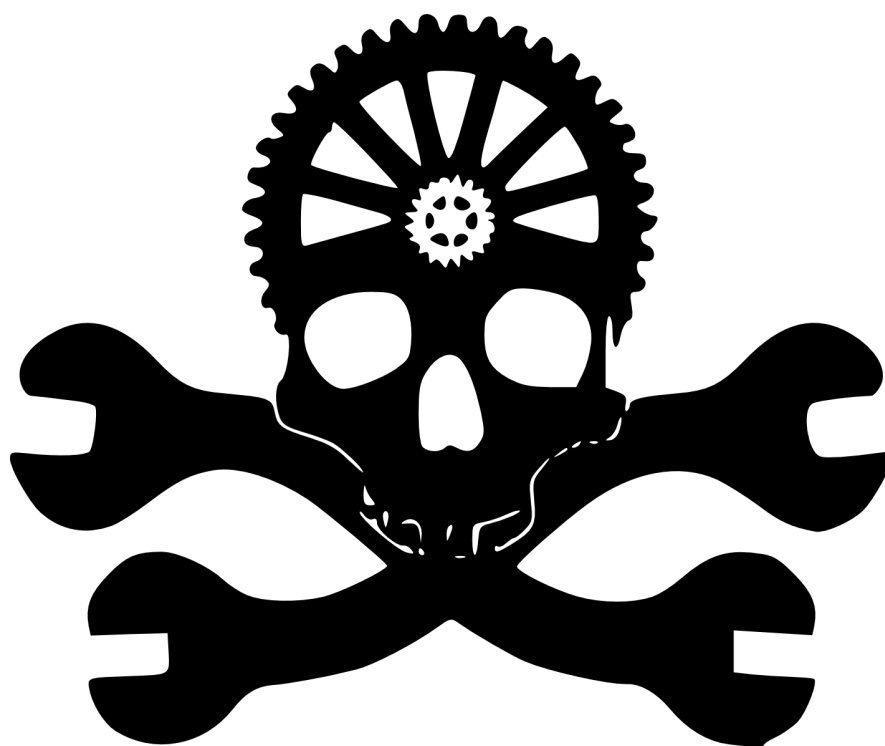


PIRACI PARY

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



Rozdział 3 - Nacje

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 3 - Nacje	0
1. Wstęp	3
4.1 Homo Imperialis (Człowiek Imperium)	3
4.2 Neopoldanie	4
4.3 Azlandzi	6
4.4 Agnajowie	9
4.5 Murrianie	11
4.6 Wodni Nomadzi	12
4.7 Mauri	13
4.8 Rahtafari	14
4.9 Nowopolanie	16
4.10 Nippończycy	17
4.11 Smokowcy	19
X. Licencja Otwartej Gry	21

1. Wstęp

Podział nacji zawiera tylko jakiś wycinek rzeczywistości. Prawdą jest jednak to, że większość nacji jest stosunkowo młoda, trudy eksploracji geograficznej i Wielka Wojna doprowadziły do wielu zmian, powstały nowe etnosy które to wytworzyły nowe nacje. O ile podział na państwa w większości stymulowany jest położeniem geograficznym, o tyle nacje odwołują się często do własnej historii lub wspólnej idei w tym religii

4.1 Homo Imperialis (Człowiek Imperium)

“Kolektyw to jedyna forma zapewniająca samorealizację jednostki”

Są to ludzie wychowani w Imperium Czerwonego Słońca. Niekoniecznie wychowani w tradycyjnych rodzinach, gdyż często zorganizowane ośrodki wychowawcze przejmują tę rolę. W każdym razie ludzie Imperium mają głęboko zakorzeniony motyw wspólnej odpowiedzialności za państwo. Bycie przewodnikiem dla reszty Świata jest trudną rolą, szczególnie ,że wrogie karłowate państwka potrafią bardzo sprytnie bojkotować trud milionów rąk do pracy. Człowiek jest centrum wszechświata, a moc jaką dostał od Boga Słońca to moc zmieniająca rzeczywistość naokoło. Człowiek jednak samemu jest niczym, tylko w kolektywie może osiągnąć prawdziwą samorealizację.

Imperium to jedyny prawdziwy doskonały kolektyw. Wszelkie inne formy rządów to anachronizmy sterowane przez zawistnych ludzi, w Imperium rządem steruje człowiek natchniony słuchający co rano rad od samego Boga.

Człowiek Imperium wie, że kolektyw ma wobec niego szerokie plany. Dlatego dba o Imperium, a Imperium dba o niego i zapewnia mu szkołę , szpitale, domy i pracę. Człowiek Imperialny ze smutkiem patrzy na mieszkańców świata mieszkających w jakiś drewnianych chatkach na małych wyspach. Ludzie Ci są niewykształceni , nie znają prawdziwej historii i przyczyn dziejów świata, nie mają zapewnionej opieki zdrowotnej ani pewnej pracy. Co gorsza Ci biedni ludzie non stop są podjudzani przez kapłanów archaicznych bożków, bojących się stracić swoją pozycję. W każdym to razie to imperium wygrało Wielką Wojnę, udało się to tylko dzięki poświęceniu milionów obywateli i teraz trwa czas Wielkiej Przebudowy.

Wciąż są rejony gdzie rządzi pustynia albo rozlewisko rzeki nad władzą człowieka, nadaną przez Boga. Ale z roku na rok, budowane są kanały nawadniające pustynie i osuszające bagna. Sadzone są nowe pola zbóż i karczowane zbyteczne lasy. Woda z rzek kierowana jest na miejsca na prawdę potrzebujące tej wody, a nie na jakieś przypadkowe niziny, gdzie woda ściekła gdyż człowiek był wówczas niezorganizowany.

Problemy człowieka Imperium są równie duże jak wyzwania jakie przed nim stoją. Zaplute idee bałwochwalczych wyspiarskich kapłanów mogą być wszędzie. Może się okazać że kompan z pracy albo rodzony brat, zacznie siał wątplenie, będzie snuł kłamstwa jakoby susza i brak plonów to kwestia imperialnej pomyłki. Jakby nigdy nie słyszał przemówień kapłanów Czerwonego Słońca o tym, że Wielka Przebudowa to trudna sprawa, a zamachy obcych agentur dzieją się prawie codziennie. Wtedy trzeba zgłosić w najbliższej czerwonej

wieży takiego brata lub kompana a mądrzy kapłani zadbają aby się nawrócił, albo odpoczął chwilę w innej okolicy.

Człowiek Imperium ma tę przewagę nad innymi nacjami, że może w pełni wykorzystać swój potencjał. Jedni ludzie z kolektywu planują, inni nadzorują, inni pracują siłowo, inni obsługują maszyny. Nie ma potrzeby ciągłego kombinowania. Każdy zarabia tyle samo, **sol** na dzień . Każdy wie że jest potrzebny. Nie musi się rozpychać po nowe stanowiska, ani usługiwać żadnym panom, wszyscy są równi, niezależnie co robią.

Obcy zarzucają imperialistom. że kapłani czerwonego słońca mają lepiej od reszty, ale co oni mogą wiedzieć o posłudze kapłańskiej, skoro mowa Boga jest święta i skomplikowana, jej rozgłaszaniem zajmują się ludzie którzy to potrafią(a niewielu takich jest) a oni praktycznie nie mają dni wolnych.

Inni obcy zarzucają że Wielką Wojnę wygrał jakiś generał-taktyk i to on wymyślił wspólny język i religię . Znowu co może wiedzieć o kontynencie ktoś kto tu nie mieszka? Ale pomijając nawet ten fakt, to znowu ścieżki Boga są skomplikowane, wysługuję się On pojedynczymi ludźmi czasem w sposób niezrozumiały, ale przecież celem jest świetność całego kolektywu, więc po co wspominać pojedyncze jednostki, skoro sprawcą ich działań był Bóg którego wspomina się codziennie ?

Cechy wyglądu: brak ujednoliconych, mogą mieć dowolny odcień koloru skóry: biały lub żółty jak i mocno ciemny. Kolory włosów wszystkie. Jednak uczesania i kolorystyka strojów wykazują wspólne pochodzenie. Mody imperialne się zmieniają zwykle co 5 lub 10 lat, a obywatele starają się nie odstawać, tak więc osoba która zna aktualna mode imperium, na jej podstawie rozpozna jej mieszkańców.

Język: imperialny

Religia: kult czerwonego słońca

Miejsca zamieszkania: Kontynent, plus mała grupa (100 ty osób) została przetrasportowana na pierwszą wyspę imperialną na Wyspach Cukrowych na wysp Palma.

Stosunek do innych nacji: zwykle nie za bardzo znają obce nacje, przybyszów i kupców traktują jak szpiegów, a z kolei bohaterów opowieści i artykułów za biednych zacofańców.

4.2 Neopoldanie

“Niech Słońce chroni naszego Cesarza”.

Neopoldanie wywodzą się mieszkańców Kontynentu którzy wraz z cesarzem Neopoldem 3, udali się na Wyspę Wschodnią.

Neopoldanie chociaż mogli by mieć wszelakie rysy twarzy i odcienie skóry (tak jak to kontynencie bywa) to jednak w dużej mierze mają podobne rysy do siebie, jest to ciemniejszy odcień skóry, górali z gór południowych. Była to nacja wyjątkowo honorowa, którą to Neopold Wielki (Pierwszy) sam na wiecu zachęcił do pomocy w wygraniu Wielkiej Wojny i z jej współplemieńców stworzył przyboczną Armię Honorową. Armia ta chroniła potomków Neopolda Wielkiego i wraz ze swoimi rodzinami i cesarzem Neopoldem 3 udała się na wyspę Wschodnią. Potomkowie górali stanowią ponad 60% Wyspy Wschodniej i ich zwyczaje przeszły też częściowo na całą populację. Drugą składową społeczeństwa są rodziny lordowskie. Wojsko dzięki któremu Cesarz wygrał Wojnę, było zespolone wg

różnych układów i generalicja tego wojska, po wojnie, stała się zaczątkiem nowej klasy arystokratycznej. Gdy cesarz Neopold 3 organizował ucieczkę, bogatsze rodziny z własnymi statkami wołały przyłączyć się do niego, niż dać się skolektywizować przez czerwono-słoneczną hołotę.

Dziś tytuły lordowskie są wciąż pielęgnowane, ale też wymagają na swoich właścicielach większego zaangażowania w społeczność. To oni zostają sędziami, burmistrzami i doradcami w nowych władzach.

Neopoldanie są dumni ze swojego języka, który to dziś powszechnie nazywany jest imperialnym, a dla nich jest to język "wspólny" ewentualnie "cesarski". Trudy tworzenia państwa na nowo, na niegościnniej dla ludzi ziemi, wzmocnił ich wspólnotę i sukces osłabił sentyment wobec utraconego kontynentu.

Neopoldanie cenią wybitne jednostki, zarówno pomysłowe jak i odważne.

Wielki Cesarz który wygrał Wielką Wojnę ma status półboski i legendarny. Jego potomkowie są uznawani za pewnego rodzaju rezerwuár wybitnych genów, które to znów zwizualizują się kiedyś jako wielki wódz, tyle że nikt nie wie w którym pokoleniu.

Nowi cesarze mają dzięki temu trochę większy spokój, gdyż choć są głowami państwa a także rodzimej religii, to mogą spokojnie nie posiadać boskich cech. Mieszkańcy uznają że to po prostu wciąż nie to pokolenie.

Religia mocno się rozluźniła na Wyspie Wschodniej, znalazła swoje miejsce na uboczu, jako lekko wyniosła terminologia, przy całkiem laickim życiu społecznym. Tu Bóg Słońca (Ra) jest całkiem przyjaznym Bogiem, który ma za wiele rzeczy na głowie, aby to spoglądać ludziom do mieszkań i sprawdzać czy żyją zgodnie z normami spisanyymi za czasów Wielkiego Cesarza. Bóg Słońca nawet się nie przejmuje tym, że stał się niezbyt wielką gwiazdą, a w ogromnym kosmosie znajdują się większe ciała, w tym też czerwone nad-olbrzymy, całe szczęście nie związane z odłamek kontynentalnym. Mieszkańcy doceniają spokój ascetycznych świątyń i to, że kapłanami zostają ludzie, których docenia lokalna społeczność. Często są to emerytowani inżynierowie albo zasłużeni nauczyciele. Msze to częściej porady jak nie pakować się w zbyteczne problemy życiowe lub rozmowy o co ciekawszych artykułach z ostatniego wydania gazety.

Zwyczaje góralskie to docenianie naturalnych krajobrazów i kult pracy. Budynki starają się nie zaburzać tutejszych krajobrazów, a ludzie starają się robić prace sumiennie. Miejsca pracy są mocno zautomatyzowane, tak aby ludzie zamiast się na darmo pocić mogli spokojnie sprawdzać jakość produktów i wymyślać kolejne usprawnienia. Początkowo lata na wyspie były bardzo trudne, nawet zdjęcia Neopolda 4, pierwszego cesarza wyspiarskiego, przedstawiają chłopaka z zapadłymi policzkami, gdyż wówczas racjonować żywność musieli wszyscy. Wielkim nakładem pracy udało się powybudować ogrzewane domy, automatyczne fabryki i huty, oraz miejsca hodowli roślin. Energia gejzerów okazała się dosłownym wybawieniem.

Drugim mniej oczywistym zwyczajem góralskim jest chęć udowodnienia swojej męskości. Cesarscy śmiałkowie zorganizowali oddolnie ekspedycję w celu odkrycia szlaku na Oceanie Zachodnią, która to zakończyła się sukcesem.

Znany jest zwyczaj zakładów, które to opierają się na skomplikowanych założeniach, które nie tylko oponentowi pokarzą wyższość konkurenta, ale ewentualny sukces wpisze się do historii. Takim zakładem może być np. chęć podróży dookoła świata w ustaloną ilość dni, przywiezienie do lokalnego zoo jakiejś wyjątkowo dużej kreatury itp.

Obywatele są bardzo oddani cesarzowi, i czasem takie pokazy brawury mogą mieć drugie dno, związane z interesami cesarstwa.

Jednym z dużych przedsięwzięć jest uruchomienie **Kompani Wschodniej**. Czyli nowoczesnego sposobu handlu towarami po Oceanie Zachodnim. Wyspiarze zakładają placówki w których to organizują nowe formy handlu, takie jak giełda papierów wartościowych. Czyli zamiast tradycyjnej wymiany barterowej, zapewnić sposób organizacji ekspedycji towarowych i projektów naukowych z rozłożonym ryzykiem i ułatwionym finansowaniem.

Cechy wyglądu: duża część obywateli ma ciemna karnację i ciemne włosy, ale reszta ma bardzo zróżnicowane rysy. Obywatele mają różnego rodzaju tkaniny z wełny jaków. Czasem są to grube sukna, z tradycyjnymi kratami, czasem są to domowe swetry często z indywidualnym obrazem.

Język: imperialny (nazywany tu wspólnym)

Religia: kult Boga Słońca i jego pomazańca Cesarza na tronie.

Miejsca zamieszkania: Wyspa Wschodnia, małe grupki można spotkać na wyprawach po Oceanii przy placówkach Kompanii Wschodniej, oraz większe skupisko jest też na Wyspach Wulkanicznych.

Stosunek do innych nacji:

Imperialisci: hołota i groźni idioci

azlandzi: ktoś godny z kim jest o czym pogadać

mauri: przyjaciele ze swoim cesarzem.

agnajowie, murrianie i inni: kto by ich rozpoznawał, żeglarze, trudno się z nimi dogadać ale można na nich zarobić.

4.3 Azlandzi

“Jesteśmy potomkami bogów i wybrańcami duchów”

Historia

Około 100 lat przed Wielką Wojną plemiona Azlandzkie zawiązały sojusz militarny. Sojusz ten przerodził się w unię handlowo-militarną i tak narodziła się Republika Azlandzka. Azlandia kraina w której ta unia się narodziła, to żyzna dolina w Północno-Zachodniej zachodniej części kontynentu nad Oceanem Zachodnim, odcięta górami od reszty kontynentu.

Dzięki dogodnej pozycji geograficznej, silnej gospodarce jaką dała współpraca tak wielu dość bogatych regionów Republika zbudowała największą flotę na kontynencie. Z początku potrzebowała jej do wymiany handlowej, ze względu na góry ograniczające ją od wschodu północy i południa. Nawiązała kontakty z południem i daleką północą kontynentu. Nastąpił znaczny postęp technologiczny w żeglarstwie. Do dziś statki żaglowe Republiki uważane są za najlepsze na świecie.

Republika wiodła prym przy kolonizacji Wysp Cukrowych, królowała na morzach, miała najsilniejszą flotę. Dzięki koloniom handel dalej kwitł, w Azlandii rozwijały się piękne miasta, budowano wspaniałe świątynie, biblioteki, uniwersytety, piękne pałace. Miasta tonęły wręcz od przepychu. Ceniono sztukę, wzornictwo, architekturę, poezję.

Rozwój kulturowy i handlowy nie szedł jednak w parze z rozwojem politycznym. Ludność czuła się uciskana, władza pozostawała w rękach szlachty, prawo było nierówne. Pomimo dość wysokiego poziomu życia wielu ludzi czuło się wyzyskiwanych.

Podczas Wielkiej Wojny, Cesarstwo pokonało flotę Republiki, okręty nie miały szans z żelaznymi machinami odpornymi na ogień z dział pokładowych żaglowców. W samej Azlandii narodził się bunt chłopstwa który sympatyzował i wspierał Cesarstwo. Statki cesarstwa wylądowały w pięknych azlandzkich miastach. Runęły pałace Lion dziś nazwanego **Hiacynt**, spłonęły biblioteki Pentaki (dziś zwanej **Hedera**). W efekcie Republika straciła swoją ojczyznę.

Republikanie utworzyli tymczasową stolicę na Wyspach Cukrowych w **Cologne**, które było największym i najpiękniejszym miastem kolonii Republiki. Do dziś nie znajdzie się Republikanin mówiący o niej inaczej niż tymczasowa.

Republika poświęcała kolejne kolonie, sprzedając je w zamian za wsparcie militarne i gospodarcze w walce o swoją ojczyznę. Pomimo zaciętości i poświęceń nie udało im się odnieść sukcesu, nawet połowicznego.

Obecnie

Wciąż osłabiona Wielką Wojną Republika podnosi się z upadku i staje się jedną z największych sił na morzach. Posiada największe wyspy z Cukrowego archipelagu, (tzw. Wielki Błękitny Atoł) silną gospodarkę, silną flotę handlową, bogatą kulturę i rozwiniętą technologię.

Wciąż prowadzi otwarte działania militarne przeciwko Imperium. Wspiera rebeliantów w górach wokół Azlandii. Tępi szpiegów imperialnych i poluje na imperialne okręty handlowe. Mają najlepszą sieć wywiadowczą, ich szpiegzy są wszędzie,

Szlacheckość

Na szczycie władzy są dawni monarchowie i potomkowie plemion Azlandzkich. Władza i tytuły są dziedziczne, nadawane sporadycznie, zawsze za wybitne zasługi. Szlachta ceni sobie honor, tradycję, kulturę. Są bardzo przywiązani do obyczajów towarzyszących każdym dziedzinom ich życia, od powitania po walkę.

Kapitanowie statku bezwzględnie przestrzegają morskiego prawa Azlandzkiego. Nigdy nie zostawiają marynarzy zniszczonego statku na otwartym morzu. Pomagają rannym, dbają o honor dam. Dowódców pokonanych jednostek traktują z szacunkiem.

Między sobą dość często się kłócą, głównie dzięki silnemu temperamentowi, dumie i romantycznym ideałom. Powodów jest wiele: od różnych zdań na temat sztuki, przez politykę, po walkę o serce damy.

Religia

Kult przodków ma swoje korzenie jeszcze w plemiennych wierzeniach sprzed zjednoczenia. Przedstawiciele obecnej szlachty wierzą głęboko że pochodzą od duchów zwierząt i że po śmierci jeśli się wsławią za życia zostaną obdarzeni mocą duchową i będą wspierać dalej swój ród. Wierzą że są wybrańcami duchów, że ich przodkowie zostali wychowani przez niedźwiedzie, wilki, sokoły. Wierzą że to te duchy sprawiły, że ich klany urosły do swojej świetności, że to dzięki ich zwierzchnictwu, opiece i życiu w zgodzie z ich duchem stali się i stają się lepszymi.

Każdy ród ma w swoim herbie zwierzę, które jest ucieleśnieniem ich boga. Szanują przy tym wierzenia innych rodów i traktują ich na równi. Wszak były małżeństwa mieszane, choćby po to aby mocniej złączyć dwa rody. Przyjęło się, że herb, dziedziczy się po ojcu. Powstały też rody z dwoma lub trzema zwierzętami lecz są to raczej odstępstwa od reguły.

Z herbami wiążą się stereotypy, ród wilka jest waleczny, ród niedźwiedzia stawia na siłę jednostki, ród węża jest przebiegły a sokoła dokładny.

Rody szlacheckie:

1. Orzeł
2. Wilk
3. Niedźwiedź
4. Lis
5. Wąż
6. Mysz
7. Byk
8. Smok
9. Lew
10. Sowa
11. Zając

oraz znienawidzony

12. Jeleń

Ród ten zdradził republikę podczas wojny. Podał obronę stolicy i ważniejszych miast po dość krótkiej obronie. Rządzący chcieli ocalić ludzi i miasta z ich bogactwami przed niosącymi zniszczenie maszynami imperium. Inne rody uznały tę szybką kapitulację za zdradę, którą okryty został cały ród Jelenia. Miasta i tak spłonęły, ludzie i tak zginęli. Pozostałe rody uważają że ta kapitulacja zaważyła o losach obrony Republiki, że znacznie osłabiła strategiczne możliwości wciąż walczących, które pozostawione bez zaopatrzenia, bez pomocy ze stolicy i miast skazane zostały na klęskę.

Kalendarz Republikański ma 12 miesięcy, każdy miesiąc jest miesiącem zwierzęcia z herbu któregoś z rodów (w kolejności jak powyżej) z wyjątkiem miesiąca Jelenia gdyż ten został przemianowany na miesiąc Pustki.

Cechy wyglądu: Azlandzi o szlachetnych genach mają czerwonawą skórę, ci mniej już mają bardziej wybieloną. Cechą charakterystyczną jest ubiór: zdobiony, ładny z detalami i przede wszystkim patronem rodzinnym (zwierzęciem)

Język: azlandzki, które powszechnie nazywany jest unijnym

Miejsca zamieszkania: Wielki Atol na Wyspach cukrowych, na Kontynencie jest podbita Azlandia, gdzie pozostało część obywateli ale chyba są już przekabaceni.

Stosunek do innych nacji:

Neopoldanie: nieufność, przecież to podstępny wróg z przed lat.

Imperialiści: wróg, zaborca wspaniałem Azlandii

Agnajowie i Murranie: pospólstwo, nie powinni przesadzać z tym swoimi tradycjami.

Mauri, Smokowcy, Neopolanie: brak antagonizmów, interesy można robić

Nippończycy: zbuntowane pospólstwo, cholera wie o co im chodzi i wyspy powinny być włączone do republiki.

4.4 Agnajowie

“Człowiek jest jak glina, rozmiękczana łzami”

Jak zasłużyć na wygnanie z Kontynentu w czasach gdy nie było tam ani wspólnej religii, ani języka? Wystarczyło podważyć technikę. W czasach gdy na Kontynencie budowano już młyny, wielkie piece napędzane przekładniami, zegary, kołowrotki i prasy drukarskie. Znalazł się naród który uważał, że cywilizacja podąża w stronę samozagłady i że karą za skradzenie boskiej wiedzy będzie śmierć milionów. Człowiek jest ulepiony z łez i gliny, jego naturą jest znosić trud, gdyż tylko wtedy glina jest dobrze ubita. Kiedyś ludzie nie mieli ognia i musieli jeść surowe mięso i znosić zimno, kiedy jednak ukradli bogom ogień, Ci zesłali na nich choroby. Kiedy to ludzie zaczęli kraść bogom technikę (piece, zegary), dla Agnajów było jasne że kara będzie jeszcze bardziej dotkliwa. Agnajowie zaczęli podróżować po krainach Kontynentu i obwieszczać przepowiednie Nosterdolla zapisane w Centuriach. Nosterdoll był to znany agnajski lekarz, który po godzinach swojej pracy spisywał tajemnicze wiersze opisujące różne dramatyczne sytuacje, nieznane wojny i okropne śmierci. W każdym to razie Agnajczycy podjudzali ludzi a Ci niszczyli wszelkie mechanizmy typu młyny i kołowrotki. Władcy krain mieli tego dość, szybko zaczęli łapać Agnajów i wsadzać ich do więzień lub ścinać. Lecz to doprowadziło tylko do wzmocnienia buntowniczej idei. Więc gdy usłyszano że da się przepłynąć na zachód, a tam są tylko wojowniczy tubylcy i wyspy z palmami, na których poza owocami nic ciekawego nie ma, wymyślono plan zniesławienia Agnajów, posłania ich w dal bez prawa powrotu.

Statki były duże jak na tamte czasy, ale połowa z nich nie przekraczała 30 metrów (co dziś uznawane jest za niebezpieczne). Agnajowie spętani łańcuchami sami je wybudowali, a następnie musieli je obsługiwać. Było tam ciasno a mimo to potrzebne było od groma rąk do pracy. Mniejsze jednostki były atakowane przez morskie potwory, a potem trafili na wielką rafę koralową, na które rozbiło się dużo jednostek.

Gdy dopłynęli na pierwsze wyspy, tubylcy już umierali masowo na choroby których wcześniej nie znali a przywleki je odkrywcy wysp z Kontynentu parę miesięcy wcześniej. Dla Agnajów było to potwierdzenie prawdziwości mitu o beczce z chorobami, którą zesłali Bogowie ludziom którzy ujaźnili ogień. Jak widać wyspiarze byli dotychczasowo nie

doświadczeni tak przez Bogów. Agnajowie uznali to za dobry znak. Wyspy były do tego czasu wolne od boskich klątw to może i nowa klątwa przejdzie bokiem .

Rozpoczęła się długa ekspansja agajska. Musieli się rozproszyć gdyż pojedyncze wyspy były nieprzygotowane do wykarmienia takiej eskapady. Zaczęli tworzyć swoje nowe osady i dbać o pamięć bogów jak i o to aby wszystko robić własnymi rękami. Samemu karczować lasy, budować statki, ciosać kamienie i stawiać domy. Ludzka glina musi być dobrze ubita i polana łzami.

Na wyspy zjawiali się potem inni kontynentalczycy, ale to agnajowie pokazywali nowoprzybyłym co można jeść , i gdzie można budować domy i z czego.

To panteon Agnajski z Bogiem Burz , Bogiem Mórz i Boginią Ziemi był uznawany za wystarczająco dobry i sprawdzony, że nie ma co za dużo mieszać.

Statki uznane zostały przez Agnajów za wystarczająco ciężkie narzędzie, które nie powoduje zemsty bogów, skoro jeden statek obsługuje po 130-200 osób i wszyscy są urobieni. Tak więc Agnajowie budowali bardzo dobre statki z lichych wyspiarskich materiałów i oznaczali kolejne trasy przepływowe. To oni odkryli Wyspy Wulkaniczne (gdzie sami uprzedzili tubylców o chorobach) jak i Gadzi Pagon i Wyspę Południową zwana dziś Nową Polaną. Wielu zapomina że Agnajczycy byli tam pierwsi, choć ich wpływ się wygasza. Na wyspach Cukrowych Azlandzi przybyli ze swoimi pełnymi skarbami i najemnikami i przejechali wiele wysp. Na wyspach Wulkanicznych, agnajowie zamieszkali wśród Mauri, i kultywują swoje zwyczaje ale nie zajmują tam znaczącej pozycji. Na wyspach gadzich, odkąd zaczęto wykorzystywać zwierzęta, agnajowie przestraszyli się zemsty bogów i opuszczali je. Na wyspie południowej zaś silniejsze okazały się nowe ludy napływowe, które tępiły agnajske świątynie i wierzenia.

Agnajczycy czują, że przewidzieli Wielką Wojnę, w której to wykorzystano wielkie charyzmaty (czołgi) i śmiercionośne powietrze, ale Centurie Nosterdolla skrywają jeszcze dużo okropieństw które dopiero się wydarzą. Agnajowie boją się automatyzacji i miast i statków. Jak mają wybór to omijają takie statki i miasta. Nie organizują żadnych ataków lub zniszczeń gdyż sądzą że Bogowie są jednak bardzo świadomi, kto co robi i skoro żaden Agnaj nie zginął na Wielkiej Wojnie to i nie zginie na kolejnej.

Cechy Wyglądu: nacja o żółtawej skórze, ciemnych prostych włosach, przeciętny wzrost. Ubiór preferują białe mocne tkaniny, bawełniane bądź jutowe.

Język: agnajski i często kreolski unijny

Religia: panteon agnajski, nurt mistyczny.

Miejsce Zamieszkania: Wyspy Cukrowe, Wyspy Wulkaniczne

Stosunek do innych nacji:

Imperialiści: da się handlować, ale uważać na ich kult i maszyny

Neopoldanie: podstępni sprzedawcy papierków i maszyn.

Azlandzi: trzymają tak wysoko nosy że nie widzą kiedy wdeptują w g. choć to zdolni rzemieślnicy to psują swoje staki automatyką.

Murrianie: sąsiedzi, trzeba się trzymać razem.

Wodniacy: dziwne typy, lepiej ich unikać

Nowopolanie: wredne typy, za grosz nie można im ufać, rozsiewają dodatkowo swoje religie tam gdzie nie trzeba, śliscy są jak węże morskie.

Reszta: można pohandlować

4.5 Murrianie

“Tylko nieżywy pies nie gryzie”

Murrianie to dość nietypowa nazwa określająca drugą i kolejne fale kolonizacji Wysp Cukrowych i dalszych archipelagów. Nazwa pochodzi od słynnych komiksów o przygodach **Murreya**. Były bardzo popularne i opowiadały o młodym poszukiwaczu przygód, który zwiedzał wyspy Oceanii Zachodniej i przekazywał zarówno podstawową wiedzę jak zostać człowiekiem morza oraz proste zasady działania świata. Ludzie inspirowani tymi komiksami porzucali swoje dotychczasowe życie i wybierali się na Wyspy Cukrowe przeżywać podobne przygody jak Murrey. W tym samym czasie Republika Azlandzka starała się zamienić Wyspy Cukrowe w wydajne plantacje i potrzebowała wielu rąk do pracy i to oni sprzedawali bilety i miejsca na swoich okrętach oceanicznych, które potem trzeba było odpracować. Wielu pierwszych przybyszów przeszło przez prace najemne u azlandów, dzięki czemu azlandzki stał się ich wspólnym językiem, później zaś uzyskując wolność gospodarczą, albo przyłączali się do miast agnajskich, albo zakładali nowe na wzór agnajski. Tak więc Murrianie najczęściej przejmowali wierzenia w bogów agnajskich (tak zresztą też toczyły się losy bohatera Murreya) a język jakim się posługiwali między sobą to był azlandzki. Niezależnie z jakich stanów społecznych, krajów i jakimi językami posługiwali się przybysze, w nowym miejscu stawali się nowym narodem.

Murrianie w przeciwieństwie do Agnajów, nie boją się ani innowacji, ani też nie wzbraniają się od tępienia wielorybów, dzieci Boga Morza. W przeciwieństwie to Azlandów nie starają się być tak perfekcyjni przy swojej pracy, oraz rzadko pilnują wiedzy o swoich drzewach genealogicznych. Jest to też główna nacja poszkodowana, poprzez zaistnienie handlu niewolnikami, którzy to zabierają im pracę, można więc uznać że większość piratów to murrianie.

Cechą charakterystyczną murrian jest ich umiłowanie do prostych zasad i duża wiara w przesady. Co ciekawe omijają te skomplikowane przesady, ale takie które każą im gdzieś splunąć, jakoś się obrócić, lub unikać przejścia pod drabiną to wykonają zawsze i to z pełną powagą. Tak samo niestety gdy załogę statku prześladowuje pech, lub nie ma pogody, to łatwo ich przekonać że to wina jednego członka załogi, Jonasz, którego trzeba się szybko pozbyć. Same komiksy z Murreym, choć minęło już wiele lat, wciąż są popularną lekturą, czasem to informacje z tych komiksów przesłaniają im świat. Wieloryb to duża ryba, (mimo że sami jako poławiacze wielorybów widzą że trzewia tych zwierząt się różnią od ryb), częste mycie skraca życie, czarna końcówka banana to robaki itd.

Cechy Wyglądu: brak, wszelkie wpływy genetyczne, ubiór zazwyczaj niewyszukany, a wzbogaceni murrianie kopiują inne nacje najczęściej azlandów i neopoldam

Język: kreolski unijny

Religia: panteon agnajski, nurt laicki.

Miejsce zamieszkania: wyspy cukrowe, częściowo nowa polana

Stosunek do innych nacji:

Imperialiści, Neopoldanie, Alandzi, Nippończycy: bogacze, nie próbować ich zrozumieć ani nigdy im nie współczuć, tylko na nich zarabiać

Aganjowie: to nasi przecież

Wodniacy: hołota, choć podobno lepiej im spuszczać łomotu

Rahtarianie : zajebisty typy

Nowopolanie: niby bogacze a da się pogadać,

Mauri: jakieś przerosnięte małpoludy, pewnie to też troglodyci

Smokowcy: dziwaki

4.6 Wodni Nomadzi

“Pod wodą drzemią moce potężniejsze od największych ludzkich maszyn”

Nie mają domu, ziemi, swojego lądu. Są tam gdzie jest woda. Pływają na wszystkim na czym się da. Łączą się w komuny i budują pływające miasta, które z dnia na dzień rozmontowują żeby przenieść się w inne miejsce.

Mówią o sobie że zawsze tak mieszkali i żyli, choć na pewno nie może to być prawda. Pierwsze zapiski o nich wśród załóg statków pojawiają się po 15 roku KWW.

Raz na parę lat zbierają się na wielki targ w pobliżu wysp cukrowych, powstaje wtedy wielkie pływające miasto. Targowi towarzyszy spotkanie rady plemion, na którym podejmowane są ważne dla całej społeczności decyzje.

Nomadzi znani są z tego, że mimo iż pływają małymi statkami bestie morskie ich nie atakują. Mało tego podobno potrafią przyzwać morskie bestie na pomoc w razie ataku na ich pływające miasta. Może to tylko legendy, ale mało który marynarz odważy się ich zaatakować.

Potrafią wyczuwać nadchodzące zmiany pogody. Potrafią przetrwać wiele dni na morzu, pobierając wodę pitną w wnętrza ryb, które to najlepiej się poluje samemu będąc pod wodą.

Nomadzi nie korzystają z książek gdyż te pod wodą się rozpadają, najważniejsze informacje sobie tatuują, tak samo jak znaki ochronne i barwy plemienne. Znani są ze swoich zemst klanowych. Gdy jakiemuś Nomadowi stanie się krzywda, to zemstę lub wyrównanie rachunków przyjdzie spełnić cały klan. Nie powstrzymają ich zamknięte mury miast ani to że ktoś schowa się w głębi lądu.

Podobno mają swoje jedno miasto, wraki pancerników Cesarstwa które to przydryfowały do rafy koralowej na wschód od Wysp Kiwi, po tym jak je zatopił boski wiatr, są ich terenem. Nie wpuszczają tam poszukiwaczy skarbów ani gości, czasem ktoś ich z stamtąd przepędzi ale i tak wracają.

Ich religią jest szamanizm. Korzystają z wielu roślin podmorskich dających różne efekty. Jedne z tych roślin wykorzystują szamani do swoich podróży po świecie duchowym, o dziwo podróże te pozwalają też szamanom przewidzieć zmianę wiatrów, lub wyznaczyć kierunek podróży.

Inne rośliny plus odpowiednie rytuały, potrafią uodpornić ludzi na ból, pragnienie i głód. Wprowadzić wojowników (znanych jako Wodni Derwisze) w szal bojowy, w którym to tańczą i sięgają śmierć, a nawet podobno chodzą po wodzie.

Nomadzi wierzą że głębinach oceanu istnieje podwodny świat, pełen potężnych istot i podwodnych ludzi, a to co widzimy na wierzchu to ich tylko zagubione dzieci. Cała wielka moc skrywana jest w głębinach i z stamtąd powoli przedostaje się na powierzchnię wody.

Pojazdy pływające Nomadów to czasem zwykły jednoosobowy kawałek drewna żaglem, czasem ten żagiel to latawiec unoszący się na wietrze, nadający takim podróżnikom ogromnych prędkości. Czasem są to stateczne tratwy z szałasami, a czasem różnorakie łódki typu canoe, a czasem dwukadłubowe katamarany. Potrafią na canoe ślizgać się po wierzchach fal przez wiele mil morskich. Ponieważ żagle z tkanin namoknięte traciłyby swoje właściwości, Nomadzi wykorzystują błony zwierzęce, np. po latających gadach, które to nigdy nie nasiakają wodą.

Cechy Wyglądu: ciemnoskórzy wytatuowane dodatkowo mocno ciała. ubiór zróżnicowany, najważniejsze aby nie przeszkadzał w wodzie.

Język: własny, ale znają też kreolski.

Religia: własne wierzenia, szamanizm

Miejsce Występowania: cała Oceania, często są na wschód od Kiwi, oraz w okolicach Gadziego Pagonu gdzie kupują dużo ilości zwierzęcych błon.

Stosunek do innych nacji: dajcie nam spokój, żyjemy po swojemu.

4.7 Mauri

“Ka mate! ka mate! Ka ora! ka ora!”

tłumaczenie: *“Mogę umrzeć! Mogę umrzeć! Mogę żyć! Mogę żyć! “*

Mauri są narodem który jest odcięty od korzeni Kontynentalnych, zarówno językowo jak i w zwyczajach. Jedynie sposób władzy, czyli dziedziczny król rządzący całym narodem, jest w miarę zrozumiały dla innych. Mauri opierają swoją kulturę o przepływ i zasób energii zwaną **Mana**. Energia ta wcale nie musi być oddzielona od fizyczności. Tak że wraz rozwojem gospodarki gdy głód nie doskwiera, wielu młodych mężczyzn chce posiadać potężne ciała, ale też dbają o swoją waleczność. Tak więc wielu wojowników są to zapaśnicy o ciałach mogących ważyć tyle co 2-3 osoby z innych nacji. Przed przystąpieniem do walki wykonują taniec pokazujący ich atuty czyli siłę mięśni i złowrogię spójrzania, jest to **Haka**. Nie honorowe jest dla nich używanie broni dystansowej (tak więc łuki, kusze i broń palna odpada) wyjątkiem są włócznie, gdyż do ich rzutu wykorzystywana jest siła mięśni. Kolejnym ważnym elementem ich zwyczajów jest **Tabu**. Są to zakazy i tajemnice. Cześć tabu to po prostu zakazy regulujące życie społeczności, np. nie wolno wżeniac się w rodzinie, lub jeść ludzkiego mięsa. Z drugiej to tajemnice. **Kanuha** (odpowiednik szamana, dosł. człowiek posiadający tajemnice) to człowiek który posiada dużo many duchowej, często uznawany jest dosłownie opętanego za ducha przodków. Ukradzenie mu przedmiotu lub nawet dotknięcie go, może spowodować że opętanie spadnie na Ciebie, a twoje ciało

może tego nie wytrzymać. Innym Tabu jest poznawanie ukrytych imion. Każdy Mauri ma ukryte imię znane tylko kahunie który je odkrywa u noworodków i rodzicom noworodka. Tajne imię może ukrywać słabości jego właściciela, więc jest ukryte przed resztą a próba jego wyciągnięcia to też złamanie Tabu. Z jednej strony można tym złamać człowieka, zniewolić go, z drugiej strony po śmierci ten ma prawo do zemsty.

Prawo do many jest skomplikowane, jej poziom wyznacza odrębność ludzi na szczycie hierarchii społecznej od tych na dole. Wodzowie i ich rodziny posiadają dużo many, tak samo jak kahunowie. Zwykli członkowie plemi mogą zginąć gdy np dokną przedmiotu o zbyt dużej ilości many. Stąd też zwykli Mauryjczycy omijają skomplikowane nieznanne technologie. Czasem jak zwykły śmiertelnik uzna że ma więcej many niż wszyscy dookoła uważają, musi to udowodnić, czy to właśnie karierą zapaśniczą albo jakimś wyczynem, np skok z wysokiego klifu do oceanu. Warto mieć świadków takiego wyczynu, czasem może być to wyczyn śmiertelny (samobójczy atak na wroga). gdyż jeżeli posiada się dzieci i uduodni się światu duży poziom many, to twoje dzieci też ją przecież posiadają.

Religia ma charakter dwojaki, znane są duchy potężnych przodków które zajęły się różnymi doktrynami z życia codziennego.

Rongo (Lono, Ro) - duch pokoju i urodzaju, oraz Tu - duch wojowników

Tane-mahuta duch, dbający o łona kobiet w ciąży.

itd.

Ale jest ezoteryczny Bóg władca całego świata, a jego imię znane jest tylko najpotężniejszym szamanom, lecz nie mogą tego imienia nigdy wymawiać lub zapisywać.

Cechy wyglądu: wysocy, często przy kości, skóra lekko czerwonawa. Ciemne włosy wyraziste brwi i wargi. Strój często z liści, albo plecionki, tkaniny zarezerwowane dla wyższych klas.

Religia: mananizm

Miejsce Występowania: Wyspy Wulkaniczne i śmiałkowie podnoszący swoją manę na wyprawach

Język: mauri

Stosunek do innych nacji:

Neopolczycy: trochę podobna nacja, także walczą o przyrost many, i mają podobny ustrój z królem.

Agnajowie: część zamieszkała na wyspie, tworzą swoje enklawy pomagają w rozwoju kraju nie boja się ciężkiej pracy.

Reszta: brak wyraźnego zdania, mała znajomość różnic kultur u przybyszów.

4.8 Rahtafari

“Rah jest prezydentem,
Rah jest kierownikiem,
RahRah jest trenerem,
Ja jestem Jego zawodnikiem”

Rahafari to ciekawa nacja. Rahafari podobnie jak obywatele Cesarstwa i Imperium wierzą w Boga Słońce , którego nazywają Rah. Nie potępiają innych religii, ani nie podważają istnień innych bogów lecz uważają, że Rah jest wybawicielem ludzkości.

Rah tak bardzo przejął się Wielką Wojną , niegodziwością i cierpieniem ludzi, że stworzył misterny plan uratowania ludzkości. Nakierował ludy i naturę by wsparły ambitnego i zdolnego taktyka Neopolda, a gdy ten zakończył wojnę, Rah zabrał go szybko do siebie gdyż był zbyt niebezpieczny dla pokoju na świecie. To syn Neopolda został wybrany przez Rah jako przywódca który wprowadzi ludzkość w wyższą formę , gdzie nie ma wojen , nie ma pieniędzy, nie ma kłótni religijnych a wszyscy są sobie braćmi i siostrami. Neopold natchniony przez samego Rah spisał cały plan przeistoczenia państwa i zostawił go synowi. Neopold 2-gi jednak został skażony strachem, podstępnie ktoś go rozgryzł i wprowadził go w paniczny strach przed wodą. To spowodowało że nigdy nie zmierzył się z planem.

Rahtafari wierzą że kapłani z Imperium przechowują wciąż plan przeistoczenia świata i nawet częściowo się na nim wzorują w swoich pomysłach, ale skorumpowani wewnętrznie nie mają odwagi wprowadzić go w pierwotnej formie. Oznaką skorumpowania kapłanów Czerwonego Słońca jest ich chęć przemiany całego środowiska. A prawda jest taka że Rah zadba o dobro ludzkości gdy ta pogodzi się ze światem. Rah utrzymuje życie na tym Świecie i zgadzają się z tym podobno nawet ateistyczni naukowcy. Każdy człowiek powinien być blisko natury bo tylko tam może usłyszeć najpiękniejsze pieśni od samego Rah. Dla usłyszenia ich, warto np wdychać odurzający pył roślin w tym przede wszystkim, pięciopalczaste liście GrandRah.

Rahtafari wierzą że Imperium wciąż można uratować i wcielić w życie plan Rah, ale tylko w ten sposób że przekona się Imperatora który dzierży władzę na Kontynencie. Nie można atakować zewnątrz ani podjudzać ludzi wewnątrz Kontynentu przeciwko Imperium, gdyż z jakiegoś powodu Rah postanowił, że początek planu wymaga władzy centralnej. Można za to psuć fabryki i przemysł w miastach gdzie przebywa Imperator, tak aby znikł zły dym (smog) znad głowy imperatora i Rah mógł do niego dotrzeć. Plan przemiany nie jest znany nawet mędrcom Rahtafari, choć podobno jest ukryty w inskrypcjach wewnątrz piramidy w Rose. Nazwanie wszystkich miast od kwiatów podobno też jest jednym z niewielu punktów zrealizowanych dla planu Rah.

Gdzie ich spotkać?

Rahtafari żyją w diasporze, najwięcej na wyspach cukrowych ale są praktycznie wszędzie po całej Oceanii Zachodniej, oraz nawet założyli swoją pierwszą komunę wśród obywateli Cesarstwa n Wyspie Wschodniej. Na Kontynencie ścigają ich kapłani kultu Czerwonego Słońca, ale prawdopodobnie na kontynencie też są już wyznawcy Rahtafari.

Brak usystematyzowanych nauk lub ceremoni wśród wyznawców, ale też nie słyszano o jakiś sporach z tego wynikających. Zdobywają co roku coraz więcej współwyznawców . Reklamują swoje idee za pomocą muzyki jak i wspólnych rozmów przy fajce z grandrahem. Uznają że muszą mieć grzywy jak Rah ma promienie, dlatego noszą bardzo często dredy na głowie, oczywiście tylko w miejscach gdzie ich religia nie jest zakazana.

Cechy wyglądu: to wspólnota religijna, i raczej brak cech wspólnych, choć jeżeli lokalne prawo nie zabrania to należy nosić dredy.

Religia: Rahtafarianizm

Miejsce Występowania: diaspora, cały Świat.

Język: Nie ma jednego języka dla nich wspólnego, gdyż po wykonaniu planu Rah, mowa powszechnie zrozumiana, jednak najbardziej znana muzyka Rahtafari jest wykonana w kreolskiej odmianie z Wysp Cukrowych.

Stosunek do innych nacji: Wszyscy ludzie są cool , tylko Ci co walczą z Rah są źli.

4.9 Nowopolanie

“Dobrym Bogom świeczkę, a tym Złym przynajmniej ogarek”

Nowopolanie nazywają się narodem Słowa. Słowo w ich kulturze jest bardzo ważne. Rządy to obrady przywódców plemiennych na polanie centralnej, obradują słowem i składają odpowiednie przysięgi jako podsumowanie obrad. U Nowopolan wykształciła się kasta kapłańska, którzy to wyćwiczeni są w operowaniu słowem. Potrafią słowem ulżyć w bólu, albo wyciszyć zatargi społeczne i pogodzić ze sobą zwaśnione strony. Oczywiście opowiadają też o bogach nowopolańskich, którzy to są uosobieniem cech człowieka złych : Pycha, Chciwość, Nieczystość, Zazdrość, Obrzarstwo, Gniew, Lenistwo i dobrych:

Radość, Miłość, Odwaga, Pomysłowość, Pokora, Spokój, Pracowitość

Nowopolanie traktują przemiany wewnętrzne, wyżej od przeciwieństw stawianych przez naturę, zasadą jest to że po śmierci trafi się na łono Boga, którego najczęściej się wzywało. Więc lepiej nawet w najgorszych sytuacjach trzymać się tych dobrych cnót.

Nowopolanie gdy zjawili się na Wyspie Południowej (czyli poprzednia nazwa Nowej Polany) przejęli ją od wcześniej przebywających tam ludów, m.in. Agnajów i różnych mało zadeklarowanych nacji. Nie użyli jednak w tym celu żadnego oręża , ani ognia. Zadomowili się po środku na wolnych terenach w środku wyspy, na terenie dzisiejszej stolicy Arkony. Założyli tam zakon kapłański, a później za pomocą słowa , przekonwertowali większość obywateli wyspy na nową wiarę, i zaczęli usuwać kapliczki innych bogów. Ludność tradycyjna morska ostała się co najwyżej w Truso, głównym mieście portowym, ale przekonani o złym wpływie kapłanów wolą ich unikać, i bardzo często zabrali dobytek i opuszczali wyspę.

Tradycje nowopolan to święta obchodzone , związane z porami roku i etapami prac polowych.

Np najkrótsza noc roku poświęcona jest bogom Miłości i Radości,

a najdłuższa noc roku poświęcona jest bogom Pokory i Spokoju.

Przed żniwami dary są składane bogom Obrzarstwa i Chciwości, tak aby się najedli i dali spokój ludziom.

Świąt tak jak bogów jest tu dużo.

Sami nowopolanie są już w dużej mierze uodpornieni na najprostsze zabiegi słowne, przy czym nawet zwykli obywatele znają proste sztuczki manipulacji. To powoduje że trudno

innym nacjom handlować z nowopolanami, gdyż Ci najczęściej i tak poprowadzą tak rozmową że nowoplanin będzie bardziej zyskowny niż się zapowiadało. Mimo to nowopolanie cieszą się dobrą sławą pracodawców dla najemników. Najemnicy doceniają względnie spokojną pracę (tzn nowopolanie podnajmują najczęściej Murian do ochrony wód, przed piratami, ale to bardziej aby Ci Murianie tymi piratami się nie stali) . Oraz dobre wyżywienie na wyspie. Część narzeka na indoktrynację kapłańską i Ci raczej już nie zatrudniają się tu po raz drugi.

Cechy wyglądu: większość nowopolan, ma jasną karnację i popularne są tu też włosy koloru blond i rude. Popularne są lniane stroje , lub białe tkaniny i ostre kolory z pełnej palety.

Religia: panteon nowopolański

Miejsce występowania: Nowa Polana, choć zdarzają się pojedynczy wędrowcy gotowi zwiedzić Świat i kapłani chcący szerzyć swoją wiarę na nowych wyspach.

Język: lokalna ludność ma swój język, część badaczy uważa że pochodzi z północnych lasów i pół Kontynentu. tak samo jak dominująca karnacja skóry.

Stosunek do innych nacji: jako wyspiarz na końcu świata odcieli się od konfliktów i nie mają żadnych ukierunkowanych antypatii. Z chęcią podnajmują zbrojnych najemników do ochrony swoich wód przed piratami, najczęściej murrian. Zdają sobie sprawę że agnajowie są do nich źle nastawieni, od czasu oczyszczenia wyspy z ich bogów.

4.10 Nippończycy

“Gwóźdź, który wystaje będzie wbity w ścianę.”

Nippończycy mają status tajemniczego narodu, pełnego tajemnic. Prawda jest taka że w środku wojny na małe wyspy wysłano wojskowych i naukowców. Jedni nie mają empatii do ludzi, gdyż mają za zadanie ich głównie zabijać, inni nie mieli empatii do ludzi gdyż tradycje i relacje społeczne tylko przeszkadzały im w pracy. Wyrosło z tego społeczeństwo gdzie empatia jest traktowana za lekko szkodliwe dziwactwo.

Mieszkańcy mieli ściśle zadanie, któremu oddali swoje życie i swoich rodzin, a cała para poszła w gwizdek, gdyż mocarstwo które ich ufundowało, rozpadło się we własnych kłótniach. W każdym razie Wojna się skończyła, doniesienia o strasznych zniszczeniach i przymusowej asymilacji, doprowadziły że dowództwo wojskowe wyspy postanowiło odciąć wyspę. Zakaz opuszczania wyspy i kontaktów. Uruchomienie procesu informacji publicznej , informującej że kontakty z Cesarstwem na Kontynencie lub Wyspami Cukrowymi nie mają najmniejszego sensu. Cesarstwo zmusi was do nauki na nowo języka (czego nie cierpi każdy inżynier) i zmianę imiona na kwiatek (to z kolei brzydzi każdego wojskowego), a wyspy Cukrowe są zbyt zacofane . Dla naukowców którzy pracowali nad bronią ostatecznego zwycięstwa, trzeba było znaleźć nowe zadania. Rodziny (zarówno wojskowe jak i naukowe) nie protestowały. Rozpoczął się okres budowy nietypowego społeczeństwa które pracowało jak jeden niepodzielny mechanizm lub żywa istota. Głowa wymyślała cele, a reszta je realizowała. W tym kraju prawa i zasady społeczne są równie dokładnie niczym projekty realizacyjne , a zmiany oznaczane jako rewizje.

Akronimy projektów najwyższego rzędu stawały się okresami wg których agregowane były lata historii wyspy.

Okres EDO - czas Wielkiej Wojny i projektu X

Okres SHOWA - czas militaryzacji granic , stworzenie zabezpieczeń przed atakiem Cesarstwa

Okres TAISHO - czas utworzenia techo-agralistyki ,przetworzenie gospodarki wysp.

Okres MEIJI - czas utworzenia nowych fabryk i uruchomienia produkcji na Midway, koniec alienacji wysp

Okres HEISEI - czas aktualny, cel nadrzędny ani rozwinięcie akronimu nie jest znane szeregowym obywatelom.

Życie obywateli jest z góry określone, w zasadzie to jeden z rodziców decyduje do którego z 5 zaibatsu pójdzie ich potomek. Dokładnie to każdy obywatel wychowuje się praktycznie już w miejscu swojej przyszłej pracy pod okiem swojego rodzica. Państwa podzielone jest na 5 zaibatsu, czyli twórców gospodarczych które mają swoje monopole. Obywatele teoretycznie mogą mieć własne pomysły na zarobek ale nie mają prawa konkurować z zaibatsu, co oznacza w praktyce że mogą tylko przystąpić do nich. Jakie to działy gospodarcze: Władza (**TO**) , Wyżywienie (**AKAI**), Wydobywanie (**KIN**), Produkcja (**SORA**), Rozrywka (**ARA**). Teoretycznie ktoś mógłby znaleźć wolny zakres gospodarki np. na usługi religijne , ale wtedy urzędnik z TO prawdopodobnie ustali że to zakres dla ARA i taki obywatel będzie ukarany horrendalną grzywną, a dodatkowo spotka go ostracyzm społeczny.

Są tylko dwa sposoby zmiany swojego przeznaczenia:

- udział w konkursie na stanowiska (czasem wyspecjalizowane jednostki np wynalazcze lub wojskowe organizują konkurs dla wyszukania uzdolnionych obywateli)
- śmierć albo ucieczka (dla rodziny oznacza to samo).

W każdym razie większość obywateli potrafi się dostosować i czerpać radość ze swojego życia. Ponieważ rozrywka jest jednym z 5-ciu filarów gospodarki, a każde zaibatsu chce się wykazać, to wieczorami organizowane są różnorakie konkursy i festiwale. Konkursem który się rozpowszechnił poza granice Nipponu jest Karaoke, śpiewany do gramofonu. Obywatele są integrowani ze sobą, na przeróżne sposoby. Przy braku bezrobocia, ubóstwo jest praktycznie znikome, dotyczy tylko osób chorych które nie mają odwagi na honorowe ulżenie swojej rodzinie.

Cechy wyglądu: brak charakterystyki genotypowej, ubiory są proste wykonane z nowoczesnych cienkich tkanin.

Religia: ateizm, większość obywateli nie deklaruje przywiązania do żadnej religii

Miejsce występowania: Wyspy Nipponskie i Midway. Czasem można spotkać pojedynczych obywateli układających sobie życie na nowo.

Język: unijny (azlandzki) wersja klasyczna.

Stosunek do innych nacji:

Imperium: jako mało efektywną nację, niepotrzebnie mieszającą rozwój techniki z religią.

Azlandzi: jako archaizm, który ma jakieś z sufitu wyciągnięte rządania co do ich terenów.

Neopolanie: zwycięzcy Wojny, należy im się szacunek, ale to najprawdopodobniej wciąż wrogowie

Pozostałe nacje: zacofane ludy, które mogą które powinny dziękować **TO** za otwarcie dostępu do nipponskiej technologii.

4.11 Smokowcy

“do rexa nie podchodź od przodu, do hypakrosa od tyłu”

Życie wyspiarzy z Gadziego Pagonu zmieniły gady. Choć Wyspy na samym początku były naukową ciekawostką, (kariera i praca pana Danziga rozpropagowały ich popularność wśród przyrodników), to dziś są to bardzo atrakcyjne tereny gospodarczo. Wyspy zasobne są w minerały jak i produkty pochodzące do gadów. Gady są duże i groźne, ich skóra ma parę cm grubość, więc początkowo tylko myślano o przemyśle opartym na ich hodowaniu i zabijaniu. Pierwsze próby tresury nie przynosiły żadnych efektów. uznawano te przerośnięte stwory za zbyt dzikie, lub zbyt inne od ssaków aby można było się z nimi dogadać.

Odważna grupa badaczy, wyruszyła zbadać najdalsze zachodnie wyspy w tym archipelagu, gdzie ataki latających smoków są bardzo częste i tam natrafili na opuszczoną wioskę a nawet miasto, jakiś ludów pierwotnych którzy musieli tam kiedyś mieszkać, w każdym razie cała wioska była zbudowana z kości dinozaurów i znajdowały się tam malowidła przedstawiające ludzi ujeżdżających zarówno chodzące jaszczury jak i te latające. Badacze stwierdzili, że choć mieszkańcy opuścili te tereny dawno temu to warto by się pokusić o próbę odtworzenia ich życia, szczególnie że zostawili bardzo dużo instrukcji na malowidłach. Tak więc zorganizowano całe rodziny śmiałków którzy udali się na parę lat na zachód do **Kościaniego Grodu**, poczuć się jak ludy pierwotne i znów nauczyć się panować nad gadami. W tym samym czasie na zachodzie archipelagu w okolicach **Lacertis**, odkryto już duże złoża mineralne, i zaczęto obmyślać jak je wydobywać, gdyż tereny te nie mogły by wyżywić tysięcy górników. Jeden z badaczy przyrody, który starał się jak wielu jego kolegów zostać nowym Danzigiem, odnalazł ciekawą właściwość budowy mózgów u dużych gadów. Przy wykonaniu trepanacji czaszki, zrobienia bezpośredniego otworu w okolicy potylicy, można tymi kreaturami sterować za pomocą lekkich naciągnięć nerwów przyczaszkowych. Okazało się że duże jaszczurki bardzo łatwo zamienić w proste maszyny, którym można nakazywać skręcić w prawo, lewo, iść prosto, stać i dodatkowo dwie komendy. Zwierzęta te robią odruchy bezwarunkowo, lekko pokracznie, lecz w przeciwieństwie np do koni, nigdy się nie sprzeciwiają i w ogóle nie trzeba ich trenować. Operacja nie jest prosta, część gadów umiera, część zostaje trwale uszkodzona i nie nadaje się już ani do samodzielnego życia ani kontroli, jednak jedna rzecz czego nie brakuje w Gadzim Pagonie to gadów. Szybko postanowiono to wykorzystać w praktyce.

Powstały kopalnie gdzie zamiast maszyn parowych napędem były jaszczury ciągnące urobek, jak i napędzające koła zamachowe do studni i maszyn prostych. jaszczury miały już spreparowane czaszki i były połączone mechanizmami linowymi do podwieszonych taśmociągów, które nadawały wspólne polecenia całym grupom jaszczurów.

Powstały też oddziały jeźdźców którzy mogli spokojnie przemieszczać się po górach, a miasto się szybko rozrastało. W mieście zaczęto stosować nowinkę techniczną jaką jest **želbet**. Stawiano bunkropodobne domostwa, odporne na ataki latających stworów, a życie mieszkańców (sklepy, szkoły, urzędy) przenosiło się do podziemnych lub przykrytych żelbetem arkad.

Do miasta wrócili pierwsi przybysze z grupy która pojechała zamieszkać w **Kościanym Grodzie** , nie wrócili statkiem lub przedzierając się pieszo lecz przylecieli na latających pterozaurach. Nie były to gady **ztrepanowane**, lecz w pełni sprawne udomowione zwierzęta. Przybysze zaczęli tłumaczyć mieszkańcom Lacertis, że źle robią, gady można udomowić , nie trzeba ich uszkadzać , to co robią jest barbarzyńskie.

Przybysze zaczęli opowiadać, o tym że w Kościanym Mieście jest bardzo głęboka wiedza zapisana. O tym jak krok po kroku przekonywać do siebie te zwierzęta, opowieści o władczyni **Xiawangmu**, która to samym gwizdnięciem potrafiła przyzywać ogromne smoki z przestworzy i na nie wsiadać. Jej nazwa podobno oznacza Królową Matkę Zachodu, albo Królową Matkę Smoków. W zapiskach można też znaleźć zasady jak postępować w życiu i że prawdziwy raj jest na zachodzie za wyspami, na kontynencie smoków , tyle że najpierw trzeba długo studiować jak odkryć w sobie gadzią naturę i dopiero po tym można się tam udać. Władzom miasta jednak się to mocno nie spodobało, zabronili przybywać wysłannikom z Kościanego Grodu do Lacertis, mogą jedynie przychodzić do portu nabrzeżnego. Mimo to pogłoski się rozniosły, część osób zapagnęła dołączyć do tej dziwnej komuny i żyć jak oni na powierzchni, bez strachu przed latającymi gadami. Kościół Xiawangmu przyjął w Lacertis formę ukrytą. Naukowcy i hodowcy starali się od tego czasu bezskutecznie stworzyć ztreparowane pterozaurowe, jednak okazało się, że latające gady potrzebują posiadać 100% swojej sprawności aby latać.

Cechy wyglądu: brak wspólnych genotypów, mieszkańcy to mieszanka z całego świata, jednak stroje ze skór gadzich to wyróżnik. Mieszkańcy Kościanego Grodu wolą pancerze z naturalnymi zgrubieniami i kolorze, zaś bogaci mieszkańcy Lacertis delikatna wyprawiona miękka skórę, często ubarwioną.

Religia: duża ilość naukowców spowodowało rozproagowaniu się ateizmu, lub laickich wierzeń w poplarny agnajski panteon. Kościany gród i tajne stowarzyszenia to ostoja wiary w Królową Matkę Smoków.

Miejsce występowania: Gadzi Pagon, jeźdźcy smoków (ztrepanowanych lub wytresowanych) często próbują szczęścia zaciągając się na statki wraz ze swoimi zwierzętami.

Język: stare dokumenty urzędowe są po agnajsku, ale unijny język zaczął już wyraźnie dominować. A sami agnajscy też raczej opuszczają wyspę, więc nie ma kto bronić starego języka

Stosunek do innych nacji: smokowcy mają głównie swój wewnętrzny konflikt, praktycznie brak im ustosunkowania do innych nacji i konfliktów na Świecie.

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, emisję, 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, fabułę, 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, ogólnosiłową, 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 Znak Towarowego lub Znak 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.
- Niemожność wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregośkolwiek warunku 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 stosowności.
- 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