do wizytującego przedsiębiorstwo bratanka królowej? Czy wręcz przeciwnie, zatrzymać „nawiedzonych ekstremistów” z HAD,

Holistyczna Agencja Detektywistyczna

Powszechna.

Cel: rozwijanie socjologii, psychologii, antropologii i nauk pokrewnych podczas rozwiązywania zagadek kryminalnych.

Znak rozpoznawczy: notatnik na spostrzeżenia naukowe, obłożony ognioodporną skórą dinozaura.

Wymagania: wyszkolona *analiza* i *wiedza akademicka*.

Przywileje: dostęp do biblioteki agencji, zawierającej zarówno najnowsze traktaty naukowe, jak i jedną z najlepszych cywilnych baz danych na kontynencie; możliwy kontakt przez kryształograf.

którzy pragną podzielić się swoją wiedzą podczas balu, wydanego ku czci gościa?

Śledztwo – doktor Ian Murphy, przewodniczący HAD, został zamordowany, najprawdopodobniej przez jednego z członków organizacji. Rozpoczyna się bezkompromisowa walka – na sztylety, kule i odważne teorie psychologiczne.

