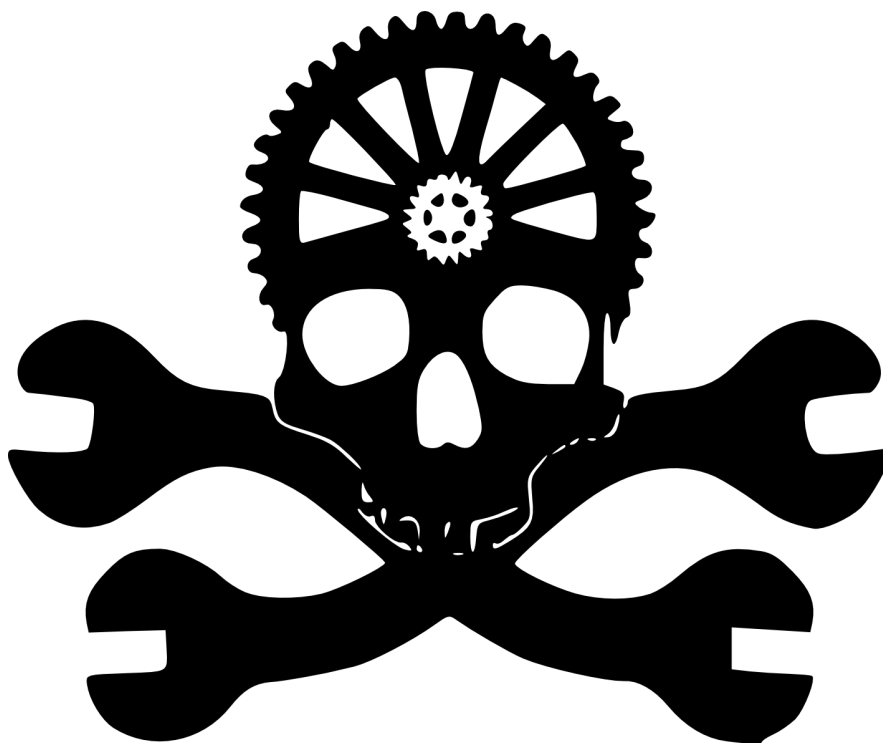


PIRACI PARY

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



Rozdział 6 - Lokacje

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 5 - Lokacje	0
8.1 Lacertis, stolica Gadziego Pagonu	3
8.2 Kościany Gród, najdalej na zachód wysunięta ludzka osada	4
8.3 Wikihana, stolica Wysp Wulkanicznych	5
8.4 Truso, największe miasto portowe Nowej Polany	6
8.5 Arkona, stolica Nowej Polany	7
8.6 Cztery Asy, największe miasto zachodnich Wysp Cukrowych, Archipelag Bananowy	8
8.7 Żółwia Skała, wolne miasto piratów ukryte wśród tysiąca skał, Wyspy Cukrowe, archipelag Kokosowy	9
8.8 Cologne stolica Republiki Azlandzkiej na Wielkim Błękitnym Atolu środkowych Wysp Cukrowych	10
8.9 Palma - Imperialna Kolonia na wschodniej części Wysp Cukrowych	19
8.10 Tradycja - największe miasto wschodniej części Wysp Cukrowych	13
8.11 Midway - stolica wyspy Midway	19
8.12 Odaiba - stolica Nipponu	15
8.13 Hiacynt (Lion) - znane miasto portowe północno-zachodnie Imperium, dawna stolica Azlandii	16
8.14 Tulipia (Touloness) - znane miasto portowe południowo-zachodnie Imperium	19
8.15 Rose (Riah'ahme) - była stolica Cesarstwa, centralno-wschodnie Imperium	18
8.16 Dianthus (San Antos) - nowa stolica Imperium, centrum Kontynentu	19
8.17 Geonova- stolica Cesarstwa, na Wyspie Wschodniej	20
8.18 Latarnia Dobrej Wróżby	21
X. Licencja Otwartej Gry	22

8.1 Lacertis, stolica Gadziego Pagonu¹



- Betonowe miasto częściowo pod ziemią , pełno ażurowych konstrukcji i zejść do kopalń.
- Mieszkańcy boją się latających smoków i nie wychodzą za często na pustą przestrzeń.
- przez miasto pociągnięte linie trakcyjne do kontroli ruchu **ztrepowanych** jaszczurów

¹ źródło: http://www.bc.edu/bc_org/avp/cas/fnart/arch/1900fair/paris11.jpg Expo Paryż 1911

8.2 Kościany Gród, najdalej na zachód wysunięta ludzka osada²



² źródło zdjęcia: Point Hope, Alaska,
<http://en.occa.mard.gov.vn/Crawl-Content/Alaskan-Arctic-villages-hit-hard-by-climate-change-Washington-Post/2012/8/6/85496.news>

8.3 Wikihana, stolica Wysp Wulkanicznych³

Spokojna Przystań - port otoczony restauracjami, pięknymi gospodami, bogato zdobionymi willami, ogrodami, krętymi kanalikami. W jego zaciszu dyplomaci, arystokraci i bogaci handlarze omawiają wielkie i małe interesy. W porcie dokują luksusowe smukłe jachty i najwspanialsze statki reprezentacyjne.

Latarnie alarmowe - zlokalizowane na najwyższych punktach wysp latarnie pozwalają ostrzec o niebezpieczeństwie lub wezwać pomoc. Dzięki systemowi luster i precyzyjnie skalibrowanym soczewkom skupiających światło może dotrzeć do latarni z sąsiednich wysp. Jeśli takie światło zostanie dostrzeżone wysyłana jest pomoc.

Skała - największa forteca na wyspach. Góra wielkim trudem ukształtowana na wzór fortecy nie do zdobycia. Na jej szczycie mieści się pałac króla. W jej lochach jest więzienie z którego nikt nie powraca. Więźniowie zmuszani się do ciężkiej pracy w podziemnych kamieniołomach, kopalniach i hutach.



³ źródło: <https://www.pinterest.com/pin/473722454529626660/>

8.4 Truso, największe miasto portowe Nowej Polany⁴



- Miasto z ostatnimi świątyniami Bogów Morskich na Nowej Polanie
- Wyspa portowa należy do ludzi morza, część miasta połączona z lądem to już wpływy nowopolan i ludzi słowa.
-

⁴ Obraz autorstwa: <https://www.facebook.com/caracoltrip>

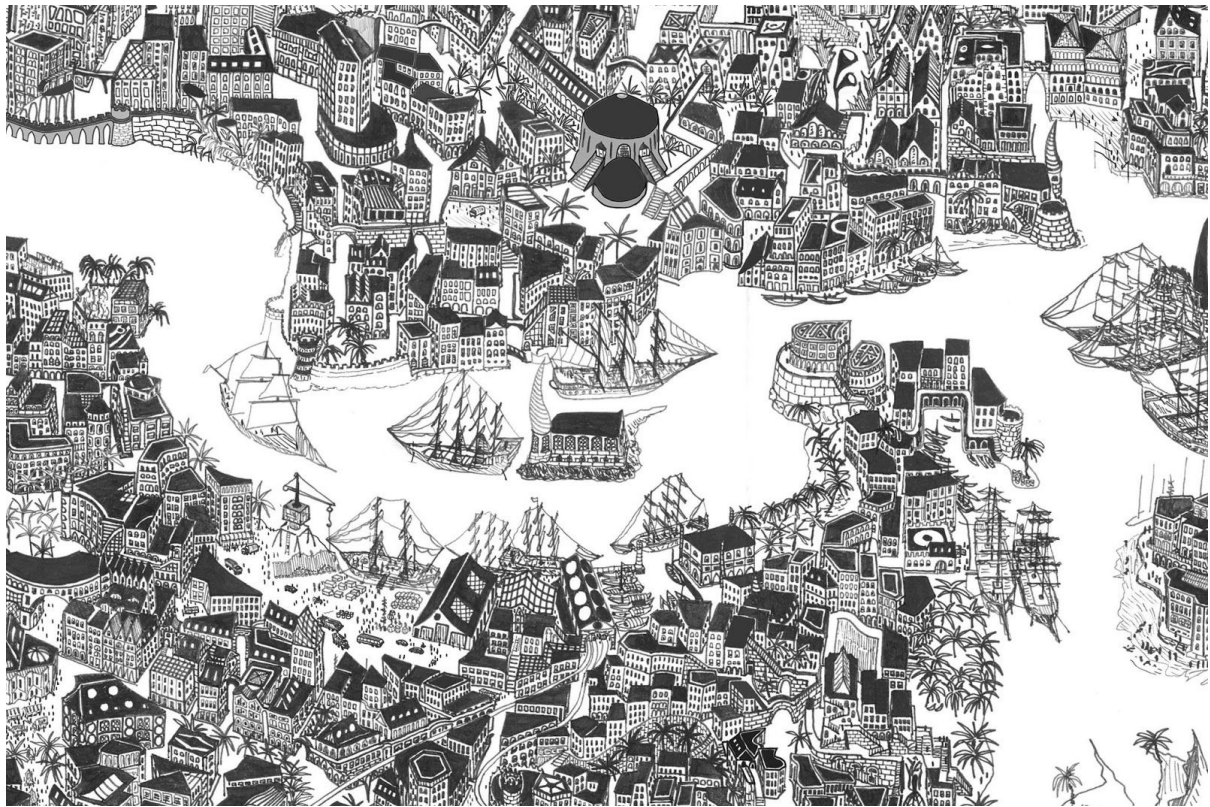
8.5 Arkona, stolica Nowej Polany⁵



- Małe miasto osłonięte małymi wzgórzami

⁵ Obraz autorstwa: <https://www.facebook.com/caracoltrip>

8.6 Cztery Asy, największe miasto zachodnich Wysp Cukrowych, Archipelag Bananowy⁶



- miasto agnajske, duzo swiatyn i kapliczek dla przeroznych bostw z Kontynentu
-
-

⁶ Obraz autorstwa: <https://www.facebook.com/caracoltrip>

8.7 Żółwia Skała, wolne miasto piratów ukryte pośród tysiąca skał, Wyspy Cukrowe, archipelag Kokosowy⁷



- statki w centrum, same stanowią część miasta
- połowa obywateli jest w stanie uciec z miasta w godzinę
- liczne małe łodzie do podróży pomiędzy małymi skałami wokół miasta

Oślonięta skalistymi wzniesieniami od wiatrów zatoczka z gęstą zabudową. Budynki wielokrotnie rozbudowywane, remontowane, budowane coraz to bliżej placu portowego. Bardzo ciasne uliczki. Na otaczających miasteczko wzniesieniach umieszczono groźne bardzo ciężkie działa armatnie skutecznie broniące portu.

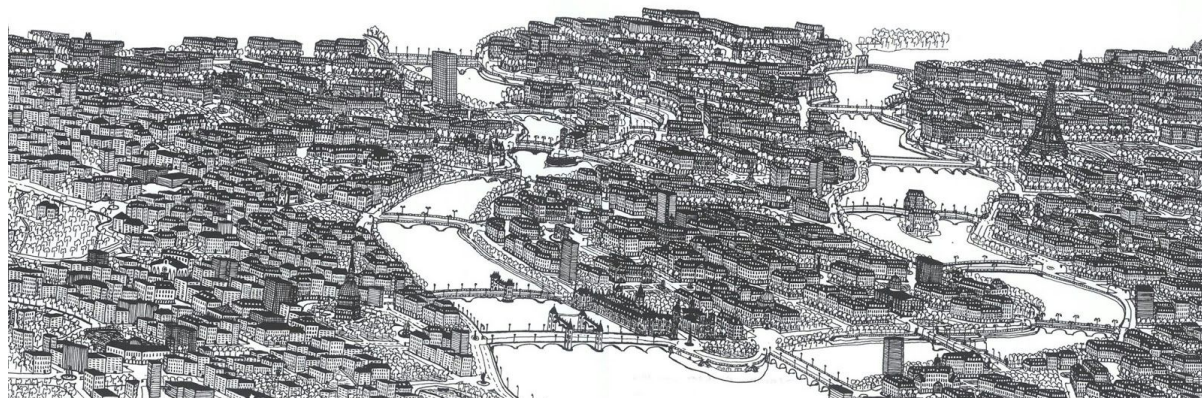
Od kilku lat działa tu placówka handlowa Cesarstwa, swoją placówkę chce też zbudować mała unia handlowa z wysp cukrowych.

Lokacje:

Kopnięta Taverna - karczma portowa, charakteryzująca się tym że faktycznie nic tam nie jest w pionie ani w poziomie. Butelki się turlają pod jedną ze ścian, nazywaną zbitą ścianą. Tam też lądują Ci którzy już nie mogą stać, ryzykując skaleczenia, ale też znalezienie zgubionej butelki z trunkiem. Stoły są przybite do podłogi, krzesła również, co nieznacznie utrudnia zniszczenie ich w częstych bijatykach. Taverna dorobiła się trzech wież fokmasztu, grotmasztu i stermasztu i luksusowej kajuty kapitańskiej. W tawernie mają miejsce tradycyjne coroczne spotkania rady kapitanów pirackich załóg.

⁷ Obraz autorstwa: <https://www.facebook.com/caracoltrip>

8.8 Cologne stolica Republiki Azlandzkiej na Wielkim Błękitnym Atolu środkowych Wysp Cukrowych⁸



Tymczasowa stolica Republiki. To tutaj osiedlili się najbogatsi i najbardziej wpływowi przedstawiciele rodów szlacheckich. Tutaj ewakuwali swoje dobra i skarby kultury. Jest to skarbnica wiedzy i sztuki, przewieziono tu co tylko dało się uratować z dawnej stolicy i ziem zajętych przez Imperium.

Miasto jest bardzo duże, podzielone jest na rodowe dzielnice. Jest ich 11, gdyż ród Jelenia nie zasłużył wg pozostałych Azlandów na takie wyróżnienie.

Miejsca:

Republikańska Akademia Wojskowa w dzielnicy Wilka

, szkoląca przyszłych dowódców i inżynierów. Pokażne tereny w skład których wchodzi budynki naukowe, poligony za miastem, tereny do ćwiczeń w warunkach miejskich, laboratoria, maszynownie. Akademia posiada 5 okrętów bojowych, oraz parę eksperymentalnych jednostek o dość specyficznych właściwościach bojowych. Zagle z gadzich skór, podwodne boje miny, obrotowe wielolufowe działa pościgowe, latawce na linach do bombardowania pościgów.

⁸ Obraz autorstwa: <https://www.facebook.com/caracoltrip>



Uniwersytet i Biblioteka Uniwersytetu w dzielnicy Lwa⁹

dostęp do prac najślawniejszych wynalazców i tych niesławnych też. Za opłatą znajdziesz tu większość książek, projektów, traktatów, wiele listów. Biblioteka skupuje książki każdego typu. Łącznie z historiami rodu Jelenia.

Laboratorium Uniwersyteckie - prowadzone tu są przeróżne eksperymenty na gadach, zwierzętach, maszynach.

⁹ źródło grafiki: <http://chentzu.deviantart.com/>

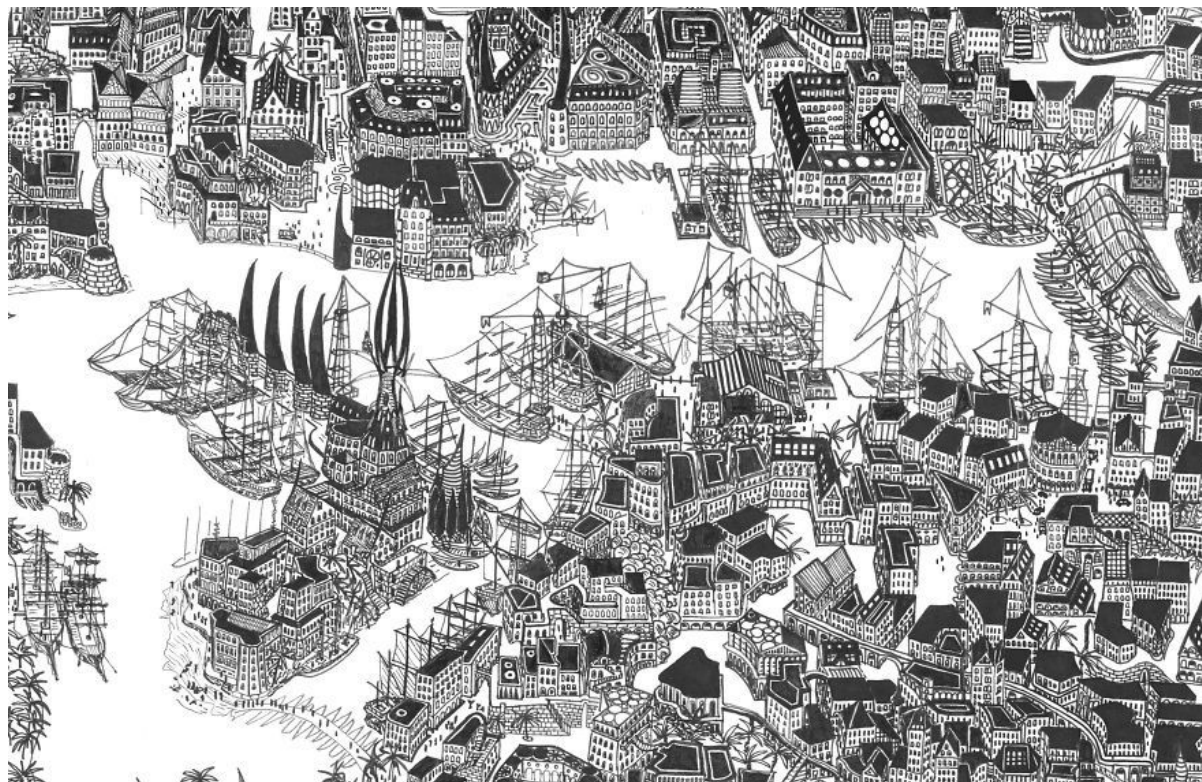
8.9 Palma - Imperialna Kolonia na wschodniej części Wysp Cukrowych¹⁰



- miasto stworzone po imperialnemu, na planie prostokątnych ulic.
- można tu obejrzeć parowce i rejonce.

¹⁰ źródło: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c9/1850_map_Odessa.jpg

8.10 Tradycja - największe miasto wschodniej części Wysp Cukrowych¹¹



¹¹Obraz autorstwa: <https://www.facebook.com/caracoltrip>

8.11 Midway - stolica wyspy Midway¹²



- sprzedać pod kopułą.
- poza kopułą są ciężkie warunki.
- zachowana mała architektura pomimo giga skali.

¹² źródło: <http://jermilex.deviantart.com/art/Kiriban-SteamPunkMarket-114718182>

8.12 Odaiba - stolica Nipponu¹³



¹³ źródło grafiki: <http://superspacemonkey.deviantart.com/>

8.13 Hiacynt (Lion) - znane miasto portowe północno-zachodnie Imperium, dawna stolica Azlandii¹⁴



- miasto pełne zabytków odbudowywane w dziwny sposób

¹⁴ źródło grafiki: <http://taisteng.deviantart.com/art/Huy-Jorsaleem-steampunk-city-172686306>

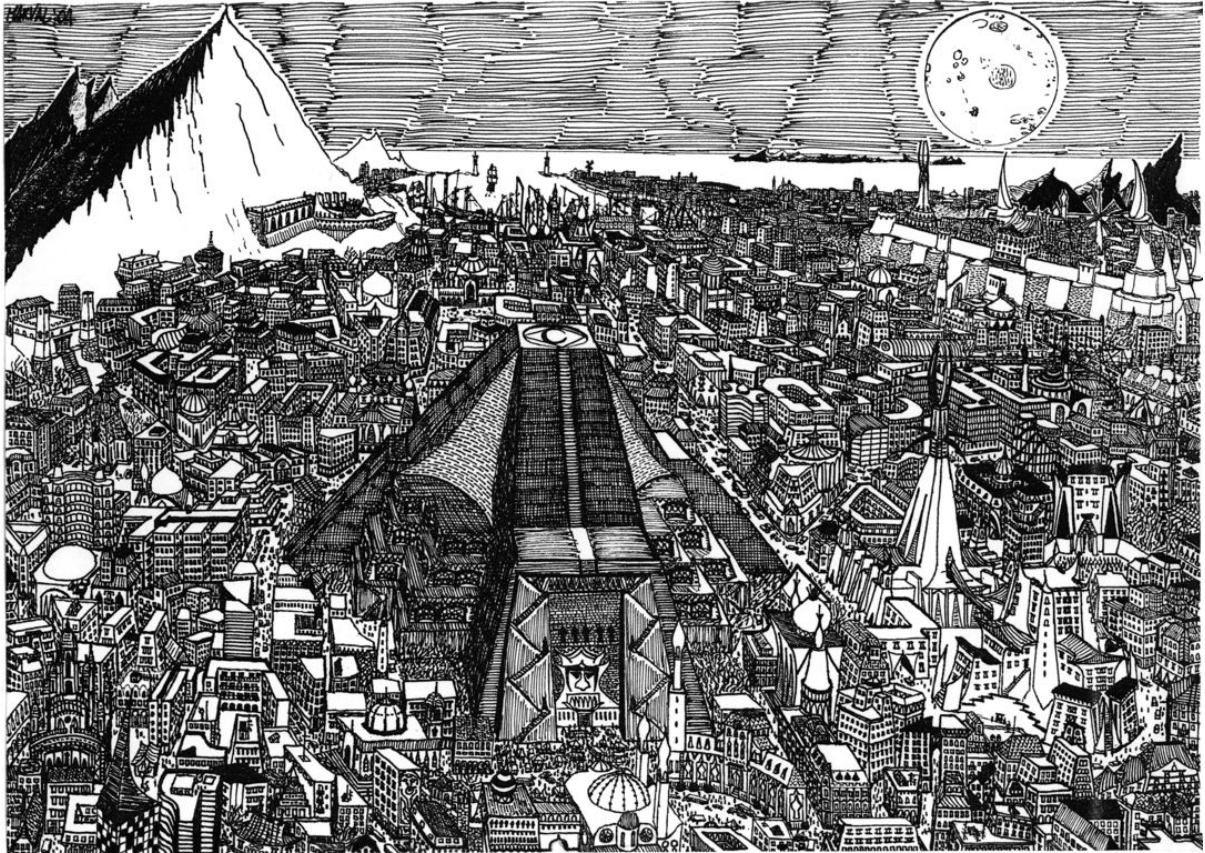
8.14 Tulipia (Toulon) - znane miasto portowe południowo-zachodnie Imperium¹⁵



- miasto tysiąca schodów
- ciasna stara zabudowa

¹⁵Obraz autorstwa: <https://www.facebook.com/caracoltrip>

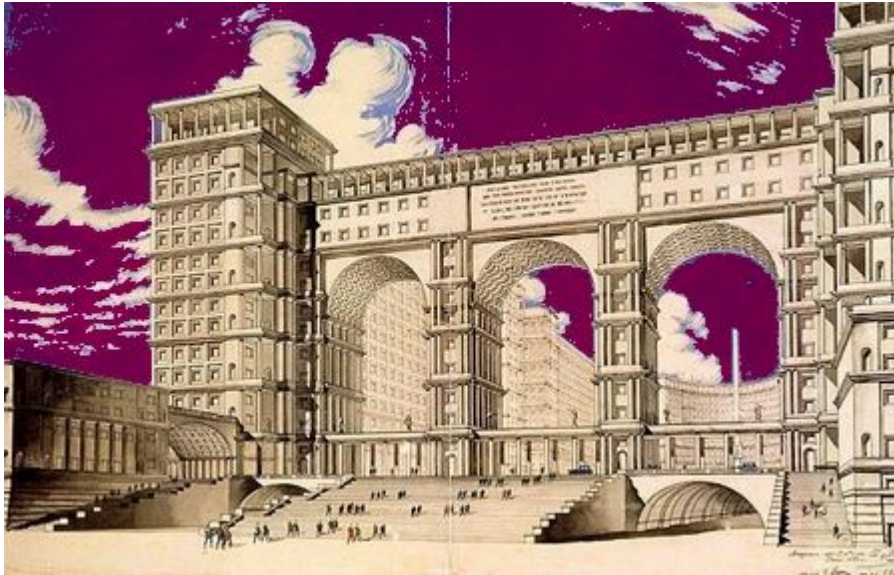
8.15 Rose (Riah'ahme) - była stolica Cesarstwa, centralno-wschodnie Imperium¹⁶



- piramida po środku, uznana za stary kult słoneczny, ale wejście mają tylko kapłani

¹⁶Obraz autorstwa: <https://www.facebook.com/caracoltrip>

8.16 Dianthus (San Antos) - nowa stolica Imperium, centrum Kontynentu¹⁷



- mega skala, zabudowań, projektowane pod olbrzymy a nie ludzi.
- niebo czerwone od zanieczyszczeń.

¹⁷ źródło: <http://www.magicalurbanism.com/archives/111>

8.17 Geonova- stolica Cesarstwa, na Wyspie Wschodniej

18



¹⁸ źródło grafiki: http://img07.deviantart.net/fbb7/i/2013/138/b/0/steampunk_city_in_the_mountains_by_ijpeabody-d65pwiq.jpg

8.18 Latarnia Dobrej Wróżby¹⁹



¹⁹ źródło: Ron Sullivan <https://www.youtube.com/watch?v=7pinEuUbf9U>

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, 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, ogólnowiatową, 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.
- 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