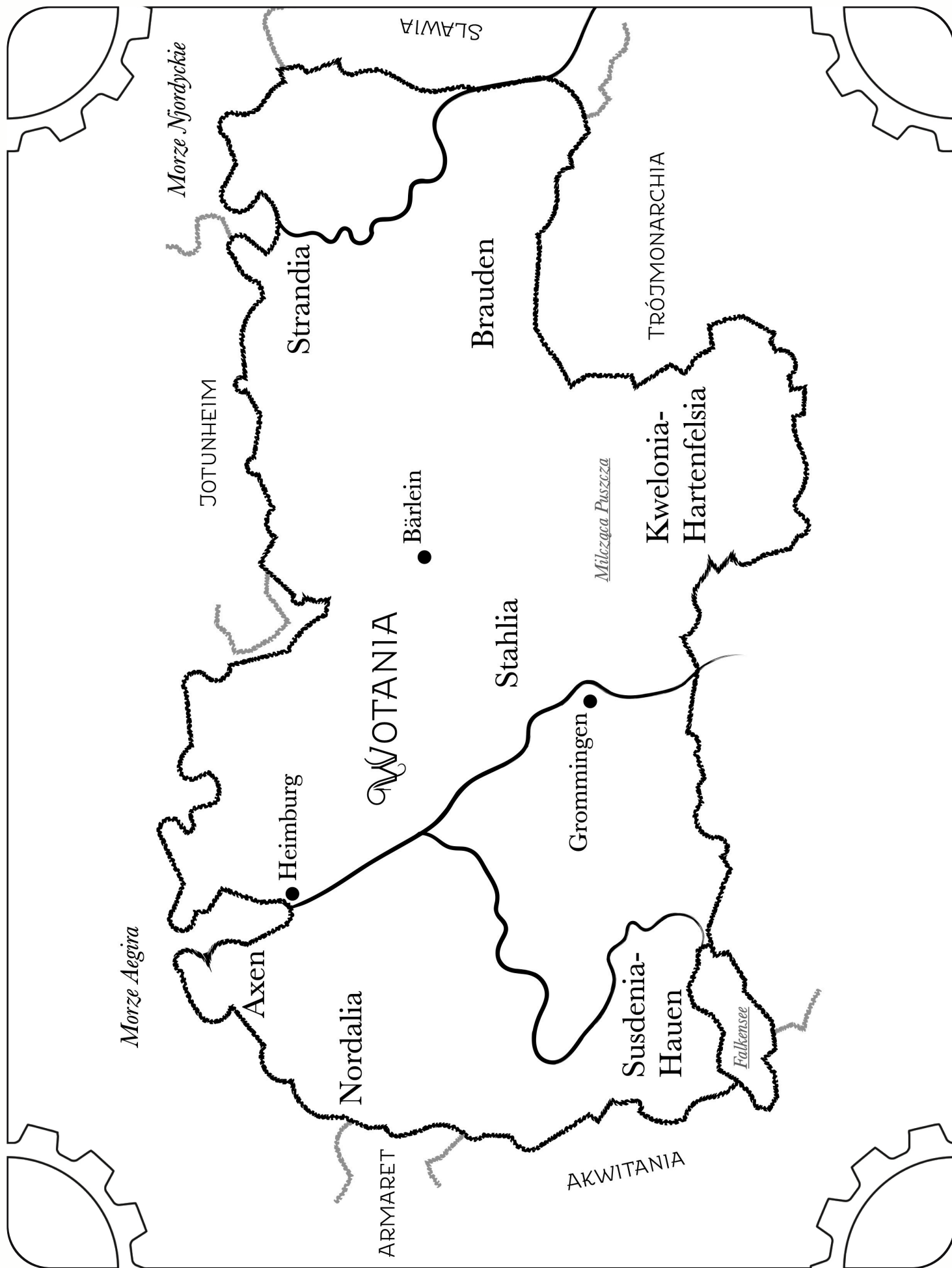




WOTANIA

CESARSTWO RZESZY
WOTAŃSKIEJ**Stolica:** Heimbürg**Ustrój:** konstytucyjna monarchia federalna**Władca:** cesarz Frederick Willem III (krasnodł)**Religia:** reformatyzm (państwowa), pontyfikalizm**Język:** wotański**Waluta:** 1 marka = 100 fenigów**Powierzchnia:** 759 tys. km²**Ludność:** 61 mln**Kolonie:** Kiauthau, Archipelag Lofara

Wotania to dziewiętnastowieczne Niemcy zmieszane z Republiką Weimarską, rzucone w czasy po drugiej wojnie światowej. To kolebka technomagii i najszybciej rozwijający się kraj Wanadii a jednocześnie bastion tradycji i konserwatyzmu. Kraj jowialnych, sympatycznych ludzi, z których każdy mógł podczas Wojny wspierać Nieumarłą Rzeszę.

POSTACI

Niezwykłe Persony urodzone w Wotanii dorastają w cieniu Wielkiej Wojny i blasku nowoczesnych technologii, nosząc na barkach winy swoich przodków.

Koncepcje postaci typowych dla Wotanii:

- Przewodnicząca Koła Gospodyń, szefowa spółki technologicznej notowanej na giełdzie heimburskiej.
- Prawie w całości zgolemizowane krasnodłskie mechanictwo, geniusz od tuningu paromobili.
- Agentka Biura Kontroli Thaumologicznej, polująca na pozostałe po Wojnie upiorności;
- Rozdarty wewnętrznie agent Kanclerza inwigilujący pod przykrywką, środowiska nihilistów, prywatnie lewicujący anarchista.
- Spadkobierczyni fortuny i właścicielka fabryki golemów unikająca swojej rodziny, która chce za wszelką cenę wydać ją za mąż.
- Osoba studiująca na uniwersytecie Grommingen, specjalizująca się w językach magicznych, martwych i nieumarłych.

Przekonania

Typowo wotańskie poglądy na świat:

- Nie każdy Wotańczyk to nekromanta.
- Wotańskie wynalazki są najlepsze.
- Śmiech jest oznaką słabości charakteru.

Gdy jesteś główną postacią w scenie i działasz zgodnie ze swoim przekonaniem, możesz dorzucić dodatkową kość.

Atuty

Jeżeli wybierzesz narodowość wotańską, podczas tworzenia postaci uzyskujesz dostęp do dodatkowych atutów:

- Golem 'Rutger' (sojusznik)
- Paromobil 'Marlis-Knoll' (gadżet)
- Analizator Pola Tanatycznego (zaklęcie)
- Mroczna Przeszłość (status)

Są one opisane w podręczniku w formie w pełni rozwiniętej, z czterema cechami. Tworząc postać wybierz tyle cech, by zmieścić się w początkowym limicie.

SCENY Z ŻYCIA WOTANII

Pod maską tego cacuszka kryje się wysokoprężny silnik parowy z doładowaniem manicznym, napędzany trzema żywiołakami i wysokowydajnymi bateriami na technologii ksystalomantycznej. Golemiczne shem w desce rozdzielczej oferuje funkcję autonomicznej jazdy. Chociaż prawnicy nalegają, żebym zaznaczył, że jest to dopiero wczesna beta.

Hans Ehrlich, sprzedawca paromobili marki Marlis-Knoll

To bardzo nieuprzejme pytanie, ale skoro musisz wiedzieć, to owszem, podczas Wojny walczyłem po tej niewłaściwej stronie. Wraz z powołaniem dostałem wybór: albo zgłaszam się na ochotnika, albo trafiam przed pluton egzekucyjny a potem do piechoty zombie. Co ty byś zrobiła na moim miejscu?

Johann Schmidt, podczas raczej nieudanej randki w ciemno.



WRAŻENIA Z PODRÓŻY

Rozmawia się w piwiarniach i restauracjach, podczas wycieczek rowerowych, na umówionych wizytach u przyjaciół, podczas wieczorków spirytystycznych i na zebraniach bractw kurkowych.

Mówi się wówczas o nowo otwartych liniach kolejowych, najnowszych wynalazkach, ciekawostkach z prasy codziennej, narodzinach i ślubach w rodzinie. Komentuje się gorąco politykę kolonialną Akwitanii i Alfheimu, rozważa problemy wewnętrzne Morgowii. Snuje teorie dotyczące cudzych smoków. Z ledwie skrywaną wyższością komentuje nie swoje skandale.

Nigdy nie mówi się o śmierci ani ciężkich chorobach. O Wojnie nie wspomina się inaczej, niż jako o „latach siedemdziesiątych”. Nie porusza się tematu Wormunda. Umieszczenie w jednym zdaniu słów „Wotania” i „nekromancja” to praktycznie śmierć towarzyska.

Miasta

Średniowieczne kupieckie kamieniczki otaczające rynek z obowiązkowym ratuszem. Nowoczesne dzielnice robotnicze z rzędami ceglanych kamienic czynszowych. Spokojne przedmieścia willi otoczonych ogrodami. Kościoły, państwowe szkoły i szpitale. Monumentalny gmach sądu. Dymiąca fabryka czająca się na obrzeżach miasta. Wszystko to połączone siecią ulic, torów tramwajowych i ścieżek dla bicykli. Na ulicach zadowoleni mieszkańcy, golemi gospodarcze i uprzejma policja. Na jednej ze ścian świeże plakaty wzywające do strajku.

Prowincja

Wioski, wioseczki i pojedyncze gospodarstwa rozrzucone wśród kratownicy pól i na malowniczych zielonych wzgórzach. Gęste lasy pełne zwierzyny i dobrze oznakowanych szlaków turystycznych. W pełni zgolemizowane zakłady mleczarskie sąsiadują z domowymi browarami i sklepikami rodzinnymi. Wzdłuż szos regularnie rozmieszczone gospody i stacje obsługi paromobili, zawsze zaopatrzone w węgiel i wodę. Gęsta sieć połączeń kolejowych spina prowincję z większymi miastami. Na niebie sterowce.

CIEKAWY MIEJSCA

Oto państwa związkowe Wotanii:

- **Wolne Miasto Heimbürg** – stolica i siedziba kanclerza von Lofara. Neogotycka metropolia pełna strzelistych wieżowców i ceglanych kamienic, opleciona liniami kolei. Posiada słynny port i niesławne kanały miejskie.
- **Strandia** – surowy, nadmorski land na granicy ze Sławią, który pod rządami nowej księżnej zmienia się w popularną destynację turystyczną.
- **Kwellonia-Hartenfelsia** – izolowana przez Milczącą Puszcze jest ostoją autonomistów, a jej książę to jawny wróg kanclerza, hojnie finansujący ekscentryczne badania naukowe.
- **Axen** – położony między Heimbürgiem a Armaret kraj kurortów, pod władzą ubożających elfich arystokratów.
- **Brauden** – kraina piwa, golonki i jodłujących krasnoludów w skórzanych spodniach. Książę unika polityki jak ognia.
- **Stahlia** – Największy z krajów związkowych. Stolicą landu jest malownicze Grommingen, centrum uniwersyteckie i religijne, słynne ze średniowiecznej katedry i jej golemów sakralnych.
- **Susdenia-Hauen** – najszybciej rozwijający się land, centrum produkcji golemów i paromobili, znany z zagłębia przemysłowego i malowniczego jeziora Falkensee.
- **Nordalia** – graniczy z Polami Śmierci. Najbiedniejszy z landów, ostoja anarchistów, nihilistów i pole gier obcych wywiadów. Wiecznie o włos od wybuchu rewolucji.

Odwiedzając Wotanię unikaj za wszelką cenę kanałów pod Heimbürgiem (sceneria: Kanały). Warto również odwiedzić którąś z poniższych, niepowtarzalnych lokacji i uczynić wspomnienia z wizyty częścią swojego życia.

INSPIRACJE

Gabinet doktora Caligari (film, 1919): groteskowa groza na granicy szaleństwa.

Metropolis (film, 1926): rozwarstwiony klasowo Heimbürg w pogoni za nowoczesnością.

Hellboy (komiks, 1993-2016): technomagiczni naziści wzywający prastare bóstwa.

Baśnie Braci Grimm: mroczne sekret wotańskiej prowincji.

Ścieżka dźwiękowa: Rammstein i Bertold Brecht.





Milcząca Puszcza

Przeklęty las na południu Wotanii, wypaczony w czasie Wojny zakłębieniami bojowymi i przelaną krwią. Złowroga inteligencja przebudzonych roślin zdusiła wszelkie życie zwierzęce i stanowi śmiertelne niebezpieczeństwo dla ludzi zapuszczających się w cień drzew.

Osiągnięcia i blizny:

- Uratowałam zagubioną wycieczkę szkolną, wiem jak postępować z młodzieżą.
- Uciekłam przed nekro-drzewcem, potrafię w porę spostrzec pułapkę.
- Straciłam druha w Milczącej Puszczy, już potrafię poruszać się wśród drzew.

Grommingen

Najstarsze miasto Wotanii, dawna kolonia Cesarstwa Rezyjskiego. Słynna katedra jest sercem wotańskiego pontyfikalizmu i miejscem przechowywania wielu relikwii. Gotycka starówka jest domem dla największej populacji gargulców na świecie.

Osiągnięcia i blizny:

- Rozmawiałem z głową św. Berenusa, wiem jak obchodzić się z relikwiami.
- Wyrzucono mnie z Uniwersytetu w Grommingen, już potrafię logicznie argumentować.
- Napisałam reportaż o miejskich gargulcach, potrafię się wspinać i biegać po dachach.

Bärlein

Spowite wiecznym półmrokiem dymów alchemicznych, miasto stanowi centrum okultyzmu i nocnego życia w Wotanii. Kabarety, nocne kluby i ekskluzywne domy publiczne budzą zgorszenie lub podziw na całym świecie. Ponadto, siedziba licznych korporacji.

Osiągnięcia i blizny:

- Wykraść sekret z biura koncernu Wolsung, wiem jak unikać skrytobójców.
- Odwiedziłam wszystkie bary w mieście, potrafię wypić dowolną ilość alkoholu.
- Opętał mnie upiór na wieczorku spiytystycznym, już znam się na egzorcyzmach.

MROCZNE TAJEMNICE

W wotańskich cieniach kryją się zarówno pozostałości po Wojnie, jak i twory szalonego postępu technomagii.

Przeciwnicy i wyzwania

Wizyta w Wotanii to szansa by spotkać nowych antagonistów i zaangażować się w niezwykle wyzwania.

- **Nekrodrzewiec:** ożywione drzewo z Milczącej Puszczy, w którego pień i gałęzie wrośnięci są nieumarli w venrierowskich mundurach.
- **Biogolem strażniczy:** nie do końca legalne połączenie cerbera wotańskiego z golemicznym pajakiem, patrolujące siedzibę koncernu Wolsung.
- **Strzyga:** ukryta za iluzją starszej pani, nieumarła maszyna do zabijania wciąż realizująca rozkazy wydane w czasie Wojny.
- **Seans spirytystyczny:** spotkanie towarzyskie połączone z wywoływaniem duchów, szansa na uzyskanie odpowiedzi z niewielkim ryzykiem opętania.
- **Infiltracja korporacji:** ryzykowna akcja, która może przynieść plany nowego wynalazku lub obciążające dowody, a na pewno grozi aresztowaniem.
- **Oktoberfest:** radosne święto zbiorów i piwa, podczas którego można nawiązać nowe kontakty lub wypić zbyt wiele i publicznie się skompromitować.

Przesilenia i przełomy

Za pozornie spokojną fasadą mieszczańskiego życia, ścierają się siły, które już niedługo mogą doprowadzić do kryzysu, który zmieni oblicze Wotanii.

RUCHY PRO-TANATYCZNE

Od czasów Wojny wszystko, co choć trochę kojarzy się z nekromancją, jest zakazane i skryminalizowane. Przedstawiciele, jak sami się nazywają, pro-tanatyizmu, starają się dostrzec dobroczynne strony badań nad śmiercią i nieumarłymi. Argumentują, że badania nad energią tanatyczną mogą przyczynić się do przedłużenia oczekiwanej długości życia, poprawić techniki reanimacyjne, pomóc podczas znieczulania do operacji.

Pytają dramatycznie, na łamach prasy, co z prawami osób pozgonnych?



SCENY Z ŻYCIA WOTANII

Pięć zespołów maszyn różnicowych przeanalizowało dane historyczne i wszystkie wykazały statystycznie istotny i stały spadek potęgi cesarza, licząc od momentu przemiany Wormunda w żelaznego smoka, przyspieszający wykładniczo w momencie odsunięcia smoka od aktywnej służby. Dział prekognicyjny sugeruje, że niedługo otworzy się szansa biznesowa, dotychczas pozostająca poza naszym zasięgiem: możliwość przejścia kontroli nad smokiem przez prywatną korporację.

Starsza Specjalistka, Edda Schwarzenhart, koncern Wolsung.

Domagają się możliwości przyzywania duchów zmarłych podczas rozpraw sądowych i spraw spadkowych. Są adwokatami nawróconych po Wojnie strzyg i ghuli, które żądają pełni praw obywatelskich. Domagają się unormowania prawa do zombifikacji.

Jeżeli zainteresujecie się tym wątkiem, poszukajcie odpowiedzi na pytania:

- Czy pro-tanatyści mają dobre intencje, czy są agentami neo-venriistów?
- Gdzie przebiega etyczna granica badań nad energią tanatyczną?
- Czy ghulom, strzygom, upiorom i duchom należą się prawa obywatelskie?

Podążanie tym wątkiem może doprowadzić do następujących przełomów:

- Zalegalizowana zostanie tanatomancja (czyli "biała" nekromancja).
- Pojawia się Nadzwyczajne Persony Pozgonne – ghule, strzygi, duchy.
- Neo-venrieryści zdobędą zauważalny wpływ na politykę państwa.

MEGAKORPORACJE

Wraz z rozwojem przemysłu i technomagii, oraz spadkiem potęgi monarchii, wanadyjskie koncerny i korporacje rozwijają się praktycznie bez przeszkód i zaczynają przewyższać potęgą niektóre kraje. Do czołówki megakorporacji należą, między innymi wotański Wolsung, jotuński Nilfholm, czy alheimski McRoth.

Korporacje kontrolują coraz większe dziedziny życia: budują osiedla robotnicze, przejmują firmy transportowe i koncerny prasowe, a przede wszystkim, stale szukają sposobu na zwiększenie zysku:

Jeżeli zainteresujecie się tym wątkiem, poszukajcie odpowiedzi na pytania:

- Jakie nieetyczne badania i nielegalne eksperymenty finansują megakorporacje?
- Którzy politycy siedzą w kieszeni koncernów?
- Jakie ułatwienia i dobroczynne innowacje wnosi do świata wielki biznes?

Podążanie tym wątkiem może doprowadzić do następujących przełomów:

- Wielkie koncerny zostaną znacjonalizowane.
- Wynalazki będą trafiać jedynie do najbogatszych.
- Koncern Wolsung zyska kontrolę nad Wormundem.

PLAN WORMUNDA

Po zakończeniu Wojny, wotański smok Wormund został uwięziony w podziemnym górskim hangarze, w utajnionej lokacji. Pozbawiony pilota, ze zdezaktywowanym uzbrojeniem, nudzi się śmiertelnie. Wszyscy wiedzą, że smok snuje wielopiętrowe intrygi, które mają zwrócić mu wolność.

Jeżeli zainteresujecie się tym wątkiem, poszukajcie odpowiedzi na pytania:

- Kto pracuje dla smoka i czy robi to świadomie?
- Co musiałoby się stać, by smok opuścił hangar?
- Jakie siły w Wanadii przeciwdziałają planom bestii?

Podążanie tym wątkiem może doprowadzić do następujących przełomów:

- Smok zostanie zdezaktywowany i zapadnie w sen.
- Wormund doprowadzi do wybuchu nowej wojny.
- Pojawi się pilot, któremu uda się okiełznać smoka.

JOKERY

Gdy, podczas sesji rozgrywających się w Wotanii, trafi się okazja do zagrania Jokera, możesz sięgnąć po jedną z tych fraz-kluczy:

- *To część spisku Wormunda!* Sytuacja komplikuje się, gdy za sznurki pociąga znudzony smok.
- *Nowy wynalazek!* Ktoś testuje nową, ekscytującą i niebezpieczną technologię.
- *To własność koncernu Wolsung!* W sytuację ingeruje megakorporacja, z jej finansami, zasobami ludzkimi i armią prawników.