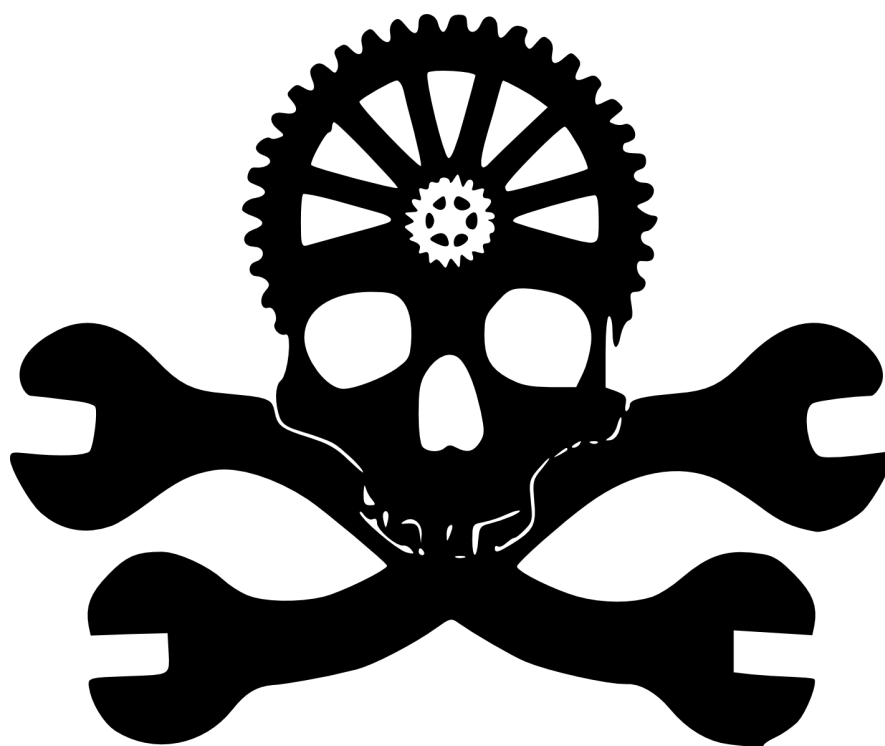


# PIRACI PARY

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



## Rozdział 9 - Archetypy Postaci



Autorzy Podręcznika:  
Kornel Misiejuk  
Michał Ilczuk

Grafika Okładka:  
Winter Rose

Mapa i jej wycinki:  
Kornel Misiejuk  
Michał Ilczuk

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 9 - Archetypy Postaci</a>	0
<a href="#">9.5.1 Agnajski Żeglarz</a>	3
<a href="#">9.5.2 Agnajski Lekarz</a>	4
<a href="#">9.5.3 Murriański Pirat/Najemnik</a>	5
<a href="#">9.5.4 Kapitan Żaglowca</a>	6
<a href="#">9.5.5 Borg</a>	7
<a href="#">9.5.6 Mistrz (zegarmistrz/szcutnik/technik pary/jubiler/wynalazca)</a>	8
<a href="#">9.5.7 Azlandzki Dziedzic</a>	9
<a href="#">9.5.8 Neopoldzki Dzentelmen</a>	10
<a href="#">9.5.9 Rahtaryjski Muzyk</a>	11
<a href="#">9.5.10 Szpieg</a>	12
<a href="#">9.5.11 Sztormowiec Imperium</a>	13
<a href="#">9.5.12 Inkwizytor Czerwonego Słońca</a>	14
<a href="#">9.5.13 Gadzi Jeździec</a>	15
<a href="#">9.5.14 Badacz Przyrody</a>	16
<a href="#">9.5.15 Nomadzki Handlarz</a>	17
<a href="#">9.5.16 Wodny Derwisz</a>	18
<a href="#">9.5.17 Mauryski Wojownik</a>	19
<a href="#">9.5.18 Kapłan Słowa - Wołchw</a>	20
<a href="#">X. Licencja Otwartej Gry</a>	21

### 9.5.1 Agnajski Żeglarz<sup>1</sup>

- Wie wszystko o Oceanie.
- Szanuje starych bogów
- Unika technologii parowej, lecz nie prochowej (działa, karabiny).
- Stwory morskie szanuje, co nie oznacza że nie potrafi z nimi walczyć
- Fatum traktuje jak wyzwanie. Szuka przyczyn pecha, niekoniecznie logicznych.
- Tradycyjne duże załogi to idealne miejsce dla niego.

**Statsy:**



<sup>1</sup> Zdjęcie: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/85/Zouave1888.jpg>

## 9.5.2 Agnajski Lekarz<sup>2</sup>

- walka z chorobami to wyzwanie od Bogów
- zwalczać je więc trzeba bez ich wstawiennictwa jak i obecności.
- sterylność to nie tylko brak brudu i złych czynników, także brak świętych obrazków i wisiorków.
- walka z chorobami to jak walka z potworami morskimi, dzięki niej można wejść do panteonu herosów



---

<sup>2</sup> źródło: Thoper Adam Photography

### 9.5.3 Murriański Pirat/Najemnik<sup>3</sup>

- żadna praca nie hańbi
- nippońskie wynalazki są spoko
- honor i sumienność to dla mięczaków
- przesady to wiedza przodków
- komiksy są wystarczającym źródłem wiedzy



---

<sup>3</sup> Obraz: <http://vermin-star.deviantart.com/art/Steampunk-Pirate-Boys-148860390>

## 9.5.4 Kapitan Żaglowca<sup>4</sup>



---

<sup>4</sup> Autor grafiki Sergiei Samuylev: <https://www.artstation.com/artwork/99wQ>

## 9.5.5 Borg<sup>5</sup>



---

<sup>5</sup> Kadr z Gry Bioshock Infinite



## 9.5.6 Mistrz (zegarmistrz/szcutnik/technik pary/jubiler/wynalazca)<sup>6</sup>



---

<sup>6</sup> Autor Pol Serra źródło: <http://www.polserra.com/>

### 9.5.7 Azlandzki Dziedzic<sup>7</sup>



---

<sup>7</sup> Kadr z filmu "Braterstwo Wilków" :

## 9.5.8 Neopoldzki Dżentelmen<sup>8</sup>



---

<sup>8</sup> Źródło obrazka: <http://steampunkgentlemen.tumblr.com/post/8511619640>

## 9.5.9 Rahtaryjski Muzyk<sup>9</sup>



---

<sup>9</sup> Obraz ze strony

:<https://plus.google.com/communities/104089979395047342894/stream/757dd099-ca14-48b4-ae35-75d5c7f78817>

## 9.5.10 Szpieg<sup>10</sup>



---

<sup>10</sup> Autor: Fernanmdo Acosta z adresu: <https://www.pinterest.com/pin/145381894198828968/>

## 9.5.11 Sztormowiec Imperium<sup>11</sup>



---

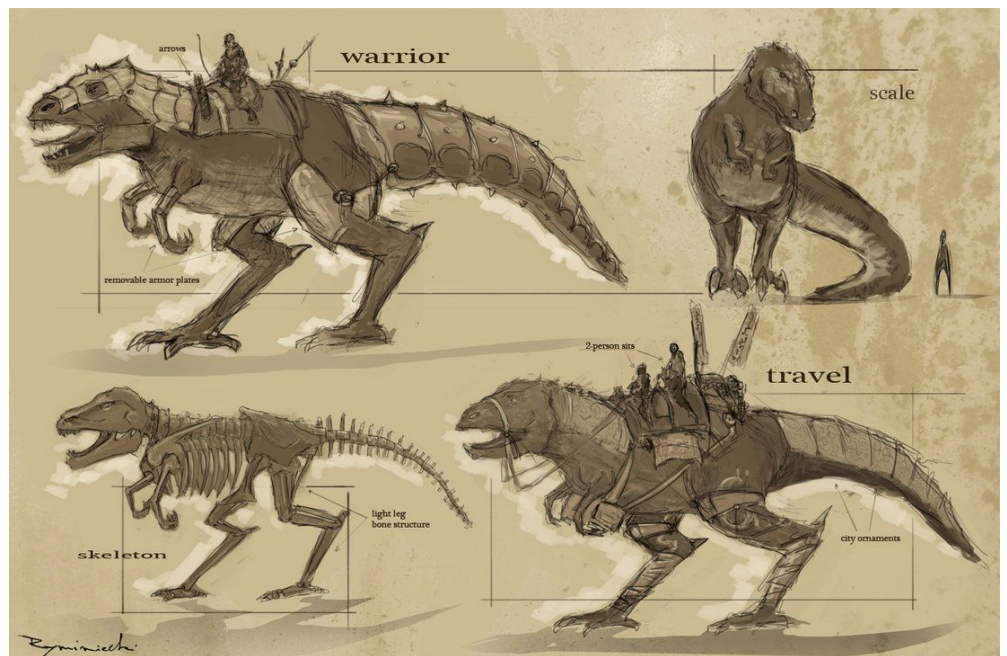
<sup>11</sup> źródło: [http://creative-universes.wikia.com/wiki/Artaium\\_Theocracy](http://creative-universes.wikia.com/wiki/Artaium_Theocracy)

## 9.5.12 Inkwizytor Czerwonego Słońca<sup>12</sup>



<sup>12</sup> źródło: <https://www.pinterest.com/pin/421297740117763574/>

### 9.5.13 Gadzi Jeździec<sup>13</sup>



<sup>13</sup> źródło: <http://rymin07.deviantart.com/art/Reptile-Rider-351108321>



## 9.5.14 Badacz Przyrody<sup>14</sup>



<sup>14</sup> źródło: <https://www.pinterest.com/pin/248260998180399574/>

## 9.5.15 Nomadzki Handlarz<sup>15</sup>



---

<sup>15</sup> ŹAutor: Sandrine Thomas źródło: <http://huemindfantastic.tumblr.com/page/5>

## 9.5.16 Wodny Derwisz<sup>16</sup>



---

<sup>16</sup> Autor: **Yngvar Asplund** źródło grafiki: <http://churchofhalloween.com/pirates/>

## 9.5.17 Mauryjski Wojownik<sup>17</sup>



---

<sup>17</sup> Kadr z filmu The Dead Lands

## 9.5.18 Kapłan Słowa - Wołchw<sup>18</sup>



<sup>18</sup> Źródło: [http://www.digart.pl/praca/4161374/Wolchw\\_.html](http://www.digart.pl/praca/4161374/Wolchw_.html)

# 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 języka 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 licencjodawcę 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, ogólnosiątkową, wolną od tantiem, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.
- Oświadczenie o prawie do udzielenia Licencji: Jeżeli publikujesz własne, oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry stwierdzasz, że Twój wkład jest Twoim wytworem i/lub masz prawo do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.
- Informacja o Prawach Autorskich: Jesteś zobowiązany uaktualniać INFORMACJĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst INFORMACJI O PRAWACH AUTORSKICH każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który kopiujesz, modyfikujesz, lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Informacji o Prawach Autorskich, dla każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.
- Używanie Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nieużywania żadnej części Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem takiego Znaków Towarowych lub Znaków Handlowych. 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.
- Niemożliwość 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 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