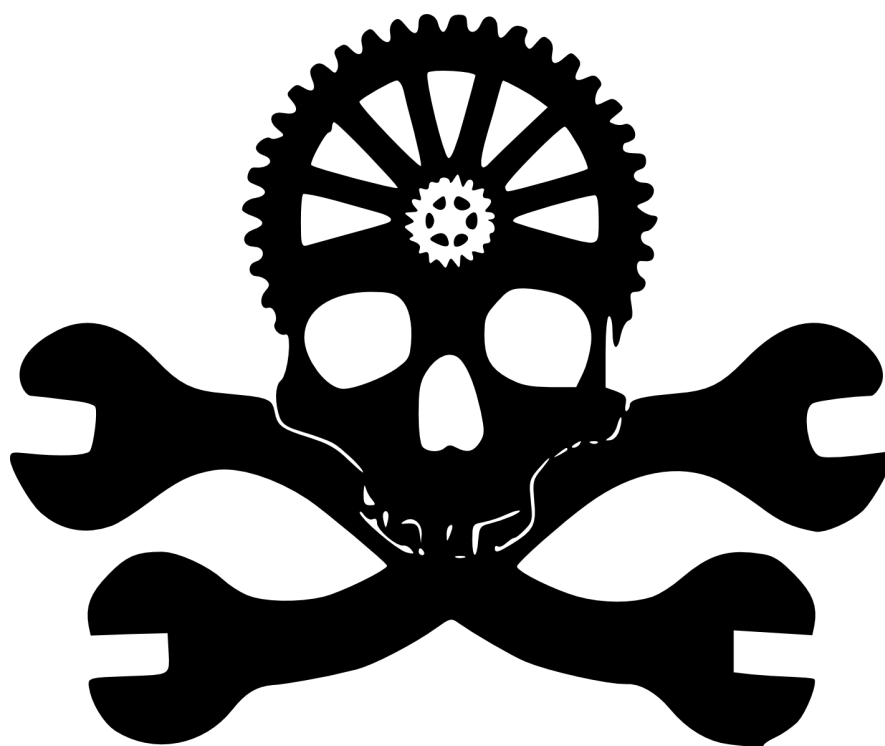


PIRACI PARY

*Gra fabularna
o marynarskich przygodach w świecie technologii pary.*



Rozdział 2 - Geografia Świata

Autorzy Podręcznika:
Kornel Misiejuk
Michał Ilczuk

Grafika Okładka:
Winter Rose

Mapa i jej wycinki:
Kornel Misiejuk
Michał Ilczuk

Wykorzystywane są tu fragmenty Carta Marina, mapy morza północnego z XVI wieku
https://pl.wikipedia.org/wiki/Carta_Marina
obraz wysp wygenerowano przy pomocy WorldEngine
<https://github.com/Mindwerks/worldengine>
Czcionka użyta w tytule: [Alexander Babich](#)

Pozostałe grafiki są podpisane na stronach na których występują. Niniejsza wersja podręcznika bazuje na wielu grafikach odnalezionych przez internet. Podpisy i adresy do stron źródłowych grafik mają na celu promocję autorów. Ta wersja podręcznika jest tworzona przez fanów dla fanów, bez chęci zysku komercyjnego. Autorzy tekstu nie posiadają żadnych praw do grafik które to stanowią wspaniałą inspirację do pracy.

Najświeższa wersja podręcznika i dodatków zawsze pod adresem:
<http://www.piracipary.eu.org/>

Wersja 011

Licencja treści tekstowych:
"Licencja Otwartej Gry", OGL, treść licencji na [końcu dokumentu](#).

Spis Treści:

Rozdział 2 - Geografia Świata	0
2.1 Ogólny Zarys	3
2.2 Kontynent czyli Imperium Czerwonego Słońca	4
2.3 Wyspy Cukrowe	7
2.4 Mad Maska	10
2.5 Nippon	11
2.6 Wyspa Wschodnia	12
2.7 Wyspy Wulkaniczne	13
2.8 Gadzi Pagon	14
2.9 Nowa Polana	15
2.10 Tu są smoki - Hic sunt dragones	16
X. Licencja Otwartej Gry	17

2.1 Ogólny Zarys



Zoomowalna wersja mapy: <http://www.piracipary.eu.org/mapa/>

Na zachód od kontynentu jest Ocean Zachodni, zasiedlone tam wyspy nazywane wspólnie się Oceanią Zachodnią lub po prostu Oceanią. Na wschód od Kontynentu jest Ocean Wschodni z jedną zamieszkaną wyspą. Tu żyją smoki czyli "Hic sunt dracones" to określenie na tereny gdzie jest nieznaną kontynent lub ogromny zespół wysp, ale rzeczone smoki nie pozwalają go zbadać i zjadają przybyszów. Smoki czasem zapuszczają się poza swoje terytoria, wtedy trzeba poczwarę ubić dla bezpieczeństwa innych ludzi. Smoki są nie tylko latające, są to też ogromne gady pływające. Ziemia jest okrągła, i na razie jest tylko jeden w miarę bezpieczny szlak pokonania terenów smoków.

2.2 Kontynent czyli Imperium Czerwonego Słońca

Kontynent jest miejscem gdzie wyrosła zaawansowana cywilizacja. Gdzie powstało 95% znanych dziś języków i jest to prawdopodobnie największy kontynent na tej planecie. Historia Kontynentu to dla wielu historia ludzkości. Tutejsze najstarsze zabytki mają parę tysięcy lat. Pierwsze zapiski pochodzą z przed 3 tysięcy lat. Tutaj powstawały małe i wielkie formy państwowe. Upadały królestwa, rodziły się nowe, a wynalazki i zdobycze technologiczne rewolucjonizowały życie mieszkańców. Znaną są skamieliny, które są dla naukowców dowodem, że ludzie wyewoluowali na Kontynencie i stąd rozpoczęli swoją dalszą ekspansję. Kontynent jest odosobniony geograficznie od innych wysp podatnych do zamieszkania.

Pierwsza udokumentowana podróż morska na nadający się do zasiedlenia ląd odbyła się dopiero 420 lat temu. Aby osiągnąć ten stan ludzie musieli nauczyć się robić ogromne statki oceaniczne, odporne na trudy pogodowe, zdolne przeciwstawić się dotychczas niepokonanym ogromnym bestiom żyjącym w oceanicznych głębinach. Zasiedlanie innych rejonów Świata było ważnym przełomem, lecz inne wydarzenie bardziej wpłynęło na świat, tak bardzo że zreformowało nawet kalendarz. Wielka Wojna rozpoczęła się 200 lat temu i trwała około lat 80. W jej wyniku śmierć poniosło 30% populacji Kontynentu, a dalsze 10% na zawsze wyemigrowało.

Koniec Wielkiej Wojny to pojedyncza wielka bitwa, w której starło się ze sobą ponad 200 tysięcy żołnierzy po każdej ze stron. Użyto w niej wszelkich nowinek technicznych takich jak czołgi i broń chemiczna. Po jednej stronie była Unia Wolnych Królestw pod przewodnictwem Azlandów, hołdująca starym zwyczajom, ale też już przygotowana na oddanie władzy obywatelom. Po drugiej stronie była to konfederacja reformatorów społecznych zorganizowana pod przywództwem jednego człowieka cesarza Neopolda. Neopold był geniuszem taktycznym i to dzięki jego fortelom bitwa zakończyła się jego sukcesem. Data ta przeszła do historii jako rok rozpoczynający nową erę. Rok zero i rozpoczęcie rządów Cesarstwa nad całym Kontynentem.



Państwa, które rozpoczęły Wielką Wojnę, znikły jeszcze podczas jej trwania, a co ciekawe państwa, a które ją zakończyły czyli Unia Wolnym Królestw oraz Cesarstwo Neopolda, do dziś znajdują się poza Kontynentem. Po objęciu pełnej władzy Neopold świadomy był, że czas wojny zmienił społeczeństwo nie do poznania. Ludzie przyzwyczaili się do nowej techniki, nauczyli pracować w grupach w oderwaniu od związków rodzinnych i co najważniejsze zupełnie się wymieszały terytorialnie. Przedwojenne klasy społeczne i bogactwa zanikły lub straciły na znaczeniu. Rozwój technologii doprowadził do sytuacji gdzie zamki i broje straciły na znaczeniu, a spryt i witalność zyskały. Neopold uznał, że nowe społeczeństwo potrzebuje nowego wspólnego języka, prostego prawa i jednego wspólnego Boga. W jego cesarstwie wszyscy ludzie poza nim samym mają być równi i mieć takie same prawa na sukces. Wraz z zaufanymi filozofami opracował nową religię gdzie sam cesarz jest synem Boga Słońca, a rzeczony Bóg jest sprawiedliwy. Masy ludzkie już się wymieszały między sobą w czasie tych okropnych 80 lat, więc uwięzieniem tego było ujednoczenie języka. Nowy język był prosty, wyzbyty anachronizmów i wyjątków gramatycznych. Zadbano nawet o to aby nazwy geograficzne nie przypominały o starych czasach. Pozmieniano nazwy miast, rzek i gór. Największe miasta odtąd nosiły nazwy najpiękniejszych kwiatów. Stolicą Cesarstwa została Rose (Róża), położona tuż przy wciąż nieodgadnionych starożytnych piramidach, w których to Neopold chciał odnaleźć tajemnicę wiecznego życia.

Neopold umarł miesiąc po zwycięstwie, a potomkowie Neopolda długo nie nacieszyli się władzą absolutną. Już Neopold 3 został podstępnie obalony przez kapłanów nowej religii. Kapłani wykorzystali słabość pozycji cesarskiej, do zawładnięcia władzy dla Siebie, a ludność przyzwyczajona do eksperymentów społecznych i oderwana od swojej przeszłości, łatwo się na to zgodziła. Dziś kraj na Kontynencie to Imperium Czerwonego Słońca, rządzony przez najwyższego kapłana, którego wybiera dożywotnio sama rada kapłańska.

Religia Czerwonego Słońca jest połączona z uprzemysłowieniem kraju. Świątyniami są ogromne czerwone wieże, w których to znajdują się huty metali, a wierni uczestniczą we wspólnym kulcie zmiany wszystkiego co jest dookoła pod przyszłość Imperium. Zmiana koloru słońca w dymie spalin jest jedną z tych oznak. Imperium wybudowało od podstaw nową stolicę Dianthus w centrum Kontynentu, przy okazji zmieniając krajobraz lokalnych gór i kierunek lokalnych rzek. Smog z hut specjalnie jest kierowany nad miasta, których to nazwy to wciąż piękne kwiaty. Imperium tworzy centralne plany rozwoju kraju, które są realizowane przy pomocy całego społeczeństwa. Żaden obywatel nie jest pozostawiony sam sobie. Państwo dba o jego wykształcenie, zdrowie i pracę. Najzdolniejsi i dobrze zmotywowani, zostają kapłanami. Wszyscy dbają o to, aby nie powróciły stare nierówności społeczne. Kolor skóry czy włosów, wspólne podwórko czy też więzy rodzinne nie mogą być przyczyną traktowania się wzajemnie lepiej lub gorzej od reszty społeczeństwa.

Stolica: Dianthus

Populacja: Mieszka tu z 500 milionów ludzi.

Władza: Kontynentem rządzi Imperator wybierany dożywotnio z pośród najwyższych kapłanów.

Religia: Jedyną dopuszczalną religią jest kult Boga Czerwonego Słońca. Karą za herezję jest śmierć.

Język: Imperialny

Technologia: Jest tu dużo dużych maszyn parowych, dużo linii kolejowych. Stoją tu wielkie dymiące fabryki w których jest masowa produkcja tkacka, metalurgiczna i inna.

Statki to kolosy metalowe o ogromnych kominach (jak Tytanic) .

Zasięg statków Imperium kończy się za Wyspami Cukrowymi. Ciężko zebrać zapasy węgla i słodkiej wody na dalszą podróż, szczególnie że tylko na kontynencie są zasobne kopalnie węgla.

Import: Produkty z Wielorybów , Trzcina Cukrowa, Tytoń , Owoce i Gadzie Skóry

Export: Głównie przetwory spożywcze i tkackie, zakaz sprzedaży i zakupów produktów technicznych, na rudy metali ceny są zaporowe

Skojarzenia: Euroazja, ZSRR,

2.3 Wyspy Cukrowe



Wyspy Cukrowe to położone blisko siebie archipelagi. Patrząc od zachodu są to Wyspy Bananowe, Wyspy Kokosowe, Wielki Błękitny Atol i Wyspy Kiwi.

Wschodnie Kiwi i Atol mają pochodzenie koralowe, a rafa koralowa wciąż stanowi barierę w swobodnej żegludze od strony Kontynentu. Wyspy Bananowe i Kokosowe są wypiętrzeniem tektonicznym. Jednak nie jest to teren aktywny sejsmicznie, powstałe wzniesienia uległy mocnej erozji.

Wyspy leżą na równiku, łagodny klimat i małe wzniesienia, stanowią dobre miejsce na hodowlę roślin. Rosną tu duże plantacje owoców tropikalnych, tytoniu i trzciny cukrowej. Tutejsze odmiany drewna, stały się też podstawą budulca wielu statków oceanicznych.

Przez wyspy przebiega większość tras handlowych, plus sami mieszkańcy też stanowią siłę nabywczą. Wyspy Cukrowe stały się centrum handlu na Oceanie Zachodnim. Wyspy mają dogodne połączenie z resztą archipelagów na Oceanie, jak i z samym Kontynentem.

Parowce Imperium zasilane węglem docierają w zasadzie tylko do wysp koralowych, i tu też Imperium wykupiło swój przyczutek, Wyspę Imperialną z miastem Palma. Jest to przy okazji

centrum handlu niewolnikami (troglodytami), którzy są sprowadani przez Imperium, a lokalni plantatorzy skupują ich na pniu do pracy na plantacjach w głębi Wysp Cukrowych.

Drugim dużym organizmem politycznym jest Republika Azlandzka, zajmująca cały Wielki Błękitny Atol oraz wiele wysp z pozostałych archipelagów Cukrowych. Ich stolicą jest miasto Cologne. Jedną z nielicznych nacji która przetrwała w mało zmienionej formie całą Wielką Wojnę. Kiedyś byli to bogaci magnaci władający całymi archipelagami, dziś są to wciąż majątni mieszkańcy o republikańskich wartościach. Jest to najbogatszy twór państwowy na Wyspach, mają rozwiniętą własną kulturę odwołującą się do rodów herbowych w których to protoplaści rodów byli potomkami bogów o kształtach zwierząt. Azlandczycy dbają o historię swoich rodów, jak i o swoich zwierzęcych opiekunów, od których utworzyli swoje "herby". Azlandczycy (szczególnie Ci dobrze urodzeni) czują się wciąż zwierzchnikami całych Wysp Cukrowych, choć nie do końca jest to zgodne z prawdą.

Kulturą stanowiącą przeciwwagę dla organizmów państwowych jest kultura Agnajska, wywodząca się z najwcześniejszej grupy kolonizatorów, z samych początków ekspansji ludów Kontynentu na Ocean. Unikają oni trwałych sojuszy a wystarczającym tworem jest rząd ograniczony do jednej wyspy, albo nawet miasta (polis). Jako pierwsi kolonizatorzy, rozproszyli się po całym Oceanie i to ich słownictwo i zwyczaje stały się podwalinami wspólnej kultury Oceanii. Agnajowie zawsze wierzyli, że Światem rządzi wielu bogów, ale podczas ekspansji na Ocean postanowili wydzielić trzy najważniejsze bóstwa, które wg Agnajów inne kultury po prostu ukrywały pod zmienionymi nazwami.

Podstawą ich pantoeonu jest Bóg Burz i Piorunów z piorunem w reku, Bóg Oceanów z trójzębem, który to też jest ojcem większości gigantycznych stworów morskich, oraz Bogini Ziemi dbająca o plony roślinne. Przed napływem kolejnych fal kolonizacyjnych, postawili oni swoje mniejsze i większe świątynie (bądź kapliczki) na wielu wyspach, a nowo przybyli ludzie bali się podpaść "starszym" bóstwom i kontynuowali ich zwyczaje. Język agnajski stopniowo zaniknął na rzecz odmian języka azlandzkiego, którym posługiwała się ostatnia fala kolonizacyjna. Lecz agnajski duch wolności pozostał. Miasta takie jak Cztery Asy czy Tradycja to duże niezależne miasta handlowe, które nie uznają żadnego zwierzchnictwa.

Ostatnim ważnym punktem jest duch murriańskiej przygody. Są to ludzie morza, którzy poowierzchniowo od Agnajów przyjęli zwyczaje religijne, ale postępowanie ich zwykle ogranicza się do stwierdzenia aby każdy dbał o siebie. Jest to kultura najemników i to oni stworzyli kreolską odmianę azlandzkiego, i stanowią najliczniejszą grupę społeczną. Można też uznać że dosyć popularne piractwo jest napędzane siłami murriańskimi. W środku wysp Kokosowych, wśród skalistych wysp i niespodziewanych mielizn kryją się ich bazy wypadowe. Napadają głównie na statki towarowe, nawet te przepływające w dużej odległości od Wysp Cukrowych. Z powodu handlu niewolnikami mocno wzrosło bezrobocie wśród byłych pracowników najemnych z plantacji, czyli też Murrian. Masy bezrobotnych potrzebowały nowego zajęcia, a pirackie miasta takie jak Żółwia Skąła przyjmują każdego. Oczywiście cechy kupieckie i władze wysp, próbują zatrzymać proceder piractwa, jednak bazy wypadowe są zwykle dobrze ukryte, lub tak jak Żółwia Skąła bronione są przez szereg uzbrojonych punktów ukrytych pośród skał i pozostaje tylko możliwość ścigania piratów na pełnym morzu.

Populacja: Żyje tu około 30 milionów ludzi, głównie o korzeniach Kontynentalnych. Natywna ludność praktycznie wyginęła od chorób w trakcie pierwszej kolonizacji.

Władza: różnie, część małych państw jest niezależna, część zjednoczona, część zamienia się w gubernie Imperialne, z racji na nową otwartą na świat politykę Imperium.

Religia: Przybysze przynieśli ze sobą wielobóstwa, zwykle jest czczony główny panteon Agnajski, ale są miasta mające za swoich obrońców bardziej egzotycznych bogów.

Język: językiem który unifikuje wyspy jest kreolska odmiana unijnego czyli przy okazji języka Azlandów, mocno zmieniona odmiana z wieloma słowami zapożyczonymi z innych języków. Języki stare i ich narzecza także często mają swoje małe nowe ojczyzny w postaci poszczególnych osad narodowościowych. Język Imperialny jest co raz częściej używany na wschodzie, wraz z odnową szlaków handlowych z Imperium.

Technologia: Wyspiarze są świetnymi skutnikami, budują statki znane na całym Oceanie, najtańsze są całe wykonane z lokalnych odmian drewna, ale potrafią też zrobić staki o dużej automatyzacji nowotechnicznej. Jest tu też dużo małych manufaktur i rzemieślników którzy łączą i przerabiają każdą technologię tego Świata. Rzemieślnicy z Atolu pracujący dla republiki Azlandzkiej słyną z niesłychanej dokładności.

Import: wszystko, poza owocami i produktami z trzciny i tytoniu

Export: wszystko, to jest hub Oceanu Zachodniego, więc produktów jest tu sporo.

Własne produkty to głównie owoce, trzcina, tytoń, statki i drewno.

Skojarzenia: Karaiby, Polinezja, Antyczne państwa-miasta

2.4 Mad Maska

Mały kontynent, nazywany największą wyspą Oceanii. Dom Troglodytów. Nie są to ludzie, lecz inny gatunek istot człekokształtnych, w razie spółkowania z ludźmi, dzieci mieszanych par nie są płodne. Wybrzeże jest usiane wielkimi wyciosanymi kamiennymi głowami "Wielkiej Maski". Jest to szeroko przyjęta nazwa na nieznaną bóstwo Troglodytów. Klimat to pustynie i puszczce, o bardzo nietypowej faunie i florze. Troglodyci są niebezpieczni i osiągają przeogromne rozmiary, niektórzy widzieli 6 metrowych gigantów.



Imperium uruchomiło handel z tubylcami i kupuje od nich niewolników czyli innych troglodytów, nie widziano jednak w sprzedaży osobników ponad 3 metrowych. Towar lub waluta jaką Imperium skupuje niewolników, i sposób w jaki się dogadali z troglodytami, pozostaje wciąż tajemnicą. Żadna kolonia ludzka nie przetrwała na wyspie dłużej niż parę miesięcy. Nieliczne relacje ocalałych opowiadają, że każda żywność może stać się tu trująca, a ilość napadów dzikich zwierząt i troglodytów była przeogromna. Pojawiły się też legendy o tym jakoby w centrum tego obszaru były zorganizowane struktury, wielkie mury oddzielające środek wyspy.

Populacja: nieznaną, ludzi brak

Władza: brak danych

Religia: Nie wiadomo za bardzo o wierzeniach ani o liczebności tubylców.

Język: też jest nierozgryziony.

Technologia: kamienne dzidy i dmuchawki.

Import: nieznaną (tajemnica Imperium)

Export: niewolnicy, rosną tu ciekawe zboża zwane kukurydzą, ale nie udało się tu stworzyć zaplecza dostawczego dla tego zboża.

Skojarzenia: Sokotra, King Kong, Afryka subsaharyjska i Madagaskar

2.5 Nippon

Wyspy wysunięte na północ, zasiedlone podczas Wielkiej Wojny przez naukowców i innych pracowników Unii Wolnych Królestw. Podobno mieli opracować broń ostatecznego zwycięstwa. Unia przegrała wojnę ale naukowcy nie opuścili wyspy. Nastąpił okres 70 lat całkowitej izolacji wyspy. Państwa neutralne lub aliandzkie (np republika Azlandzka) też miały zakaz zbliżania się. Każdy zbliżający się statek był ostrzegany a następnie w razie braku zmiany kursu niszczone. Nippon uruchomił



niespodziewanie 50 lat temu na wyspie Midway swój przyczółek technologiczny. Dał światu technologię parową personalną, korzystającą z wydajnych mikro-turbin zasilanych zmagazynowaną parą przegrzaną. Części produkowane w Nipponie mają niesamowitą dokładność i są zminiaturyzowane, wciąż pozostają niepodrabialne. Praktycznie każdy zaawansowany mikrosprzet parowy wykorzystywany na Oceanie, pochodzi z paru raptem sklepów na Midway. Pojedynczy dyplomaci którzy odwiedzili wyspy Nippon, wspominają o mecho-Samurajach pilnujących dzień i noc wybrzeży, oraz delikatnej architektury drewniano papierowej w tym niegościnnym zimnym klimacie.

Stolica: Odaiba

Populacja: Nie wiadomo ilu obywateli posiada Nippon

Władza: Najprawdopodobniej technokracja, rządy inżynieryjne

Religia: Nippończycy nie czczą bóstw, lecz uprawiają Kult znanych wynalazców. Można tu znaleźć posąжки Guttenberga jak i Curta Herzstarka .

Język: Czysty Unijny

Technologia: Najprawdopodobniej przewyższają technologicznie wszystkie nacje.

Import: zainteresowanie głównie produktami spożywczymi i kauczukiem

Export: technologia Nippońska

Skojarzenia: Japonia, projekt Manhattan

2.6 Wyspa Wschodnia

Klimat jest tu zimny. Na wyspie mało co rośnie, głównie porosty i trawy. były próby kolonizacji na początku bumu ekspolaryjnego ale kolonie szybko podupadły. Potem tylko wielorybnicy trzymali tu swoje przyczulki. Zmienia się wszystko 64 lat temu, gdy cesarz Neopold 4, czyli syn obalonego cesarza Neopolda 3, musiał uciekać przed nową władzą kapłańską która przejęła władzę na Kontynencie. Zrobił wielką ucieczkę, wraz dworem i zaufanymi oddziałami . Przeprowadził się na tą niegościnną wyspę



wraz z dwoma milionami osób. I kontynuuje tu utrzymywanie Cesarstwa. Wyspa ma niewiele możliwych miejsc lądowania, więc udało się im obronić przed zemstą Imperium. Ściągnieci technolodzy i pracownicy, wykorzystali system gejzerów do napędzania zaawansowanych technologii parowych. Wyspa okazała się też zasobna w złoża rudy metali.

Na wschód od wyspy są tereny smocze.

Niedawno ustalono szlak północny dzięki któremu wyspa uzyskała utrudniony ale możliwe kontakt handlowy z Oceanią Zachodnią a dokładniej z Wyspami Wulkanicznymi.

Stolica: Geonova

Populacja: Ludność to 2,5 miliona osób.

Władza: Cesarstwo

Religia: Religia jest tu kult cesarski czyli sam cesarz (teraz już szósty) jest uznawany za syna boga Słońca.

Język: imperialny

Technologia: Wyspa to mały cud technologiczny. Pełna automatyzacja, bez użycia węgla. Sa tu nawet kopyły gdzie hodowana jest tropikalna żywność.

Import: kauczuk i produkty spożywcze

Export: niezbyt zaawansowana technologia, głównie proste wyroby stalowe i żelazne o bardzo dobrej jakości.

Skojarzenia: Tajwan, Grenlandia, Islandia, Wielka Brytania

2.7 Wyspy Wulkaniczne



Wyspy leżą na terenach bardzo aktywnych sejsmicznie. Wyspy są stromymi górami , niewiele z nich jest nadających się do zamieszkania. Nieznana jest technologia dzięki której natywna ludność dotarła na ten archipelag setki lat temu. Natywni mieszkańcy wytrzymali natarcie kontynentalnych osadników, zarówno zbrojne jak i flory bakteryjno-wirusowej. W przeciwieństwie do innych archipelagów, tubylcom udało zachować władzę i kulturę przodków. Wyspy znane są produkcji kauczuku oraz pumeksu.

Cesarstwo z wyspy Wschodniej założyło tu mały park technologiczny oparty o gejzer WakaWaka. Szybko stał się przedmiotem kultu wśród mieszkańców, gdyż nie są to tereny mocno zindustrializowane. Współpraca pomiędzy Cesarstwem a wyspami Wulkanicznymi się zacieśnia.

Stolica: Wikihana

Populacja: Około 1 milionów ludzi, 60% to tubylcy

Władza: Jest tu królestwo Maui, gdzie wciąż panuje tubylczy ród Maui.

Religia: mananizm

Język: Niespokrewniony z kontynentalnymi językami, drugi język który zdobywa tu uznanie to język imperialny.

Technologia: Mieszkańcy stronią od nowinek cywilizacyjnych. Jedynie narzędzia proste są w cenie.

Import: wszystko oprócz kauczuku.

Export: kauczuki i produkty z Wyspy Wschodniej

Skojarzenia: Hawaje , Indonezja

2.8 Gadzi Pagon



Wyspy najdalej wysunięte na zachód. To tutaj naukowiec Charles Danzig wysnuł teorię że wszystkie istoty na ziemi pochodzą od wspólnych przodków. Z tą teorią bardzo mocno dziś walczy Imperium Czerwonego Słońca, dla którego ta teoria jest sprzeczna z dogmatem religijnym jakoby to ludzie dostosowywali się do warunków środowiskowych a nie na odwrót. Na wyspach jest od groma gadów w tym i małych latających smoków. Danzig uznał że doszło tu do typowego wyspowego zmniejszania się wielkości zwierząt, co oznacza że na zachód od tutejszych Wysp, gdzie odnotowuje się spotkanie dużych gadzich osobników musi być prawdopodobnie cały kontynent zamieszkały prawdopodobnie tylko przez Gady i niższe zwierzęta. W każdym razie wyspy były przed agajską kolonizacją bezludne, a przybysze musieli nauczyć się żyć z gadami. Nie udało się tu zasiedlić zwierzyny z kontynentu, więc nowa ludność korzysta z gadzich powozów, żywi się gadzim mięsem i co ciekawe nawet ujeżdża latające gady, nazwane pterodaktylami. Stosuje się tu nazewnictwo naukowe, zgodnie z zaleceniami samego Danziga. Choć naukowa nazwa grupy dinozaury, znaczy nie mniej ni więcej a straszne jaszczury, to tubylcy uznają wszelkie nazwy z końcówkami -zaur lub -yr, za poprawniejsze.

Stolica: Lacertis

Populacja: Ludność to około pół miliona osób.

Władza: Jest tu jest demokracja, każdy dorosły obywatel ma prawo głosu i do wyboru przedstawiciela w parlamencie.

Religia: część ludności jest ateistyczna ,a część oddaje hołd Królowej Matce Zachodu Xiwangmu.

Język: agnajski i unijny, przy czym unijny staje się dominujący.

Technologia: Zasilana gadami. Gady powozowe pracują też w kopalniach których jest tu całkiem dużo. Towar eksportowy to minerały (bogate złoża) i przemysł skórzany.

Import: technologia i spożywcze produkty.

Export: gadzie skóry , produkty z kopalń, oddziały najemników

Skojarzenia: Galapagos, Zaginiony Świat Doyle'a

2.9 Nowa Polana

Dosyć spora wyspa na krańcu znanego Świata. Klimat umiarkowany, nadaje się świetnie do wypasu bydła jak i uprawy zbóż. Są tu wciąż duże połacie lasów mieszanych, dostarczających rzadkich gatunków drewna. Wyspiarze słyną z przemysłu spożywczego. Ze zbóż produkuje się tu chleb, makarony oraz piwo. A na wzgórzach pasają się barany i krowy, co dostarcza zarazem produkty mleczne i mięsne.



Stolicą wyspy Arkona miejscowość położona z dala od Oceanu, co jest bardzo nietypowe w kulturze Oceanii. Dodatkowo kultura tubylców oderwała się powszechnie przyjętego agajskiego panteonu Bogów Morskich. Panuje tu wciąż wielobóstwo, najważniejsi bogowie mają atrybuty dotycząca bardziej spraw społecznych, niż władzę nad żywiołami.

Stolica: Arkona

Populacja: Ludność to parenaście milionów osób, ale nikt nie prowadzi tu dokładnych statystyk.

Władza: Zgromadzenia głów rodów raz do roku na polanie centralnej.

Religia: Wiara głównie w bóstwa o wielu twarzach, którym stawiają drewniane totemy.

Język: Ludność ma swój dialekt, nazywany językiem słowa, ale łamanym kreolskim też dadzą radę się porozumieć. Z racji na zasoby agralne są bogaci i dodatkowo twardo się targują.

Technologia: Nie ma tu za bardzo przemysłu innego niż spożywczy, choć stoi tu od groma wiatraków, które mielą zboża jak i kierują wodą na poletkach.

Zatoka południowa jest systematycznie zabudowywana wałami przeprowodziowymi.

Wiatraki wypompowują wciąż wodę z kanałów, dzięki czemu tworzą się nowe tereny pod pola uprawne, położone poniżej poziomu morza.

Import: wszystko poza produktami spożywczymi, głównie gotowe wyroby technologiczne

Export: produkty spożywcze i drewno.

Skojarzenia: Polska, Słowianie, Nowa Zelandia, Holandia, Falklandy

2.10 Tu są smoki - Hic sunt dragones¹



To określenie na białą plamę kartograficzną, która obejmuje z 1/3 planety. Wiadomo że Ziemia jest okrągła (choć kult Imperium poddaje to w wątpliwość) . Na pewno wiadomo o ogromnych gadach które pływają i latają , a nawet są widoczne na nieznanym lądzie (**Terra Draco**). Nie wiadomo czy to kontynent czy parę wysp , gdyż ekspedycje w te rejony są bardzo niebezpieczne. Smoki, choć mieszkańcy Gadziego Pagona nazywają je dinozaurami (straszne jaszczury), atakują każdy zbliżający się statek. I to nie tylko z powietrza, także prosto z głębin. Poczwały potrafią zniszczyć nawet ogromne statki pancerne, choć te akurat mają o wiele większą szansę takie spotkanie przetrwać. Mimo to praktycznie tylko flota Cesarstwa zapuszcza się w zakazane terytoria i trzymają się północnego przesmyka , który łączy Cesarstwo z Wyspami Wulkanicznymi.

¹ źródło grafiki: https://pl.wikipedia.org/wiki/Carta_Marina

X. Licencja Otwartej Gry

Licencją typu "Otwarta Zawartości Gry" objęty jest tekst dokumentu, ilustracje podlegają licencjom ustalonych przez ich autorów. Poniższa treść licencji jest tłumaczeniem z jęz. angielskiego licencji OGL.

Wersja 1.0a PL

Poniższy tekst jest własnością Wizards of the Coast, Inc, Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). Wszystkie prawa zastrzeżone.

- Określenia: (a) "Udzielający" oznacza właściciela praw autorskich i/lub znaków towarowych, który przyczynia się do tworzenia Otwartej Zawartości Gry; (b) "Materiały Pochodne" oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (w tym na języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korektę, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy w jakich istniejące dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane lub zmienione; (c) "Dystrybucja" oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, użyczenie, sprzedaż, emisja, wystawienie na widok publiczny, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) "Otwarta Zawartość Gry" oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury w takim zakresie, że nie zawierają Tożsamości Produktu i są rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udzielającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i Materiały Pochodne chronione prawem autorskim, lecz wyłączając Tożsamość Produktu. (e) "Tożsamość Produktu" oznacza nazwę, logo i znaki szczególne w tym szatę graficzną produktu lub serii produktów; artefakty, stworzenia, postacie, opowieści, scenariusze, fabule, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, języki, ilustracje, symbole, wzory, wyobrażenia, podobizny, formaty, pozy, pomysły, motywy oraz graficzne, fotograficzne i inne zobrazowania graficzne lub dźwiękowe; imiona i opisy postaci; nazwy i opisy czarów, efektów magicznych, schematów zachowań, drużyn, ważnych osobistości, podobieństw, specjalnych umiejętności, miejsc, lokacji, środowiska, stworzeń, wyposażenia, magicznych i nadnaturalnych zdolności lub efektów, logo, symboli lub projektów graficznych; i wszystkie inne Znaki Towarowe lub Zastrzeżone Znaki Towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez ich właściciela, za wyjątkiem Otwartej Zawartości Gry. (f) "Znak Towarowy" oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów stworzonych przez Udzielającego według zasad Licencji Otwartej Gry. (g) "Użytek", "Użyty" lub "Używanie" oznacza użytkowanie, dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych według zasad Licencji Otwartej Gry. (h) "Ty", "Twój" i inne odwołania w drugiej osobie liczby pojedynczej oznaczają licencjobiorcę w rozumieniu tej umowy.
- Licencja: Ta Licencja dotyczy każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który zawiera informację, wskazującą, że Otwarta Zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką informację do każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którego Używasz. Nie można dodawać ani ujmować żadnych postanowień do i z niniejszej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwartej Zawartości Gry rozpowszechnianej na zasadach tej Licencji.
- Oferta i akceptacja: Używając Otwartej Zawartości Gry stwierdzasz, że akceptujesz warunki niniejszej Licencji.
- Zapewnienia i postanowienia: W zamian za akceptację używania tej Licencji, Licencjodawca zapewnia Ci wieczystą, ogólnosiową, wolną od tantiem, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.
- Oświadczenie o prawie do udzielenia Licencji: Jeżeli publikujesz własne, oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry stwierdzasz, że Twój wkład jest Twoim wytworem i/lub masz prawo do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.
- Informacja o Prawach Autorskich: Jesteś zobowiązany uaktualniać INFORMACJĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst INFORMACJI O PRAWACH AUTORSKICH każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który kopiujesz, modyfikujesz, lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do informacji o Prawach Autorskich, dla każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.
- Używanie Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nieużywania żadnej części Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem takiego Znaków Towarowego lub Znaków Handlowego. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwartej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwartej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści do i z Tożsamości Produktu.
- Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry musisz jasno określić jaka część pracy przez ciebie dystrybuowanej jest Otwartą Zawartością Gry.
- Uaktualnienie Licencji: Wizards lub jej określeni Przedstawiciele, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdej autoryzowanej wersji tej Licencji do kopiowania, modyfikacji i dystrybucji każdej Otwartej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.
- Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY dystrybuować kopię niniejszej Licencji z każdą kopią Otwartej Zawartości Gry.
- Użycie danych Udzielającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy lub nazwiska żadnego z Udzielających do Wprowadzenia na rynek ani Reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz na to pisemną zgodę Udzielającego.
- Niemożność wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregoś z warunków niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, rozporządzenie lub wyrok sądu, nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry której dotyczy.
- Przerwanie: Niniejsza Licencja zostaje automatycznie cofnięta jeżeli któryś z warunków w niej zawartych zostanie naruszony, a uchybienie nie zostanie naprawione w ciągu 30 dni od stwierdzenia naruszenia. Wszystkie sublicencje działają nadal po zerwaniu niniejszej Licencji.
- Przystosowanie: Jeżeli którekolwiek z postanowień niniejszej Licencji jest niemożliwe do zastosowania, takie postanowienie powinno zostać przystosowane, lecz tylko w granicach koniecznych dla zapewnienia stosowalności.
- INFORMACJA O PRAWACH AUTORSKICH
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
D6 Adventure (WEG51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc.
West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.
Mini Six Bare Bones Edition, Copyright 2010, AntiPaladin Games.
Cinema6 RPG Framework, Copyright 2011,2012,2013, Wicked North Games, L.L.C.
Piraci Pary Copyright 2015, Autor : Kornel Misiejuk, Michał Ilczuk, Krzysztof Rakowski
KONIEC LICENCJI