

Piraci Pary

Podręcznik dla Graczy



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>

Pozostałe grafiki powinny być podpisane podpisane.

Licencja treści tekstowych:



Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 3.0 Polska

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/pl/>

Spis Treści:

- [1. Ogólnie o Świecie](#)
- [2. Geografia:](#)
 - [2.1. Ogólny Zarys](#)
 - [2.2. Kontynent](#)
 - [2.3 Wyspy Cukrowe](#)
 - [2.4 Mad Maska](#)
 - [2.5 Nippon](#)
 - [2.6 Wyspa Wschodnia](#)
 - [2.7 Wyspy Wulkaniczne](#)
 - [2.8 Gadzi Pagon](#)
 - [2.9 Nowa Polana](#)
 - [2.10 Tu są smoki - Hic sunt dragones](#)
- [3. Historia Świata](#)
- [4. Technika i Ekonomia w Świecie Pary](#)
 - [4.1 Różne Technologie Pary](#)
 - [4.1.1 Zintegrowane paleniska \(Imperium\)](#)
 - [4.1.2 Para przegrzana \(Nippon i Oceania\)](#)
 - [4.1.3 Energia Geotermalna \(Wyspa Wschodnia\)](#)
 - [4.1.4 Nieznane technologie](#)
 - [4.2 Konsekwencje braku produktów ropopochodnych.](#)
 - [4.2.1 Kauczuk](#)
 - [4.2.2 Wieloryby](#)
 - [4.3. Cenne Towary Handlowe](#)
- [5. Żegluga Morska](#)
 - [5.1 Wielkość statków](#)
 - [5.2 Szybki i brzydki przewodnik po żaglowcach](#)
 - [5.3 Modyfikacje Żaglowców](#)
 - [5.4 Parowce \(Imperium i Wyspa Wschodnia\)](#)
 - [5.4.1 Cesarstwo czyli Wyspa wschodnia](#)
 - [5.4.2 Imperium czyli Kontynent](#)
 - [5.5 Odległość pomiędzy archipelagami](#)
- [6. Mechanika Gry Fabularnej](#)

1. Ogólnie o Świecie

Zapraszamy do zapoznania się ze światem Steampunkowym, istniejący na planecie różniący się od Ziemi tylko układem Kontynentów i lekko inną historią rozwoju ludzkości. W tym Świecie nie ma złóż ropy ani gazu ziemnego ani nafty . Nie było tu dinozaurów 130 milionów lat przed ludźmi, są one ludziom współczesne.

Elektryczność jest wciąż nieznaną, nie było odkryć Maxwella, Volty, Ampera, Tesli czy Edisona.

Nie broni automatycznej ani samopowtarzalnej gdyż Paula Vieille nie wynalazł tu prochu bezdymnego.

Mimo to jest to Świat zaawansowany technologicznie, po rewolucji przemysłowej. z technologią użytkową do użytku osobistego jak i wielkich machin przemysłowych.

2. Geografia:



2.1. Ogólny Zarys

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

2.2. Kontynent

Kontynent jest duży, od terenów podbiegunowych na północy po przesmyk podbiegunowe na południu. Tu jest imperium oraz wszystkie klimaty i pustynie i pola uprawne i różne pasma górskie. Stąd pochodzi cywilizacja (przynajmniej 2 tys lat) ale odległości i przeszkody typu wielka rafa koralowa, lub wiry morskie czy coś podobnego spowodowało że Ludzie z tąd się nie ruszali. Rozpoczęli podbój wysp dopiero 300 lat temu.

Populacja: Mieszka tu z 500 milionów ludzi.

Władza: Kontynentem teraz rządzi jeden imperator jest jeden bóg i jedno pismo i jeden właściwy język. Ale 300 lat temu było zupełnie inaczej.

Religia: Imperator jest wybierany dożywotnio z rady kapłańskiej. Kult Boga słońca jest jedynym akceptowanym, reszta jest uznana za herezję.

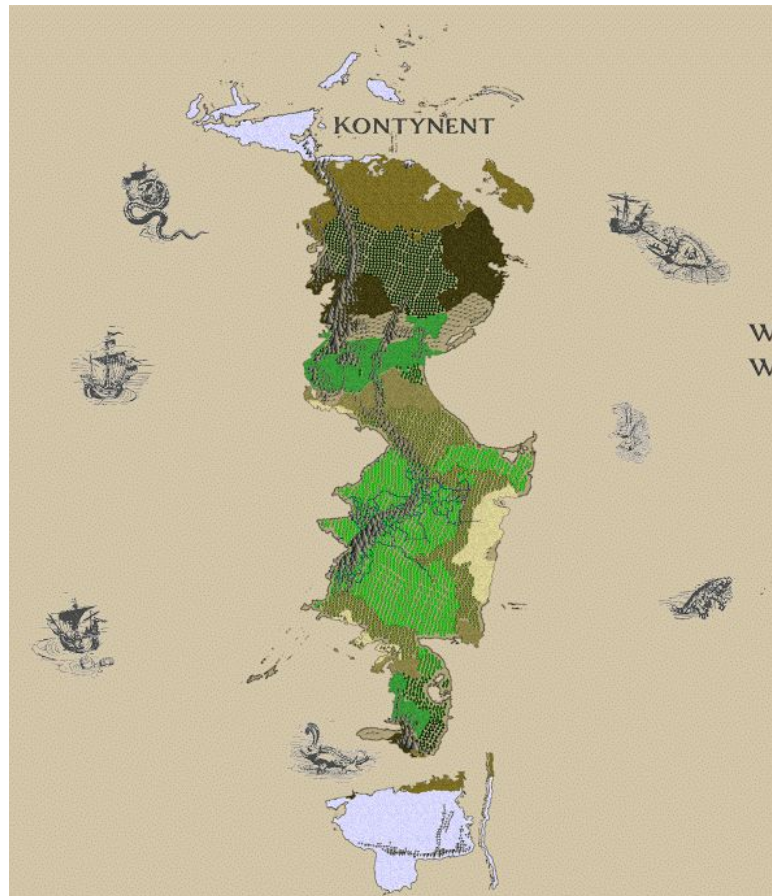
Język: imperialny

Technologia: Jest tu dużo dużych maszyn parowych, dużo linii kolejowych, Wielkie dymiące fabryki w których jest masowa produkcja tkacka, metalurgiczna i inna. Statki to kolosy metalowe o ogromnych kominach (jak Tytanik) oraz Zeppelinów także napędzane węglem.

Zasięg statków Imperium kończy się za wyspami cukrowymi. Ciężko zebrać zapasy węgla na dalszą podróż, szczególnie że tylko na kontynencie są zasobne kopalnie węgla.

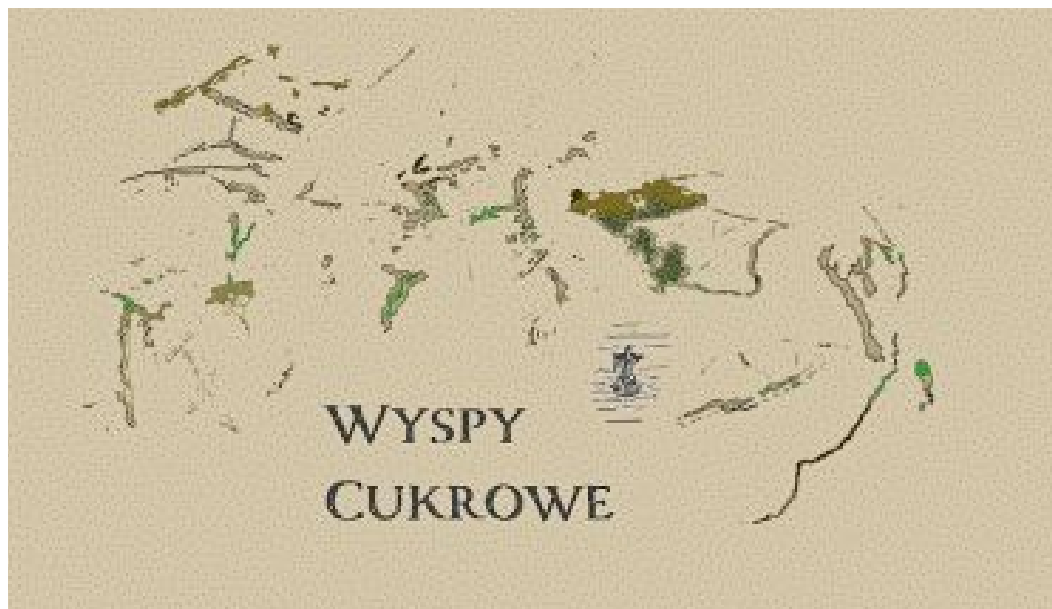
Import: Produkty z Wielorybów, Trzcina Cukrowa, Tytoń, w każdej ilości, owoce i skóry częściowo.

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



Skojarzenia: Europa, Chiny,

2.3 Wyspy Cukrowe



Trzy blisko położone archipelagi i kawałek rafy koralowej,. Na Wyspach Cukrowych są głównie przybysze z kontynentu szczególnie wielu z okresu Wielkiej Wojny.

Wyspy leżą na terenach ciepłych, są małe wzniesienia, świetnie rośnie trzcina cukrowa i tytoń, stąd duża produkcja cygar i rumu.

Jest to z racji na położenie centralny punkt Oceanii Zachodniej.

Tutaj Imperium niedawno przejęło jedną wyspę na ścisłą kolonię, i zaczęło sprowadzać niewolników , przekupując miasta by stały się guberniami. Ludzie przez niewolników troglodytów, potracili pracę, więc wielu zajęło się piractwem, powstały też miasta takie jak Tortuga, miasta pirackie.

Populacja: Lokalna ludność była nieliczna i nie wytrzymała kontaktu z chorobami przybyszów .Żyje tu około 30 milionów ludzi,

Władza: Są tu małe państewka , najczęściej miasto i trochę terenu dookoła. Każde miasto może mieć inny ustroj, część podporządkowała się jako gubernie Imperium.

Religia: Przybysze przynieśli ze sobą wielobóstwa, wszelkie znane panteony greckie, Egipskie i Normandzkie, co miasto to inny kult i inne państwo i język.

Język: w opozycji do imperium w dobrym takcie jest posługiwanie się językiem Unii, bądź lokalnym narzeczem, byleby unikać imperialnego języka.

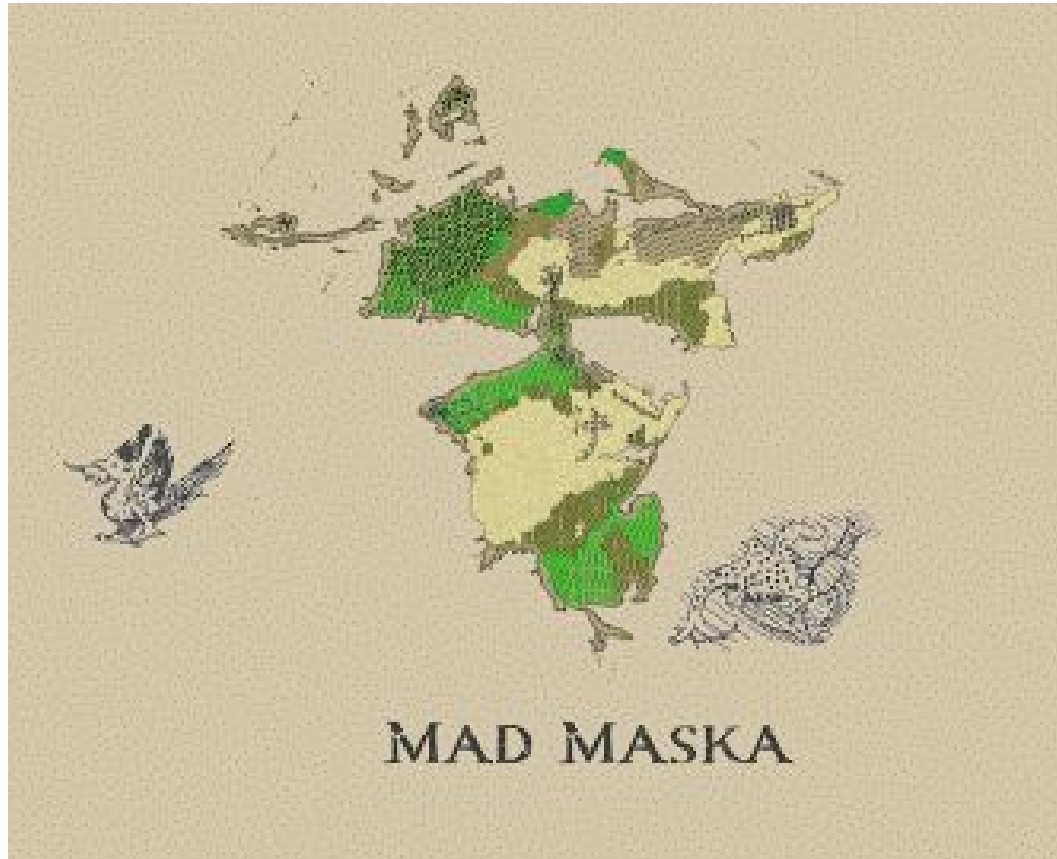
Technologia: Wyspiarze są świetnymi szkutnikami, budują statki znane na całym oceanie, najtańsze są z lokalnych drzew palmowych. Jest tu też dużo małych manufaktur i rzemieślników którzy łączą i przerabiają każdą technologię tego Świata.

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

Export: wszystko, to jest hub Oceanu Zachodniego więc produktów jest tu sporo. Własne produkty to głównie owoce, trzcina, tytoń, statki i drewno.

Skojarzenia: Karaiby

2.4 Mad Maska



Mały kontynent, nazywany największą wyspą. Dom Troglodytów. Nie są to ludzie, lecz inny gatunek, w razie spółkowania dzieci mieszanych par nie są płodne. Wybrzeże jest usiane wielkimi kamiennymi głowami wielkiej maski. Klimat to dżungla i pustynie. Troglodyci są niebezpieczni i osiągają przeogromne rozmiary, niektórzy widzieli 6 metrowych gigantów. Imperium uruchomiło handel z tubylcami i kupuje niewolników czyli innych troglodytów, ale maksymalnie 3 metrowych. Co im sprzedaje w zamian to na razie tajemnica imperium. Żadna kolonia ludzka nie przetrwała tu dłużej niż parę miesięcy. Są legendy o ogromnym murze w głębi lądu i wielkich wrotach. Raczej to fauna i flora zabija ludzi niż tubylcy. Rozlinność jest tu nietypowa.

Populacja: nieznane, ludzi brak

Władza: prawdopodobnie tylko watażkowie

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

Język: też jest nierozgryziony.

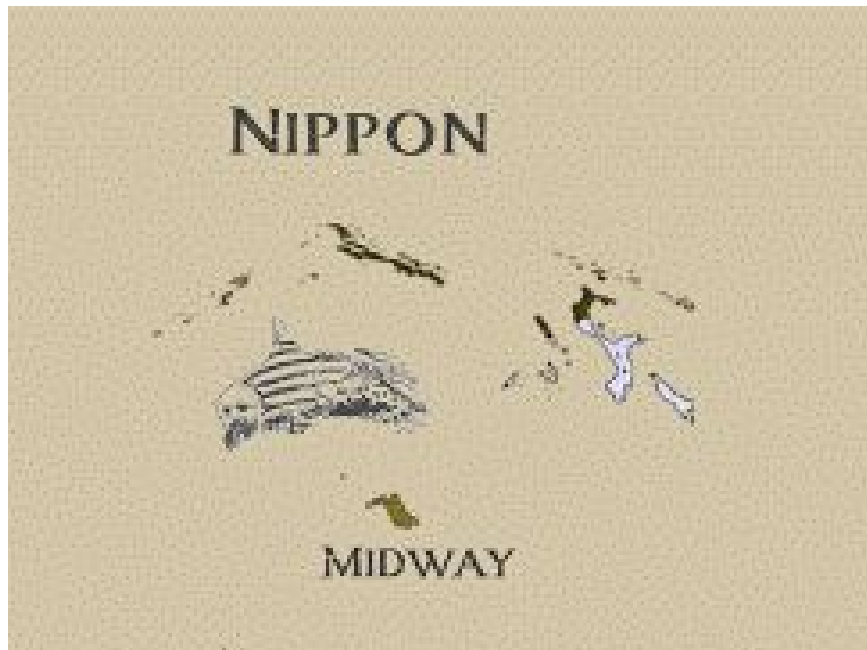
Technologia: kamienne dzidy i dmuchawki.

Import: nieznanym

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

Skojarzenia: Sokotra, King Kong, Afryka subsaharyjska i Madagaskar

2.5 Nippon



Wyspy wysunięte na północ, zasiedlone podczas Wielkiej Wojny (która trawiła kontynent przez 80 lat) przez naukowców i innych pracowników Unii Wolnych Królestw. Unia przegrała wojnę ale wyspy zostały. Odizolowały się od wszystkich na ponad 150 lat. Każdy zbliżający się statek był ostrzegany a następnie niszczone, na przeróżne wymyślne sposoby. Nippon uruchomił 60 lat temu na wyspie Midway swój przyczółek technologiczny. Dał światu technologię parową poręczną. Czyli wszelkie gadżety technologiczne steampunkowe jak i mechy pochodzą z Nipponu kupione na Midway. Pojedynczy dyplomaci którzy odwiedzili wyspy Nippon, wspominają o Mecho Samurajach pilnujących dzień i noc wybrzeży, oraz delikatnej architekturze drewniano papierowej w klimacie gdzie zima panuje przez pół roku.

Populacja: Nie wiadomo ilu obywateli posiada Nippon

Władza: Najprawdopodobniej Technokracja, rządy inżynierskie

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

Język: Unijny

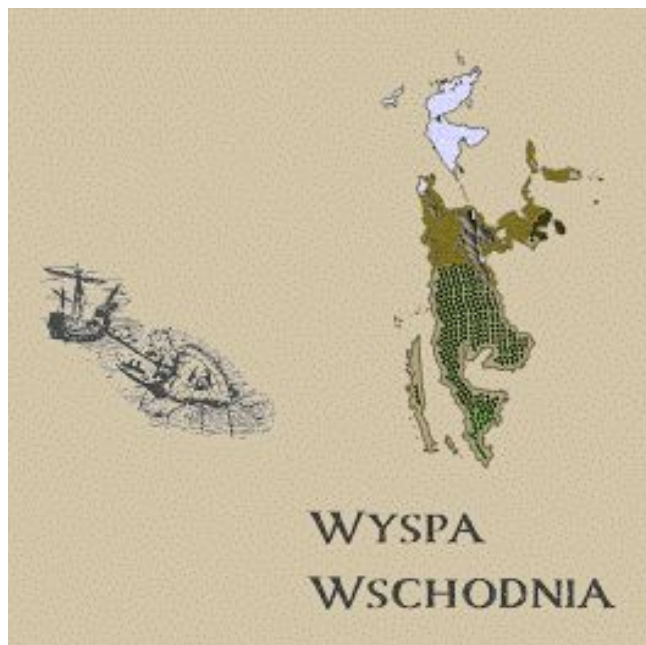
Technologia: Najprawdopodobniej przewyższają technologicznie wszystkie nacje.

Import: zainteresowanie głównie produktami spożywczymi i kauczukiem

Export: technologia Nippońska

Skojarzenia: Japonia, projekt Manhattan

2.6 Wyspa Wschodnia



Klimat jest tu zimny. Na wyspie mało co rośnie, głównie porosty i trawy. Były próby kolonizacji na początku białego wieku ale kolonie podupadły. Potem tylko wielorybnicy trzymali tu swoje przyczółki. Zmienia się wszystko 100 lat temu, gdy cesarz Napoleon 4, czyli syn obalonego cesarza Napoleon 3, musiał uciekać przed nową władzą kapłańską która przejęła Imperium. Zrobił wielką ucieczkę, wraz z dworem i zaufanymi oddziałami. Przepłynął się na tę niegościnną wyspę wraz z dwoma milionami osób. I kontynuuje tu utrzymywanie Cesarstwa. Wyspa ma niewiele możliwych miejsc lądowania, więc udało się im obronić przed zemstą imperium. Ściągnęli technolodzy i pracownicy. Wykorzystali system gejzerów do napędzania zaawansowanych technologii parowych. Wyspa okazała się też zasobna w złoża w tym rudy metali.

Na wschód od wyspy są tereny smocze.

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

Populacja: Ludność to 2,5 miliona osób.

Władza: Cesarstwo

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

Język: imperialny

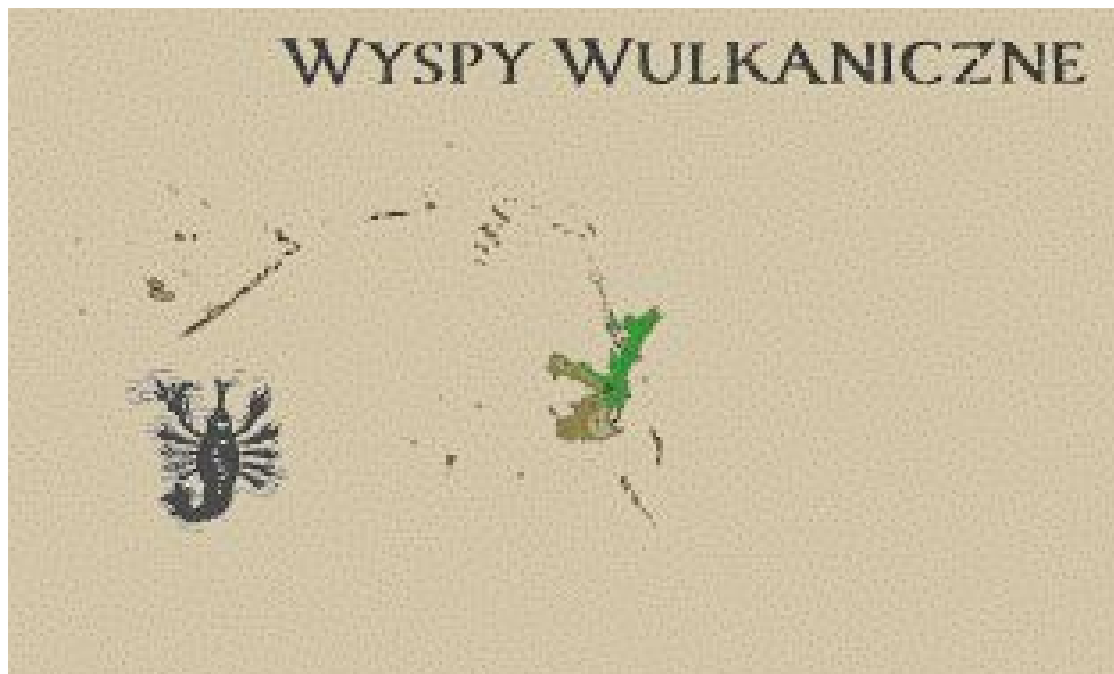
Technologia: Wyspa to mały cud technologiczny. Pełna automatyzacja, bez użycia węgla. Są tu nawet kopalnie gdzie hodowana jest tropikalna żywność.

Import: kaczka i produkty spożywcze

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

Skojarzenia: Tajwan, Grenlandia, Islandia, Faraon

2.7 Wyspy Wulkaniczne



Jest dużo wysp, które powstały z wypiętrzenia się wulkanów na oceanie, ale tutaj większość wysp jest takowymi. Są to bardzo strome wyspy, niewiele z nich jest nadających się do zamieszkania. Ciekawostką jest to że tak daleko wysunięte wyspy były zaludnione, choć bogowie wiedzą jak się to ludzie dostali. W przeciwieństwie do innych archipelagów, tubylcom udało zachować władzę i przetrwać po przybyciu kolonistów. Wyspy znane są produkcji kauczuku oraz pumeksu.

Populacja: Około 1 milionów ludzi, 60% to tubylcy

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

Religia: Najpopularniejsze są lokalne wierzenia tubylcze np. Mana, Pele, Lono, Haumea itd.

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

Technologia: Cesarstwo z wyspy Wschodniej założyło tu mały park technologiczny oparty o gejzer WakaWaka. Szybko stał się przedmiotem kultu, Mieszkańcy stronią od nowinek cywilizacyjnych.

Import: wszystko oprócz kauczuku.

Export: kauczuki i produkty z Wysp Wschodnich

Skojarzenia: Hawaje , Indonezja

2.8 Gadzi Pagon



Wyspy najdalej wysunięte na zachód. To tutaj Karol Darwin wysnuł teorię że wszystkie istoty na ziemi pochodzą od wspólnych przodków. Z czym bardzo mocno walczy imperium, które nie lubi współczesnych nauk a już szczególnie tych podważających dogmaty religijne. Na wyspach jest od groma gadów w tym i małych smoków. Darwin uznał że doszło tu do typowego wyspowego zmniejszania się wielkości zwierząt, co implikuje że na zachód na terenach gdzie mieszkają smoki musi być prawdopodobnie także kontynent. W każdym razie wyspy były bezludne, a przybysze musieli nauczyć się żyć z gadami. Nie udało się tu zasiedlić zwierzyny z kontynentu, więc nowa ludność korzysta z gadzich powozów, jedzą mięsą gadzie i co ciekawe nawet ujeżdża latające gady, nazwane pterodaktylami. Stosuje się tu nazewnictwo naukowe, więc końcówka wielki gad -zaur, jest stosowana często.

Populacja: Ludność to około pół miliona osób.

Władza: Jest tu jest demokratyczna, każdy obywatel ma prawo głosu i wybierają swojego przedstawiciela

Religia: część ludności jest ateistyczna, a część oddaje hołd królowej smoków Tiamat.

Język: Językiem urzędowym jest język ojczysty Darwina: jakas odmiana gockiego.

Ale tubylcy w dużej mierze też posługują się unijnym..

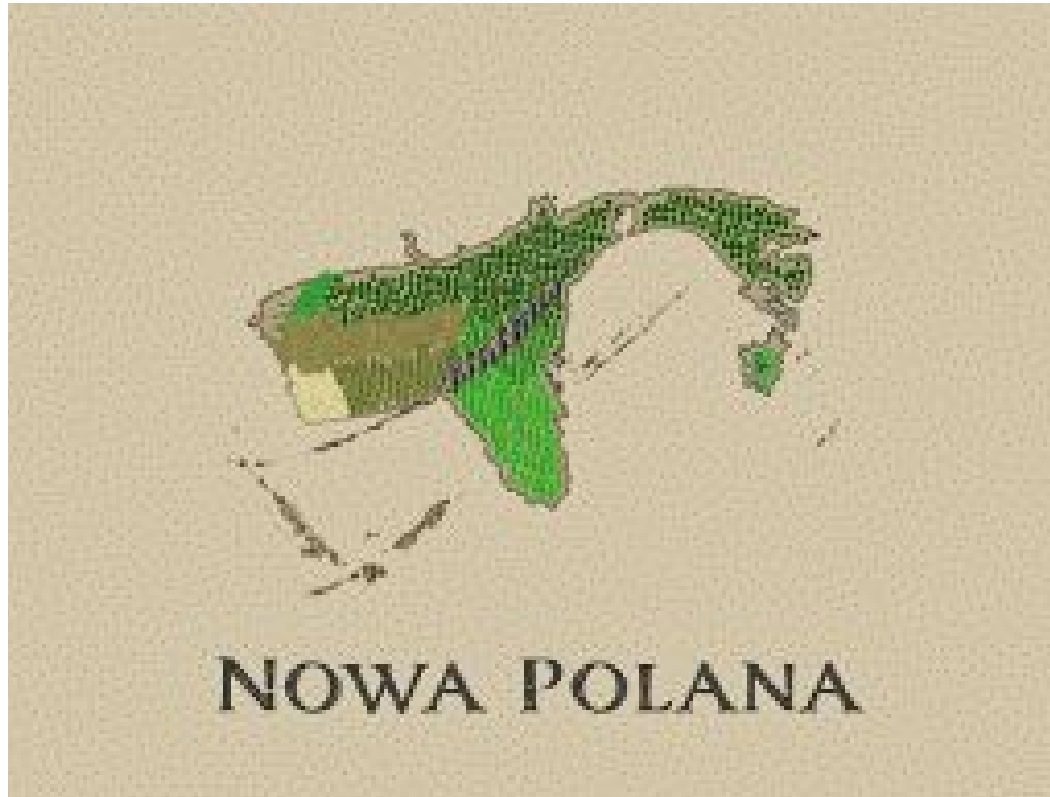
Technologia: Zasilana gadami. Gady powozowe pracują też w kopalniach których jest tu całkiem dużo. Towar eksportowy to minerały (bogate złoża) i przemysł skórzany.

Import: technologia i spożywcze produkty.

Export: gadzie skóry, produkty z kopalń, oddziały najemników

Skojarzenia: Galapagos, Zaginiony Świat Doyle'a

2.9 Nowa Polana



Wyspa całkiem duża na krancu świata. Klimat umiarkowany, nadaje się świetnie do wypasu bydła jak i uprawy zbóż. Są tu duże połacie upraw zboża. Dzięki czemu produkuje się tu chleb i makarony oraz piwo. Na wsgórzach pasają się barany i krowy. więc jest też duża produkcja mięsa.

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

Władza: to zgromadzenia głów rodów raz do roku na polanie centralnej.

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

Język: Ludność ma swoje dialekty, ale zarówno łamanym unijnym jak i imperialnym dadzą radę się porozumieć. Z racji na zasoby agralne są bogaci i dodatkowo twardo się targują.

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

Zatoka południowa jest systematycznie zabudowywana. Mieszkańcy budują wały i kanały dzięki czemu tworzą nowe tereny pod pola uprawne, położone poniżej poziomu morza.

Import: wszystko poza produktami spożywczymi, głównie gotowe wyroby technologiczne

Export: produkty spożywcze i drewno.

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

2.10 Tu są smoki - Hic sunt dragones



To określenie na białą plamę kartograficzną, która obejmuje z 1/3 planety. Wiadomo że Ziemia jest okrągła (choć kult Imperium poddaje to w wątpliwość) . Na pewno wiadomo o ogromnych gadach które pływają i latają , a nawet są widoczne na nieznanym lądzie. Nie wiadomo czy to kontynent czy parę wysp , gdyż ekspedycje w te rejony są bardzo niebezpieczne. Smoki, choć mieszkańcy Gadziego Pagona nazywają je dinozaurami, atakują każdy zbliżający się statek. Poczwały potrafią nawet zniszczyć nawet ogromne statki pancerne, choć te akurat mają szanse przetrwać, stąd trochę przewaga Wyspy Wschodniej i Imperium nad Ocenią w walce ze smokami.

3. Historia Świata

Rok zero to Koniec Wielkiej Wojny (KWW)

| Data | Wydarzenie |
|------------------------|---|
| < -3000 KWW | przed historią pisaną. pierwsze zasiedlenie oceanii, naukowcy spekulują że mogło dojść do zlodowaceń dzięki czemu udało się ludzkości opuścić kontynent poraz pierwszy. |
| -3000 KWW do -2600 KWW | Rozwój cywilizacji na Kontynencie. Przejście od epoki żelaza , przez brąz do stali. Pismo i architektura. Podział społeczeństw na klasy. Okres wielu nacji o różnych językach i pismach. Bywały też okresy głodu i długich wojen. |
| -300 KWW | Pierwsza udana wyprawa Normanów na zachód. oznaczenie przesmyków szlaków , powolne odkrywanie wysp z oceanu zachodniego. |
| -250 KWW | Pierwsza wyprawa kolonizacyjna na Wyspy Cukrowe, 20 statków, ucieczka prześladowanych religijnie Achajów |
| -200 KWW | Pierwsza ekspedycja kolonizacyjna wschodnia, utworzenie kolonii na Wyspie Wschodniej.(nieudane, po 40 latach kolonia nie istnieje) |
| -150 KWW | Budowa kolei Trans oceanicznej, masowe upowszechnienie się maszyn parowych. |
| - 80 KWW | Rewolucja Kirgałów, obalenie władzy absolutnej, rządu oddania władzy w ręce ludu. Po przewrocie Kirgalskim kraje ościenne chciały podbić ich tereny. Koniec końców konflikt opanowywał coraz to nowe terytoria. |
| -80 KWW do 0 KWW | Przebieg Wielkiej Wojny. W Wojnie zginęło około 30% ludności kontynentu, 10% się ewakuowało na Oceanię. Cesarz Napoleon koniec końców podbił cały kontynent. Ustanowił niebywałe państwo rozciągające się na wszelkie strefy klimatyczne. Wyspy Oceanii są zobowiązane płacić co roku trybut na rzecz Cesarstwa. Cesarz ogłasza się synem boga Ozyrysa i przenosi stolicę w rejon starożytnych piramid słońca. Napoleon ginie w wyniku spisku pałacowego miesiąc po ogłoszeniu zwycięstwa , czyli wygraniu wielkiej bitwy maszynowej po której Unia Wolnych Królestw skapitulowała. |

| | |
|------------------|--|
| 0 KWW do 30 KWW | Cesarstwem rządzi Napoleon 2, podobno uzyskał on przepowiednię że "cesarz skończy na morzu", dla osoby panicznie bojącej się wody, brzmiało to jak klątwa. Gdy poszczególne wyspy przestają płacić ciężki dla nich trybut, cesarz nie reaguje, gdyż nie chce przejmować się sprawami związanymi z morzem. |
| 55 KWW | Cesarz Napoleon 3 , rządzi trybutu od wysp Oceanii. szczególnie denerwuje go istnienie wysp Nipponu. Organizuje wielką flotę statków pancernych, która ma wprowadzić władzę na oceanie zaczynając od Nipponu. Dzień po wyjściu na morze tej floty. uderza w nią tajfun Kamikaze (Boski wiatr). Flota zostaje zdziesiątkowana. Zawraca do portu, mimo to statki wybuchają z nieznanых przyczyn. Po tej militarnej klęsce kapłani Boga Słońca postanawiają odsunąć cesarza od władzy. |
| 56 KWW | Cesarz Napoleon 3, unika cudem zamachu, ale nie jest w stanie odzyskać posłuchu. Pakuje najbardziej zaufaną armię na ocalałe statki , plus techników i zaufany dwór. Organizuje zamach w stolicy, przez który ta jest zniszczona i ginie tam ponad 100 tys ludzi, w tym duża ilość kapłanów. Płynie dookoła kontynentu południowym przesmykiem na wschodnie wybrzeże, tam się okazuje że czeka na nich cała źle nastawiona armia i musi uciekać na wyspę wschodnią. Cesarstwo kontynentalne zamienia się w Imperium. Napoleon 3 umiera na statku, Napoleon 4 jego 12 letni syn zostaje nowym cesarzem na bezludnej wyspie. |
| 56 KWW do 87 KWW | Imperator 1 ,umacnia władzę kapłańską na Kontynencie. Buduje nową stolicę, nie interesuje się Ocenia, tylko od niechcenia prowadzi małą wyprawę wojenną na Wschodnią Wyspę, jednak tam nie udaje się bezpiecznie Armii wylądować i wojska zawracają. |
| 87 KWW do 95 KWW | Imperator 2, okazuje się być rozpustnikiem, zamienia stolicę w przysłowiony "burdel", zostaje potajemnie zamordowany. |
| 95 KWW | Imperator 3 wkracza na tron. |
| 102 KWW | Udana ekspedycja Imperium na Mad Maska, Statki pancerniki ładują na pokład ponad 6 tys. troglodyckich niewolników i płyną z takim towarem na Wyspy Cukrowe. Powstaje nowy szlak handlowy tzw. trójkąt niewolniczy i Imperium powoli rozszerza swoje wpływy na Wyspy Cukrowe, powstają pierwsze Gubernie Imperialne. |
| 120 KWW | Rok Aktualny |

4. Technika i Ekonomia w Świecie Pary

4.1 Różne Technologie Pary

Przykład do rozpatrzenia, jest zapotrzebowanie na urządzenie pomagające w wycince drzew.

4.1.1 Zintegrowane paleniska (Imperium)

Podstawowa technologia automatyzacji. Jej cechą szczególną jest to że źródło pary jest bezpośrednio połączone z maszyną parową. Rzecz doskonale znana z lokomotyw. Urządzenia takie są duże, no bo to ruchomy piec i materiał do palenia musi być obok.

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

To jest sposób działania Imperium, ogromne lokomotywy i czołgi, fabryki podłączane do wielkich palenisk. Na kontynencie jest dużo węgla więc mogą sobie na to pozwolić.

4.1.2 Para przegrzana (Nippon i Oceania)

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.

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

Piła do wycinki może być piłą ręczną. Nippończycy 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.



4.1.3 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. Jak zrobić wycinkę drzew ? Podłączamy do najbliższego rurociągu z parą nasze urządzenie i wycinamy drzewa póki jest zasięg. Potem przedłużamy rurociąg.

Na wyspie wschodniej jest bardzo mało drzew, a węgiel praktycznie cały jest zużywany do wyrobu stali.

4.1.4 Nieznane technologie

Napewno Nipończycy ukrywają wiele swoich cudów techniki przed światem.

Ale Imperium także gorączkowo pracuje nad nowymi technologiami.

Podobno zaczęto widywać Zeppeliny Imperialne które wcale nie zostawiają czarnego dymu za sobą.

4.2 Konsekwencje braku produktów ropopochodnych.

4.2.1 Kauczuk

Kauczuk pozwala na wytworzenie gumy, opon, uszczelek, leksu 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. gądzich). Np. rurki rozpraszające parę, jak i wszelkie ustabilizowania.

4.2.2 Wieloryby

Cytat z PL Wikipedii:

”

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, szczotek, łyżek 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.

4.3. Cenne Towary Handlowe

4.3.1 Żywność i przetwory organiczne

Mięso (Wieloryby, Owce, Krowy)

Przetwory mączne (mąki , kasze , makarony, mączki)

Rum , Cygara, Piwo

Owoce: Kokosy, Cytrusy, Ananasy, Bananny

4.3.2 Zbrojenie

Rudy: Ołowiu i żelaza,

Proch

Saletra (guano lub z mocznika)

Siarka

Broń*

4.3.3. Zaawansowana Technika

Guma Kauczukowa

Gadzie skóry

Podzespoły* (Nippońskie)

Oleje (kokosowy lub z koci wieloryba)

Części z Wieloryba:

Tran pełniący funkcję Nafty do Lamp

Smary (Spermacet)

Masy Plastikowe (Fiszbiny)

Utwardzone podzespoły (Kość Słoniowa i Zęby Wieloryba)

4.3.4 Paliwa

Węgiel

Kaloryczne Drewno

Przegrzana Para

4.3.5 Inne

Ambra (kosmetyki)

Przyprawy

Narkotyki

Materiały tkackie

Wełna

Sznury

Metale i kamienie szlachetne

Podstawowe narzędzia*

5. Żegluga Morska

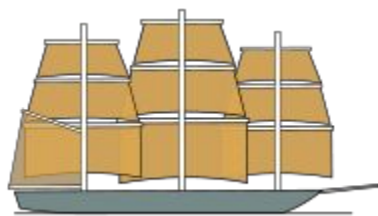
5.1 Wielkość statków

Statki Oceaniczne muszą być duże gdyż na oceanie występują ogromne fale. Podróże trwają miesiącami więc zapas dla załogi też zajmuje wiele miejsca. Są tu częste napady więc pokłady działowe na statku też zajmują dużo miejsca .

Ostatki punkt najważniejszy , każdy statek krótszy niż 30 metrów będzie najprawdopodobniej zaatakowany z pod wody gdzieś na środku oceanu i zatopiony. Bezpieczne wielkości odstraszaające wielkość fauny oceanicznej to ponad 50 metrów długości kadłubu.

Tutaj drapieżne wieloryby osiągają 30 metrów długości, a same muszą szybko uciekać przed jeszcze większymi drapieżnikami.

5.2 Szybki i brzydki przewodnik po żaglowcach



Wszystko zaczyna się na **fregacie (full-rigged ship)**, czyli chodzi o ustandaryzowane statki **pełnorejowe**. Są to wielkie statki o ogromnej ładowności w których napędem jest żagiel poszatkowany na parędziesiąt podsztuk prostokątnych żagli porościganych na paru masztach i rejach. Ilość masztów zależy od długości kupy, dwumasztowe 30 metrowe statki specjalista nazwie **brygiem** , a a 4-5 masztowe potwory o długości ponad 100 metrów pewnie **galeonem**, Ale

standartem jest trójmasztowa **fregata** o długości 70 paru metrów.

Długość przekłada się na kubaturę , gdyż statki te mają stały stosunek długości do szerokości. 6:1.

Ilość pięter rei czyli przy okazji wysokość masztu to już decyzja armatora. Każde piętro zwiększa moc, czyli można płynąć ciut szybciej albo zabrać cięższy towar, ale potrzeba też więcej osób do załogi, gdyż obsługa tego ożaglowania wymaga wielu rąk do pracy.

Od 40 po 80 osób podstawowej załogi , przy czym najczęściej załoga to ponad 100 osób.



Prędkości tego typu statków transportowych to 7-8 węzłów. A z kolei napakowanu piętrami piracki bryg (obraz obok) to już 16 węzłów.

Statki pełnoejowe nie popłyną na wiatr, muszą mocno halsować, nie są też zwrotne. Ale są bardzo wytrzymałe na paru miesięcznych rejsach to ważna cecha. Żagiel jest dużo (fregata ma trochę poniżej 30) ale nie są duże. Po za tym instalacja z masztów i reji też dużo wytrzyma.

Awaria pojedynczych żagli , nie robi tragedii, łatwo je zastąpić naprawić.



Inną drogą rozwoju było **ożaglowanie skośne**, przy wymiarach powyżej 30 m chodzi głównie o **szkunery**. Statki łatwiejsze w obsłudze załoga podstawowa to zwykle do 20 osób nawet przy 6 masztach. Prędkość 16 węzłów. Sterowność duża, mogą praiwe płynąć pod wiatr. W czym haczyk? Awaryjność. Na trudnych warunkach tak wielkie żagle łatwiej wyłamują maszty i przewracją łajby. Ruchome części (bomy) nie pomagają. Statki takie powinny być robione z dobrych materiałów czyli zrobienie dużego ładownego statku jest już drogie. Mniejsze jednostki kurierskie i rozpoznawcze, chętnie z nich skorzystają.



Fuzją tych technologii są **klipery**, statki duże orejowane ale wspomagane dodatkowymi żaglami skośnymi. Statki powężone, aby lepiej przecinały fale. Straciły na ładowności ale uzyskały prędkość powyżej 15 węzłów. Drogie w produkcji gdyż są dostosowane do przeciążeń/ Najszybsza morska dostawa towarów na planecie. Odmianą bardzo dużych kliperów zautomatyzowanych w obsłudze są **windjammery**.

zdjęcia w tym artykule:

fregata: Wikipedia: <https://pl.wikipedia.org/wiki/%C5%BBa%C5%BCiowiec>

Szkuner i Bryg : zaglowce.ow.pl: <http://www.zaglowce.ow.pl/typy/wspolczesne/index.php>

Kliper:

<http://www.charterworld.com/news/wp-content/uploads/2013/04/Clipper-yacht-Orchid-sailing-rendering-designed-by-Dykstra-Naval-Architects-Image-credit-Dykstra-Naval-Architects.jpg>

5.3 Modyfikacje Żaglowców

- zamiast drewna można dać płyty stalowe. Kadłub jest wytrzymalszy w walce, niezostanie zjedzony przez świdraki, pukli będzie mniej, ale prędkość statku zmaleje predkosć o 1-2 węzły. Taki statek nazywamy **pancernikiem**.
- Fregaty standardowo mają jedno działo pokładowe co daje około 400-500 kg ostrzału burtowego , ale statek przeznaczony do działań bojowych będzie miał 2 pokłady działowe i jeszcze na górnym pokładzie masywne instalacje. Tkai statek nazywamy **liniowcem** .
- Dodając boczne żagle skośne można uzyskać oszukiwany **kliper**, podobno działa świetnie słabym wietrze ,ale w razie szkwału , praktycznie oznacza to wywrotkę.
- Można podłączyć śrubę i napęd parowy. Prędkość daje to na max 8 węzłów, ale że węgiel jest na kontynencie a oni budują już inaczej statki. To pozostaje zwykle napęd na drewnie i jako mniej kaloryczne paliwo zajmuje dużo miejsca i zwykle efektywnie pływa się na prędkości 3-4 węzłów.
- Można podłączyć wyciągi parowe na masztach (i do kotwicy), redukuje to znacznie zapotrzebowanie na załogę.
- Pokład na towary też może być obsługony przez windy parowe, patrz **windjammary**.

5.4 Parowce (Imperium i Wyspa Wschodnia)

5.4.1 Cesarstwo czyli Wyspa wschodnia

1. Cesarstwo posługuje się w zasadzie tylko resztką floty który była przeznaczona na atak na Nippon. Są to stare statki wciąż modernizowane. Sa to ujednocione statki, które wciąż służą wyspie. Z ich pomocą Wyspa oczyściła północny wschodni ocean ze statków wielorybnych Imperium, oraz utrzymuje kontakty handlowe z Wyspą Wulkaniczną. Są to niskie stalowe statki, 60 metrowe, wyposażone w wieżyczki strzelnicze plus jeden pokład działowy o. Ich bojowy charakter powoduje że przenoszą zbyt dużej ilości towarów handlowych na raz. Lecz świetnie sprawdzają się na północnej trasie idące przez tereny smoków. Prędkość osiągnięta to 8-9 węzłów.



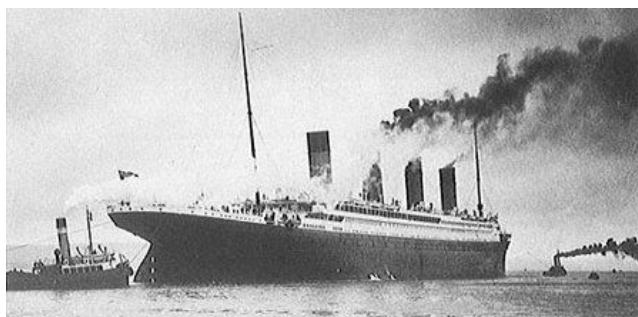
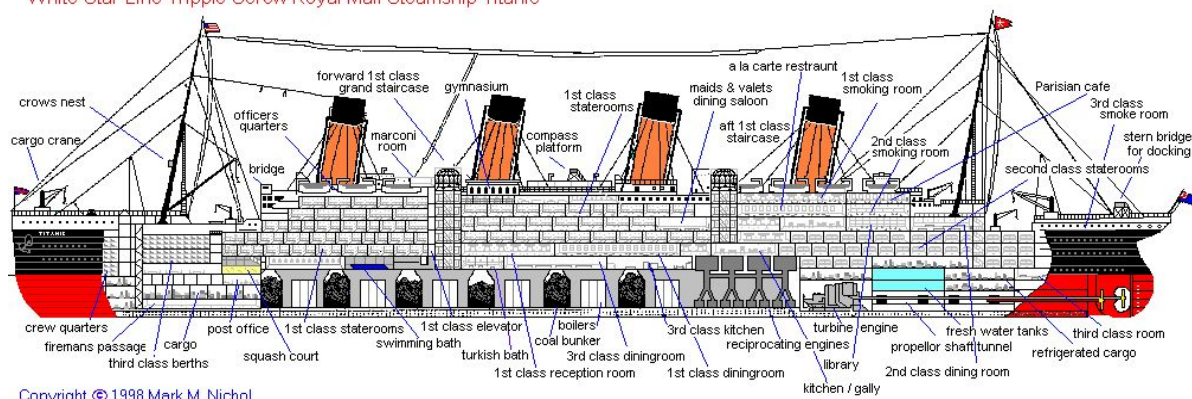
Zdjęcie : Gra Shogun Total War.

5.4.2 Imperium czyli Kontynent

Imperium zerwało z tradycyjnymi stosunkami wymiarówi statków, które wciąż obowiązują na Wyspach Cukrowych.

Inaugurując nowy szlak handlowy którym jest przy okazji sprzedaż nielowników z Mad Maska , imperium rpedsatwiło nowe statki tak ogromone że wielu ludzi nie mogło uwierzyć że one nie toną z samej masy.

White Star Line Tripple Screw Royal Mail Steamship Titanic



Zdjęcia: Projekt Tytanika ze strony: titanicstory.com

Statek ma prawdopodobnie ze 3 pokłady działowe. ale nie odnotowano wciąż jego udziału w powaznej walce. (Niszczenie małych łodek pirackich to nie było wyzwanie)

Predkość maksymalna tego statku to około 20 węzłów. 270 metrów długości, 30 metrów szerokości.

Różne małe modele parowców mają też statki wielorybnicze południowych wielorybników kontynentalnych. Sa maksymalnie 80 metrowe, najczęściej podobne modele do wysp wschodnich , lub jakieś przerdzewiały eksperymenty skutnerskie. Prędkości do 8 węzłów. Unikają odwiedzania innych archipelagów.

5.5 Odległość pomiędzy archipelagami

6. Mechanika Gry Fabularnej

Mechaniką gry jest otwarty system Cinema6, który to jest rozwinięciem system Open D6 firmy WEG , znanej z wydania pierwszego systemu RPG do Star Wars .

Firma Wicked North Games, LLC , która opracowała odmianę Cinema6 , wypuściła system Westward w którym jest opisany sprzęt steampunkowy.

System Westward jest sprzedawany w opcji "Pay What You Want" na stronie:

<http://www.drivethrurpg.com/product/118565/Westward-Basic?term=WestWard>

i powyższy sprzęt i mechanika jest podstawą rozgrywki tego systemu.

Uwagi co do sprzętu. Elektryczność jest nieznana więc i sprzęt operujący na elektryczności jest wykluczony. Tak samo jak broń samopowtarzalna też tu nieistnieje. W tym świecie znany jest tylko proch czarny, który po wystrzale zostawia zanieczyszczenia w lufie, które trzeba oczyszczać wyciorem.

