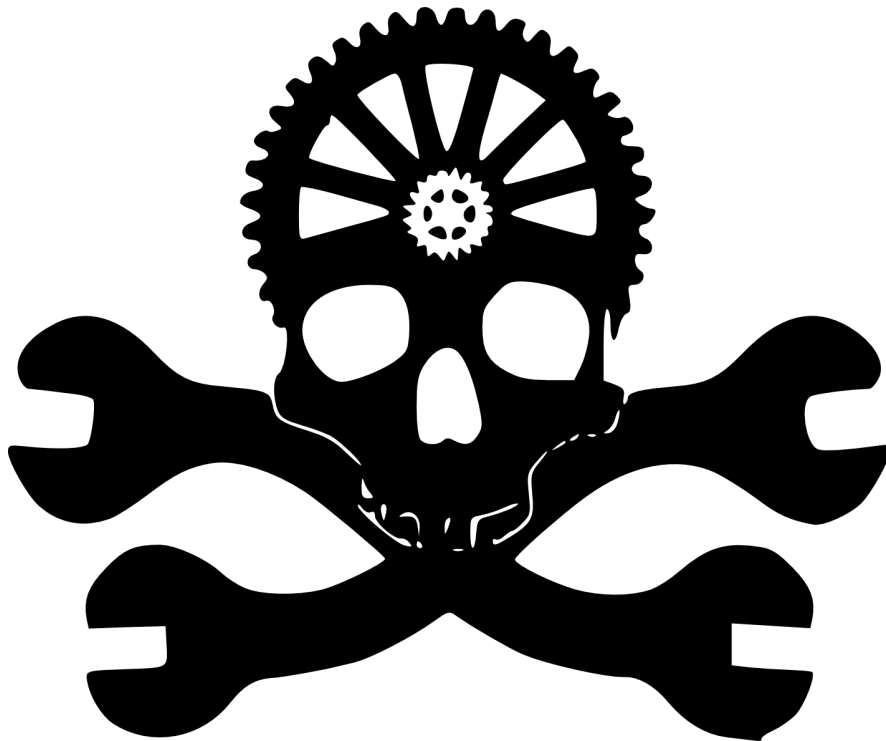


# PIRACI PARY

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



## Rozdział 4 - Technika i Ekonomia

Autorzy Podręcznika:

Kornel Misiejuk

Michał Ilczuk

Krzysztof Rakowski

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](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:

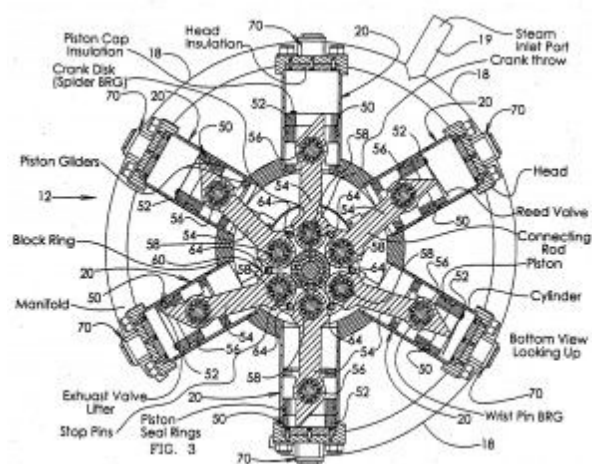
<a href="#">Rozdział 4 - Technika i Ekonomia</a>	0
<a href="#">5.1 Technologia Pary</a>	3
<a href="#">5.1.1 Zintegrowane paleniska (Imperium i Wyspa Wschodnia)</a>	4
<a href="#">5.1.2 Para przegrzana (Nippon i Oceania)</a>	6
<a href="#">5.1.3 Energia Geotermalna (Wyspa Wschodnia)</a>	6
<a href="#">5.1.4 Nieznane technologie</a>	6
<a href="#">5.2 Inne poboczne nowoczesne technologie</a>	7
<a href="#">5.2.1 Technologie zegarowe/sprężynowe.</a>	7
<a href="#">5.2.2 Pneumatyka i teleskopowe mechanizmy.</a>	7
<a href="#">5.2.3 Fotografia i Kinematografia, Soczewki świetlne</a>	7
<a href="#">5.2.4 Akustyka: Gramofony i Sonary</a>	7
<a href="#">5.2.5 Konstrukcje Żelbetowe</a>	7
<a href="#">5.3 Konsekwencje braku produktów ropopochodnych.</a>	8
<a href="#">5.3.1 Kauczuk</a>	8
<a href="#">5.3.2 Wieloryby</a>	8
<a href="#">5.4 Towary Handlowe</a>	9
<a href="#">5.5 Pieniądze</a>	10
<a href="#">5.5.1 Waluta Imperium (sol)</a>	10
<a href="#">5.5.2 Waluta Cesarstwa (solary)</a>	10
<a href="#">5.5.3 Azlandzkie Guldeny</a>	11
<a href="#">5.5.4 Smocze Monety</a>	11
<a href="#">5.5.5 Miedziaki</a>	11
<a href="#">5.6 Medycyna</a>	12
<a href="#">X. Licencja Otwartej Gry</a>	13

## 5.1 Technologia Pary

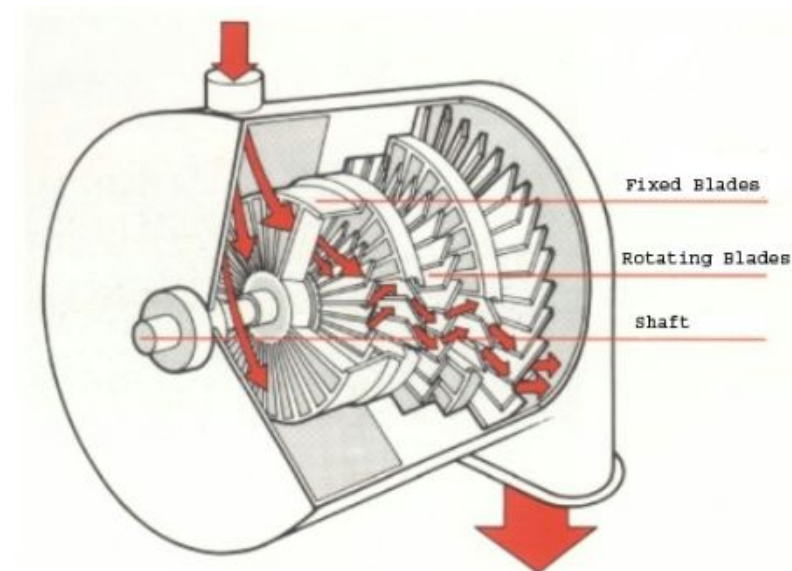
Maszyny parowe, to w uproszczeniu urządzenia gdzie para puszczana pod dużym ciśnieniem porusza elementami metalowymi/

Silnikiem napędowym takiej maszyny mogą być dwie różne technologie:

1) **silniki tłokowe**, operujące na przepychanych tłokach których jest zwykle od 1 do 6-ciu. ustawionych gwiazdowo lub na wale korbowym. Efektem jest podstawowy ruch tłokowy<sup>1</sup>,



2) **turbiny**, operująca w dużych maszynach jako turbozespoły. Turbina jest efektywniejsza ale generuje w podstawie ruch obrotowy.<sup>2</sup>



Przykład do dalszej analizy: Zbudować efektywne urządzenie do wycinki drzew.

<sup>1</sup> obrazek tłoków gwiazdowych z adresu:

<http://www.greenpatentblog.com/2012/04/07/cyclone-power-adds-a-modern-twist-to-the-steam-engine/>

<sup>2</sup> Grafika Turbiny:: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Steam\\_Turbine.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Steam_Turbine.jpg)

### 5.1.1 Zintegrowane paleniska (Imperium i Wyspa Wschodnia)

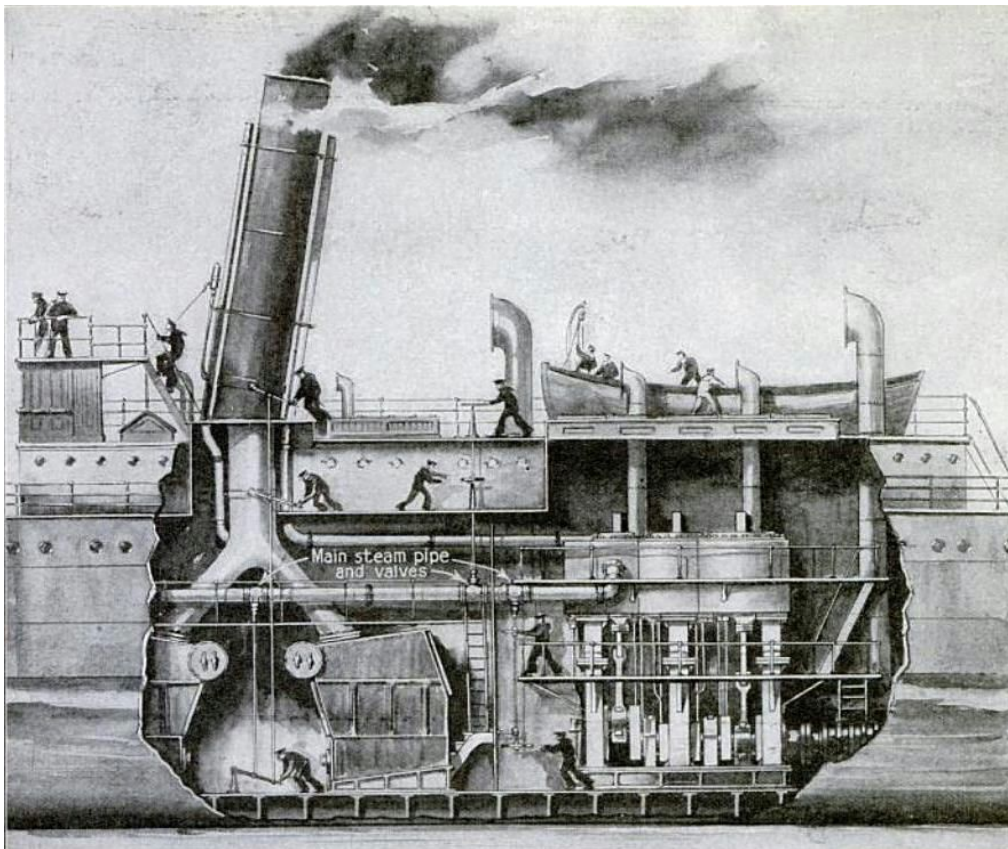
Podstawowa technologia automatyzacji. Jej cechą szczególną jest to, że źródło pary (**kocioł i skraplacz i przegrzewacz**) jest bezpośrednio połączone z maszyną parową. Rzecz doskonale znana z lokomotyw.

Urządzenia takie muszą mieć w miarę duże rozmiary, gdyż jest to duży zestaw urządzeń, plus trzeba także przemieszczać się z paliwem do kotła (węgiel, drewno) i wodą, (najlepiej destylowaną, ale zwykle jest to po prostu zdemineralizowana lub słodka woda)

#### **Styl Imperium Czerwonego Słońca**

Sposób działania Imperium, to ogromne lokomotywy i czołgi, fabryki podłączone do wielkich palenisk. Na kontynencie jest dużo węgla i rud metali, oraz ich kultura zakłada prace kolektywną. Tworzenie drogich urządzeń które są dla jednej osoby nie ma dla nich sensu. Jeżeli można to zrobić większym urządzeniem.<sup>3</sup>

Urządzenie do wycinki drzew będzie małym czołgiem na gąsienicach, zasilane węglem lub wyciętymi drzewami. Z mechanicznymi gigantycznymi piłami, piły mogą być już ruchome na wysięgnikach, choć najbardziej wydajna piła powinna być z przodu na najkrótszym przyłożeniu do turbiny parowej.



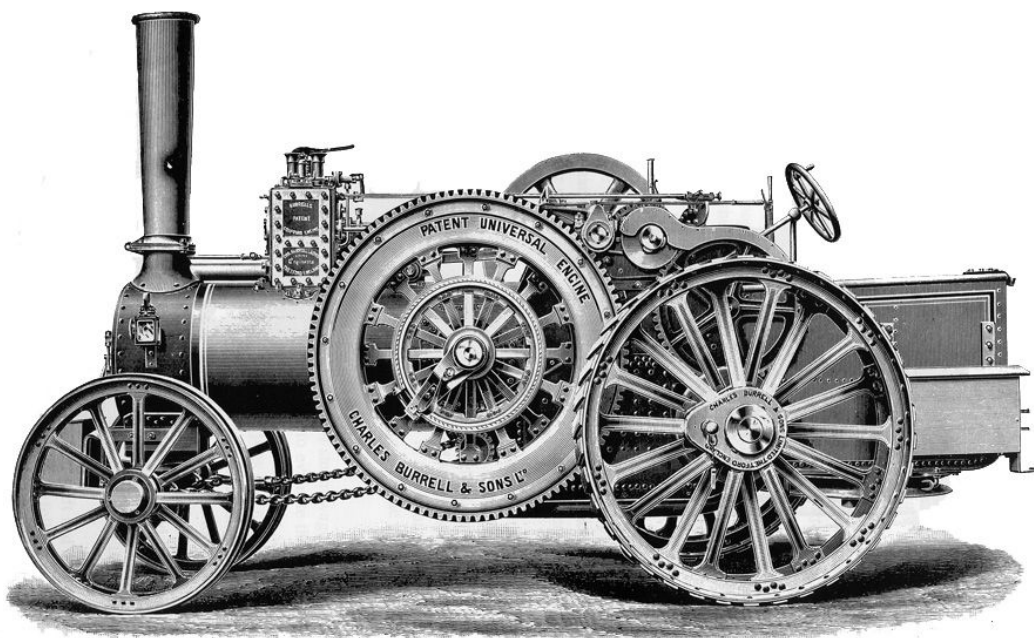
<sup>3</sup> źródło grafiki:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Marine\\_steam\\_engine#/media/File:Popular\\_Science\\_Dec\\_1918\\_p23\\_-\\_Ship\\_Emergency\\_Steam\\_Cutoff\\_Valves.JPG](https://en.wikipedia.org/wiki/Marine_steam_engine#/media/File:Popular_Science_Dec_1918_p23_-_Ship_Emergency_Steam_Cutoff_Valves.JPG)

### Styl Cesarstwa na Wyspie Wschodniej

Cesarstwo odeszło od ideologii kolektywnej. Urządzenia nie muszą być gigantyczne. Wystarczy że spełniają swoją rolę. Urządzenie obsługiwane przez tylko jedną osobę o wiele częściej będzie na siebie pracowało, gdyż kompletowanie załogi nie jest takie problematyczne. Dodatkowo o ile się da , Cesarstwo rezygnuje z palenisk na rzecz podłączanie się pod parę generowaną z gejzerów. Fabryki i domy popodłączane są przewodami po całej wyspie wschodniej. W przypadku urządzenia do wycinki drzew będzie to prawdopodobnie trudne.<sup>4</sup>

Urządzenie do wycinki drzew będzie wielkości samochodu, prawdopodobnie na kołach, gdyż gaśienice zużywają za dużo mocy, z wydajną piłą z przodu.



---

<sup>4</sup> źródło grafiki: [https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Burrell\\_vehicles](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Burrell_vehicles)

### 5.1.2 Para przegrzana (Nippon i Oceania)<sup>5</sup>

Napędem jest para, ale bardziej wydajna jest para sucha, czyli taka gdzie nie ma cząsteczek płynu są tylko cząsteczki gazu. A najprostszym sposobem stworzenia takiej idealnej pary jest jej przegrzanie w przegrzewaczu. Ale jak już mamy idealną parę to okazuje się że ona trudno się skrapla i praktycznie można ją zapakować do próżniowego pojemnika i wykorzystać gdy będzie potrzebna.

I takim sposobem dochodzimy do butli z parą, odpowiednikiem baterii w naszym świecie.

Przenośna para może zasilać małe urządzenia np takie które nosimy w rękach.

Piła do wycinki może być piłą ręczną. Nipponczycy uzyskali tak wydajne mikroturbiny, że nawet pojemnik z parą pozwalający na 20min pracę zmieści się w ręku. Choć naprawdę wydajne butle trzeba już zamontować na plecach, tak czy inaczej pozwala to popracować na wycince parę godzin.



### 5.1.3 Energia Geotermalna (Wyspa Wschodnia)

Wyspy z gejzerami mogą sobie pozwolić na tworzenie rurciągów podłączających do ciepłej wody geotermalnej. Jest to technologia udoskonalona przez Cesarstwo z Wyspy Wschodniej i podobno bardzo efektywna. Co dla Wyspy z małymi zasobami węgla jest bardzo ważne. Jak zrobić wycinkę drzew? Może być niemożliwe, gdyż jest to mobilna usługa (przykład cesarskiej integracji jest podany stroną wcześniej), ale tartak jak najbardziej będzie podłączony do rurociągu z parą.

### 5.1.4 Nieznane technologie

Na świecie panuje status quo, który chyba zmierza do końca. Przywódcy silnych państw takich jak Imperium, Cesarstwo czy Nippon są tego świadomi i chronią swoje najnowsze dokonania technologiczne przed obcymi wywiadami.

---

<sup>5</sup> źródło grafiki: <http://www.bazarek.pl/produkt/2179418/ecs-butla-10l--232-bar--171mm.html>

## 5.2 Inne poboczne nowoczesne technologie

5.2.1 Technologie zegarowe/sprężynowe.

5.2.2 Pneumatyka i teleskopowe mechanizmy.

5.2.3 Fotografia i Kinematografia, Soczewki świetlne

5.2.4 Akustyka: Gramofony i Sonary

5.2.5 Konstrukcje Żelbetowe



## 5.3 Konsekwencje braku produktów ropopochodnych.

### 5.3.1 Kauczuk

Kauczuk pozwala na wytworzenie gumy, opon, uszczelki, lateksu, płyt gramofonowych i podobnych produktów.

Kauczukowce rosną na terenach tropikalnych i nawet łatwo się je zasadza. Jednak Wyspy Wulkaniczne mają wyjątkowo obfite zbiory z własnej odmiany kauczukowca.

W przypadku urządzeń zminiaturyzowanych, ważne jest aby waga urządzeń nie była zbyt duża, więc wiele części robi się z kauczuku lub skór (np. gadzich). Np. rurki rozprowadzające parę, jak i wszelkie ustabilizowania.

### 5.3.2 Wieloryby

Cytat z PL Wikipedii:<sup>6</sup>

”

*Wieloryb dostarczał tak wielu surowców, że wielorybnictwo stało się w dobie rewolucji przemysłowej zawodem tyleż popłatnym, co koniecznym. Olej wielorybii był znakomitym smarem do maszyn, paliwem do lamp ulicznych, tłuszczem do produkcji mydła, a wreszcie podstawą do produkcji kredek, plastrów, świec, maści, a nawet atramentu. Najlepszym olejem do lamp był olej z tłuszczu kaszalota, ponieważ nie kopał w czasie spalania, a do tego nie wydzieliał nieprzyjemnej woni, które charakteryzowała tłuszcz innych gatunków wielorybów. Długi fiszbin wielorybów biskajskich i grenlandzkich wykorzystywano do produkcji parasoli, szczołek, tyżek do butów, gorsetów, a nawet sprężyn zegarkowych. Z zębów kaszalota produkowano klawisze do instrumentów i guziki. Scrimshaw sprzedawano jako eleganckie pamiątki. Z kości wytwarzano nawóz, spermacet był niezastąpiony jako znakomity olej smarowy, wykorzystywany nawet w XX wieku, m.in. do smarowania wyrzutni torped w na okrętach podwodnych. Ambra – prawdopodobnie wynik niestrawności kaszalota – była warta tyle złota, ile sama ważyła. Największy w historii kawał ambry ważył 456 kg i uratował od bankructwa spore towarzystwo wielorybnicze.*

“

W skrócie żadna część wieloryba się nie marnuje, z wielorybów powstają oprócz produktów spożywczych dwa różne oleje i smary. masy plastyczne i elementy utwardzone.

Wielorybów jest dużo w tym Świecie, na razie nie zbliżono się do ich kresu. Dodatkowo występują odmiany groźne dla statków. Łowiska na których występują najdorodniejsze okazy są zwykle na terenach podbiegunowych. Prawa do tych łowisk są zazwyczaj ściśle ustalone, zarówno przez kraje jak i organizacje wielorybnicze.

---

<sup>6</sup> źródło cytatu: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Wielorybnictwo>

## 5.4 Towary Handlowe

### 5.4.1 Żywność i przetwory organiczne

Mięso (Wieloryby, Owce, Krowy)

Przetwory mączne (mąki , kasze , makarony, mączki)

Rum , Cygara, Piwo

Owoce: Kokosy, Cytrusy, Ananasy, Bananny

### 5.4.2 Zbrojenie

Rudy: Ołowiu i żelaza,

Proch

Saletra (guano lub z mocznika)

Siarka

Broń\*

### 5.4.3. Zaawansowana Technika

Produkty kauczokowe (lateks, ebonit, guma)

Gadzie skóry

Podzespoły\* (Nippońskie)

Oleje (kokosowy lub z kosci wieloryba)

Części z Wieloryba:

Tran pełniący funkcję Nafty do Lamp

Smary (Spermacet)

Masy Plastikowe (Fiszbiny)

Utwardzone podzespoły (Kość Słoniowa i Zęby Wieloryba)

### 5.4.4 Paliwa

Węgiel

Kaloryczne Drewno

Przegrzana Para

### 5.4.5 Inne

Ambra (kosmetyki)

Przyprawy

Narkotyki

Materiały tkackie

Wełna

Sznury

Metale i kamienie szlachetne

Podstawowe narzędzia\*

## 5.5 Pieniądze

Po dziś dzień wielu handlarzy stara się unikać pieniędzy, gdyż przy handlu morskim największe zyski daje wymiana barterowa. Towar za towar. Kruszcze metali typu złoto oczywiście też można potraktować jak zwykły towar, ale z racji na swoją wartość trzeba mocno sprawdzać czy to nie podróbka na ołowiu itd. Towar podstawowej potrzeby mimo wszystko łatwiej sprawdzić i trudniej podrobić. Mimo to różne kraje mają swoje pieniądze gdyż zwykły obywatel w przeciwieństwie do kapitana statku oceanicznego, musi mieć ułatwiony szybki handel.

### 5.5.1 Waluta Imperium (sol)

Podstawą zarobków dla wszystkich obywateli jest brązowa moneta **sol** (od czerwonego słońca) będąca pensją za dzień roboczy dla każdego obywatela imperium. Nieważne czy jest to praca umysłowa, specjalistyczna czy powiązana z przerzucaniem siana widłami.

**29 soli** to **1 luna** (srebrna duża moneta w kształcie półksiężyca), wynika to z nawiązań do długości miesiąca.

A **365 soli** to **1 piramida** (złota piramidka czworościan o boku 1 cala) .

zaś **1 sol** to **24 orów** (niklowa moneta z domieszką cyny) . Ory służy do rozliczeń za produkty podstawowe.

Imperium ma uregulowane ceny, wynagrodzenia i przeliczniki, ale wartość ich monet w reszcie świata jest oceniana na podstawie jakości kruszcu. I tu niestety zauważona jest różnica pomiędzy starszymi monetami a nowszymi. Jeden **sol** z wybitą datą dwucyfrową , jest warto około 1,3 współczesnych **soli** z datą 3 cyfrową.

### 5.5.2 Waluta Cesarstwa (solary)

Wyspa Wschodnia stara się rozpropagować papiery wartościowe. Papierowe banknoty z zabezpieczeniami to zobowiązania wobec skarbcza Cesarstwa (pieniądz fiducjarny fiat), o nominałach 1,2,5,10,20,50,100,200,500,1000. Po jednej stronie są to facjaty Cesarzy ze słońcem w tle ,po drugiej stronie jest nominał i ryciny cesarskich budynków.

Nie ma dużej popularności tej waluty, gdyż na Oceanie Zachodnim jedynie dwa oddziały Kompani Wschodniej (Wyspy Wulkaniczne i miasto Cztery Asy) mają obowiązek je respektować, reszta wymian jest uznaniowa. Ich zaletą jest mała waga, duża wartość i ukrywalność.

Drugim papierem wartościowym są akcje spółek , czyli udziały w zyskach lub dywidendach, jest to też związane z Kompanią Wschodnią i oddziałami giełdy. Jako nowy sposób finansowania co odważniejszych wypraw handlowych lub inwestycji miejskich, papiery te zyskują na wartości choć nieufność wciąż jest duża.

### 5.5.3 Azlandzkie Guldeny

Waluta podstawowa na Oceanie Zachodnim. Złote i Srebrne i Miedziane monety o wyrafinowanych motywach 11 zwierząt herbowych. Są to twarde monety więc nie jest to najczystsza próba, lecz są bardzo wytrzymałe i z chęcią zawsze przyjmowane.

Wartości na monetach są różne.

Bywają złote monety o nominałach 25 jak i 50 guldenów

Zaś srebrne zaczynają się od 10 guldenów

a miedziaki potrafią mieć wartość  $\frac{1}{4}$  guldena.

Kursy wymiany:

1 gulden = 2 solarów cesarskich

5 guldenów = 1 sol imperialny starej daty

4 guldenów = 1 sol imperialny nowej daty

### 5.5.4 Smocze Monety

Smocze monety to konkurencyjna tłocznia z gadziego pagonu. Produkują monety niklowe nie podpisane inaczej niż nominałem z jednej strony i rycina jakiegoś gada z drugiej.

Nominały odpowiadają jako tako wartością w guldenach. Więc już się przyjęło przy małych kwotach niepodważać tego nominału. Co innego z dużymi kwotami. Np wypłata 10 000 guldenów w złocie i srebrze azlandzkim będzie warta tyle co 11000 guldenów niklowych.

### 5.5.5 Miedziaki

Prawie każde większe niezależne miasto bije swoje miedziaki, czyli monety do lokalnego handlu ocenianie wyłącznie na podstawie kruszcu. Zwykle w miastach z cukrowych Wysp jest ustalony przelicznik na Guldeny. Są to wartości najczęściej ułamkowe w stosunku do Guldenów.

## 5.6 Medycyna<sup>7</sup>

Wiedza o higienie i zapotrzebowaniu ludzi w witaminy jest powszechna. Lekarze dezynfekują sprzęty i starają się także uśmierzyć ból. Znana jest powszechnie zajadła strona bakcyliów.

W przypadku bitew morskich, gdzie salwa burtowa poprowadzona po wysokości pokładu od razu ucina kończyny albo zabija poszkodowanych, nauczono się też dobrze zabezpieczać kikuty kończyn. Popularne są też sztuczne kończyny wzbogacone o różne nowotechniczne dodatki.

Od końca wielkiej wojny dosyć duży odsetek nowonarodzonych dzieci ma widoczne mutacje o niewiadomej przyczynie. Tak że aktualnie lekko zdeformowani ludzie stanowią jakieś 0.5% społeczeństwa. Tradycja nakazuje odseparować takie osoby od społeczeństw, zaś tradycja marynarska nakazuje posiadać choć jednego mutanta na statku, bo przynosi on szczęście. Tak więc załogi statków mają o wiele większy procent mutantów wśród załóg.



<sup>7</sup> źródło grafiki: <http://onorobo.tumblr.com/post/11313695888/the-gentlemans-guide-to-amputation-an>



# 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.

1. 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, 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.
2. 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.
3. Oferta i akceptacja: Używając Otwartej Zawartości Gry stwierdzasz, że akceptujesz warunki niniejszej Licencji.
4. 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.
5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry musisz jasno określić jaka część pracy przez ciebie dystrybuowanej jest Otwartą Zawartością Gry.
9. 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.
10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY dystrybuować kopię niniejszej Licencji z każdą kopią Otwartej Zawartości Gry.
11. 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.
12. Niemożność 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.
13. 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.
14. Przystosowanie: Jeżeli którekolwiek z postanowień niniejszej Licencji jest niemożliwe do zastosowania, takie postanowienie powinno zostać przystosowane, lecz tylko w granicach koniecznych dla zapewnienia stosowalności.
15. 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