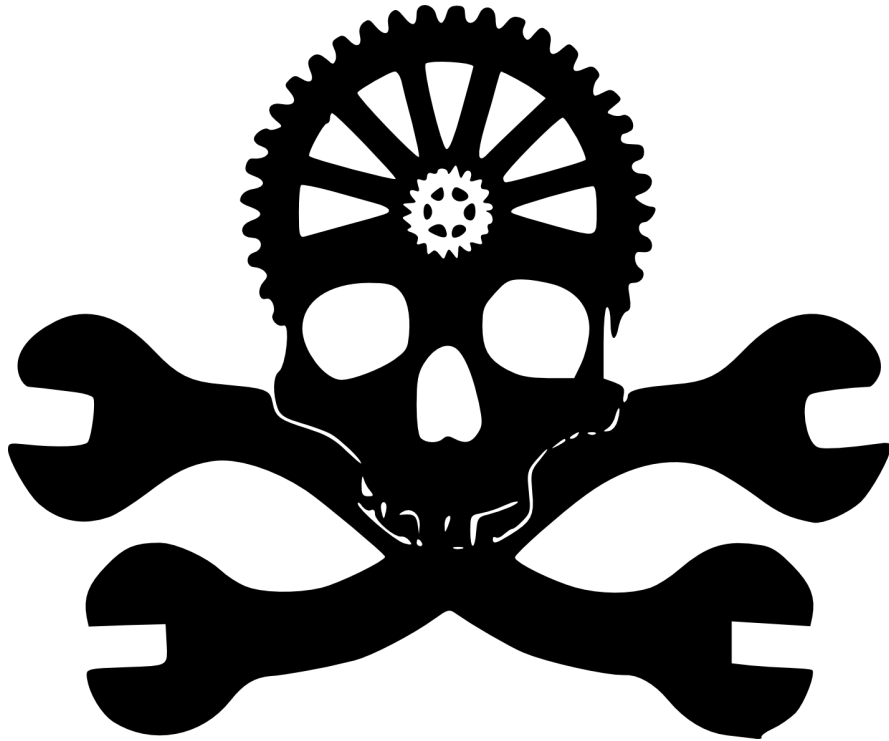


Piraci Pary

Podręcznik dla Graczy



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

obraz wysp wygenerowano przy pomocy WorldEngine

<https://github.com/Mindwerks/worldengine>

Pozostałe grafiki powinny być podpisane podpisane.

Najświeższa wersja podręcznika i dodatków zawsze pod adresem:

<http://www.cyberpedia.eu.org/?dir=PiraciPary>

Wersja 004

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 czyli Imperium Czerwonego Słońca](#)
 - [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 dracones](#)
- [3. Historia Świata](#)
- [4. Narody Wybrane](#)
 - [4.1 Homo Imperialis \(Człowiek Imperium\)](#)
 - [4.2 Neopoldanie](#)
 - [4.3 Azlandzi](#)
 - [4.4 Agnajowie](#)
 - [4.5 Murrianie](#)
 - [4.6 Wodni Nomadzi](#)
 - [4.7 Mauri](#)
 - [4.8 Rahtafari](#)
 - [4.9 Nowopolanie](#)
 - [4.10 Nippończycy](#)
 - [4.11 Smokowcy](#)
- [5. Technika i Ekonomia w Świecie Pary](#)
 - [5.1 Technologia Pary](#)
 - [5.1.1 Zintegrowane paleniska \(Imperium i Wyspa Wschodnia\)](#)
 - [5.1.2 Para przegrzana \(Nippon i Oceania\)](#)
 - [5.1.3 Energia Geotermalna \(Wyspa Wschodnia\)](#)
 - [5.1.4 Nieznane technologie](#)
 - [5.2 Inne poboczne nowoczesne technologie](#)
 - [5.2.1 Technologie zegarowe/sprężynowe.](#)
 - [5.2.2 Pneumatyka](#)
 - [5.2.3 Fotografia i Kinematografia, Soczewki świetlne](#)
 - [5.2.4 Akustyka: Gramofony i Sonary](#)
 - [5.3 Konsekwencje braku produktów ropopochodnych.](#)
 - [5.3.1 Kauczuk](#)
 - [5.3.2 Wieloryby](#)
 - [5.4. Towary Handlowe](#)
 - [5.5.1 Waluta Imperium](#)
 - [5.5.2 Waluta Cesarstwa](#)
 - [5.5.3 Azlandzkie Guldeny](#)
 - [5.5.4 Smocze Monety](#)

- [5.6 Medycyna](#)
- [6. Żegluga Morska](#)
 - [6.1 Wielkość statków](#)
 - [6.2 Szybki i brzydki przewodnik po żaglowcach](#)
 - [6.3 Modyfikacje Żaglowców](#)
 - [6.4 Niesamowite Azlandzkie Windjammy](#)
 - [6.5 Parowce \(Imperium i Wyspa Wschodnia\)](#)
 - [6.5.1 Cesarstwo czyli Wyspa wschodnia](#)
 - [6.5.2 Imperium czyli Kontynent](#)
 - [6.6 Odległości pomiędzy archipelagami](#)
- [7. Znaczące Miasta](#)
 - [7.1 Lacertis, stolica Gadziego Pagonu](#)
 - [7.2 Wikihana, stolica Wysp Wulkanicznych](#)
 - [7.3 Truso, największe miasto portowe Nowej Polany](#)
 - [7.4 BananaPolis, największe miasto zachodnich Wysp Cukrowych, Archipelag Bananowy](#)
 - [7.6 Tortuga, wolne miasto ukryte wśród tysiąca skał, Wyspy Cukrowe, archipelag Kokosowy](#)
 - [7.7 Cologne stolica Republiki Azlandzkiej na Wielkim Błękitnym Atolu środkowych Wysp Cukrowych](#)
 - [7.8 Palma - Imperialna Kolonia na wschodniej części Wysp Cukrowych.](#)
 - [7.9 KiwiKiwi - największe miasto wschodniej części Wysp Cukrowych](#)
 - [7.10 Midway - stolica wyspy Midway](#)
 - [7.11 Odaiba - stolica Nipponu](#)
 - [7.12 Hiacynt \(Jacke\) - znane miasto portowe północno-zachodnie Imperium, dawna stolica Azlandii](#)
 - [7.13 Tulipia \(Touloness\) - znane miasto portowe południowo-zachodnie Imperium](#)
 - [7.14 Rose \(Riah'ahme\) - była stolica Cesarstwa, centralno-wschodnie Imperium](#)
 - [7.15 Dianthus \(San Antos\) - nowa stolica Imperium, centrum Kontynentu](#)
 - [7.16 Geonova- stolica Cesarstwa, na Wyspie Wschodniej](#)
- [8. Mechanika Gry Fabularnej](#)
 - [8.1 O Cinema6](#)
 - [8.2 Tworzenie Postaci](#)
 - [8.3 Archetypy Postaci](#)
 - [8.3.1 Agnajski Żeglarz](#)
 - [8.3.2 Muriański Pirat/Najemnik](#)
 - [8.3.3 Mistrz \(zegarmistrz/szkutnik/technik pary/jubiler/wynalazca\)](#)
 - [8.3.4 Azlandzki Dziedzic](#)
 - [8.3.5 Neopoldzki Dżentelmen](#)
 - [8.3.6 Rahtaryjski Muzyk](#)
 - [8.3.7 Szpieg](#)
 - [8.3.8 Sztormowiec Imperium](#)
 - [8.3.9 Inkwizytor Czerwonego Słońca](#)
 - [8.3.10 Gadzi Jeździec](#)
 - [8.3.11 Badacz Przyrody](#)
 - [8.3.11 Nomadzki Handlarz](#)

- [8.3.12 Wodny Derwisz](#)
- [8.3.13 Maorski Zapaśnik](#)
- [8.3.14 Kapłan Słowa](#)

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 ludziami 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:



Zoomowalna wersja mapy: <http://www.cyberpedia.eu.org/PiraciPary/>

2.1 Ogólny Zarys

Na zachód od kontynentu jest Ocean Zachodni, zasiedlone tam wyspy nazywane wspólnie się Oceanią Zachodnią lub po prostu Oceanią. Na wschód 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 mairę bezpieczny szlak pokonania terenów smoków.

doprowadził do sytuacji gdzie zamki i broje straciły na znaczeniu, a spryt i witalność zyskały. Neopold uznał, że stare wierzenia też nie nadają się dla nowoczesnego społeczeństwa i wraz z zaufanymi filozofami opracował nową religię gdzie sam cesarz jest synem Boga Słońca. Masy ludzkie już się wymieszały między sobą w czasie tych okropnych 80 lat, więc uwieńczeniem tego było ujednoczenie języka. Nowy język był prosty, wyzbyty anachronizmów i wyjątków gramatycznych. Zadbano nawet o to aby nazwy geograficzne nie przypominały o starych czasach. Pozmieniano nazwy miast i rzek i gór. Największe miasta odtąd nosiły nazwy najpiękniejszych kwiatów, a stolicą Cesarstwa została Rose (Róża) . Położona tuż przy wciąż nieodgadnionych starożytnych piramidach. Mimo to potomkowie Neopolda długo nie nacieszyli się władzą absolutną. W zasadzie już Neopold 3 został podstępnie obalony przez kapłanów nowej religii. Kapłani wykorzystali słabość pozycji cesarskiej, do zawładnięcia władzą dla Siebie, a ludność przyzwyczajona do eksperymentów społecznych i oderwana od swojej przeszłości, łatwo się na to zgodziła. Dziś kraj na Kontynencie to Imperium Czerwonego Słońca, rządzony przez najwyższego kapłana, którego wybiera dożywotnio sama rada kapłańska. Religia Czerwonego Słońca jest połączona z uprzemysłowieniem kraju. Świątyniami są ogromne czerwone wieże , w których to znajdują się huty metali, a wierni uczestniczą we wspólnym kulcie zmiany wszystkiego co jest dookoła pod przyszłość Imperium. Zmiana koloru słońca w dymie spalin jest jedną z tych oznak. Imperium wybudowało nową stolicę, przy okazji zmieniając krajobraz lokalnych gór i kierunek lokalnych rzek. Smog z hut specjalnie jest kierowany nad miasta których nazwy to wciąż piękne kwiaty.

Imperium tworzy centralne plany rozwoju kraju, które są realizowane przy pomocy całego społeczeństwa.

Żaden obywatel nie jest pozostawiony sam sobie. Państwo dba o jego wykształcenie, zdrowie i pracę. Najzdolniejsi i dobrze zmotywowani, zostają kapłanami. Wszyscy dbają o to, aby nie powróciły stare nierówności społeczne. Kolor skóry czy włosów, wspólne podwórko czy też więzy rodzinne nie mogą być przyczyną traktowania się wzajemnie lepiej lub gorzej od reszty społeczeństwa.

Stolica: Dianthus

Populacja: Mieszka tu z 500 milionów ludzi.

Władza: Kontynentem rządzi Imperator wybierany dożywotnio z pośród najwyższych kapłanów.

Religia: Jedyną dopuszczalną religią jest kult Boga Czerwonego Słońca.

Język: Imperialny

Technologia: Jest tu dużo dużych maszyn parowych, dużo linii kolejowych. Stoją tu wielkie dymiace fabryki w których jest masowa produkcja tkacka, metalurgiczna i inna.

Statki to kolosy metalowe o ogromnych kominach (jak Tytanic) .

Zasięg statków Imperium kończy się za Wyspami Cukrowymi. Ciężko zebrać zapasy węgla i słodkiej wody na dalszą podróż, szczególnie że tylko na kontynencie są zasobne kopalnie węgla.

Import: Produkty z Wielorybów , Trzcina Cukrowa, Tytoń , Owoce i Gadzie Skóry

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

Skojarzenia: Euroazja, ZSRR,

2.3 Wyspy Cukrowe



Wyspy Cukrowe to położone blisko siebie archipelagi. Patrząc od zachodu są to Wyspy Bananowe, Wyspy Kokosowe, Wielki Błękitny Atol i Wyspy Kiwi.

Wschodnie Kiwi i Atol mają pochodzenie koralowe, a rafa koralowa wciąż stanowi barierę w swobodnej żegludze. Wyspy Bananowe i Kokosowe są wypiętrzeniem tektonicznym. Jednak nie jest to teren aktywny sejsmicznie, powstałe wzniesienia uległy mocnej erozji. Wyspy leżą na równiku, łagodny klimat i małe wzniesienia, stanowią dobre miejsce na hodowlę roślin. Rosną tu duże plantacje owoców tropikalnych, tytoniu i trzciny cukrowej. Tutejsze odmiany drewna, stały się też podstawą budulca wielu statków oceanicznych.

Przez wyspy przebiega większość tras handlowych, plus sami mieszkańcy też stanowią siłę nabywczą. Wyspy Cukrowe stały się centrum handlu na Oceanie Zachodnim. Wyspy mają dogodnie połączenie z resztą archipelagów na Oceanie, jak i z samym Kontynentem. Parowce Imperium zasilane węglem docierają w zasadzie tylko do wysp koralowych, i tu też Imperium wykupiło swój przyczulek. Wyspę Imperialną z miastem Palma (nazwy roślinne to znak przy okazji znak rozpoznawczy Imperium). Jest to też centrum handlu niewolnikami (troglodytami), którzy są skupowani na pniu do pracy na plantacjach w głębi Wysp Cukrowych.

Drugim dużym organizmem politycznym jest Republika Azlandzka, zajmują całą Wielki Błękitny Atol oraz wiele wysp z pozostałych archipelagów Cukrowych. Ich stolicą jest miasto Cologne. Jedną z nielicznych nacji która przetrwała w mało zmienionej formie całą Wielką Wojnę. Kiedyś bogaci magnaci władający całymi archipelagami, dziś są to wciąż majętne mieszkańcy o republikańskich wartościach. Jest to najbogatszy twór państwowy na Wyspach, mają rozwiniętą własną kulturę odwołującą się do rodów herbowych w których to protoplaści rodów byli potomkami bogów o kształtach zwierząt. Azlandczycy dbają o historię swoich rodów, jak i o swoje zwierzęce alter ega, które przysługują każdemu "herbowemu". Azlandczycy szczególnie ci dobrze urodzeni czują się zwierzchnikami całych Wysp Cukrowych, choć nie dokońca jest to zgodne z prawdą.

Kulturą stanowiącą przeciwwagę dla organizmów państwowych jest kultura Agnajska, wywodząca się z największej grupy kolonizatorów, z samych początków ekspansji ludów kontynentu na ocean. Unikają oni trwałych sojuszy a wystarczającym tworem jest rząd ograniczony do jednej wyspy, albo nawet miasta (polis). Jako pierwsi kolonizatorzy, rozproszyli się po całym Oceanie i to ich słownictwo i zwyczaje stały się podwalinami wspólnej kultury Oceanii. Agnajowie zawsze wierzyli że Światem rządzi wielu bogów, ale podczas ekspansji na Ocean postanowili wydzielić trzy najważniejsze bóstwa, które wg Agnajów inne kultury po prostu ukrywały pod zmienionymi nazwami.

Tak więc podstawą ich pantoeonu jest Bóg Burz i Piorunów z piorunem w reku, Bóg Oceanów z trójzębem, który to też jest ojcem większości gigantycznych stworów morskich, oraz Bogini Ziemi dbająca o plony roślinne. Przed napływem kolejnych fal kolonizacyjnych, postawili oni swoje mniejsze i większe świątynie (bądź kapliczki) na wielu wyspach, a nowo przybyli ludzie bali się podpaść "starszym" bóstwom i kontynuowali ich zwyczaje. Język agnajski stopniowo zaniknął na rzecz odmian języka unickiego którym posługiwała się ostatnia fala kolonizacyjna. Lecz agnajski duch wolności pozostał. Miasta takie jak BananaPolis czy KiwiKiwi to duże niezależne miasta handlowe, które nie uznają żadnego zwierzchnictwa.

Ostatnim ważnym punktem jest piractwo. Małe skaliste wyspy, ochronione mieliznami to dobry punkt wypadowy aby napadać na statki towarowe przepływające nawet w dużej odległości od Wysp Cukrowych. Dodatkowo z powodu handlu niewolnikami mocno wzrosło bezrobocie wśród byłych pracowników najemnych z plantacji, masy bezrobotnych potrzebowały nowego zajęcia, a pirackie miasta takie jak Tortuga przyjmą każdego. Oczywiście cechy kupieckie i władze wysp, próbują zatrzymać proceder, jednak baza wypadowa czyli Tortuga jest otoczona setką kamiennych wysp gdzie kryją się różne groźne maszyny strażnicze i pozostaje tylko możliwość ścigania piratów na pełnym morzu.

Populacja: Natywna ludność była nieliczna i nie wytrzymała kontaktu z chorobami przybyszów. Dziś żyje tu około 30 milionów ludzi, głównie o korzeniach kontynentalnych. Wielu z nich przybyło w okresie Wielkiej Wojny

Władza: różnie, część małych państw jest niezależna, część zjednoczona, część zamienia się w gubernie Imperialne, z racji na nową politykę otwarcia Imperium na Świat.

Religia: Przybysze przynieśli ze sobą wielobóstwa, zwykle jest czczony główny panteon Agnajski, ale są miasta mające za swoich obrońców bardziej egzotycznych bogów.

Język: językiem który unifikuje wyspy jest kreolska odmiana unijnego czyli przy okazji języka Azlandów, mocno zmieniona odmiana z wieloma słowami zapożyczonymi z innych języków. Języki stare i ich narzecza także często mają swoje małe nowe ojczyzny w postaci poszczególnych osad narodowościowych. Język Imperialny jest co raz częściej używany na wschodzie, wraz z odnową szlaków handlowych z Imperium.

Technologia: Wyspiarze są świetnymi skutnikami, budują statki znane na całym Oceanie, najtańsze są całe wykonane z lokalnych odmian drewna. 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, Polinezja, Antyczne państwa-miasta

2.4 Mad Maska

Mały kontynent, nazywany największą wyspą Oceanii. Dom Troglodytów. Nie są to ludzie, lecz inny gatunek istot człekokształtnych, w razie spółkowania z ludźmi, dzieci mieszanych par nie są płodne. Wybrzeże jest usiane wielkimi wyciosanymi kamiennymi głowami "Wielkiej Maski". Jest to szeroko przyjęta nazwa na nieznanego bóstwo Troglodytów. Klimat to pustynie i



puszcze, o bardzo nietypowej faunie i florze. Troglodyci są niebezpieczni i osiągają przeogromne rozmiary, niektórzy widzieli 6 metrowych gigantów. Imperium uruchomiło handel z tubylcami i kupuje od nich niewolników czyli innych troglodytów, nie widziano jednak w sprzedaży osobników ponad 3 metrowych. Towar lub waluta jaką Imperium skupuje niewolników, i sposób w jaki się dogadali z troglodytami, pozostaje wciąż tajemnicą. Żadna kolonia ludzka nie przetrwała na wyspie dłużej niż parę miesięcy, nieliczne relacje ocalałych opowiadają że każda żywność może stać się tu trująca. A ilość napadów dzikich zwierząt i troglodytów była przeogromna. Pojawiły się też legendy o tym jakoby w centrum tego obszaru były zorganizowane struktury, wielkie mury oddzielające środek wyspy.

Populacja: nieznane, ludzi brak

Władza: brak

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

Język: też jest nierozgryziony.

Technologia: kamienne dzidy i dmuchawki.

Import: nieznany (tajemnica Imperium)

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 przez naukowców i innych pracowników Unii Wolnych Królestw. Podobno mieli opracować broń ostatecznego zwycięstwa. Unia przegrała wojnę ale naukowcy nie opuścili wyspy. Nastąpił okres 70 lat całkowitej izolacji wyspy. Państwa neutralne lub aliandzkie (np republika Azlandzka) też miały zakaz zbliżania się. Każdy zbliżający się statek był ostrzegany a następnie w razie braku zmiany kierunku niszczone. Nippon uruchomił



niespodziewanie 50 lat temu na wyspie Midway swój przyczółek technologiczny. Dał światu technologię parową personalną, czyli korzystającą z wydajnych mikro-turbin zasilanych zmagazynowaną parą przegrzaną. Części produkowane w Nipponie mają niesamowitą dokładność i są zminiaturyzowane, wciąż pozostają niepodrabialne. Praktycznie każdy zaawansowany mikrosprzet parowy wykorzystywany na Oceanie, pochodzi z paru raptem sklepów na Midway. Pojedynczy dyplomaci którzy odwiedzili wyspy Nippon, wspominają o mecho-Samurajach pilnujących dzień i noc wybrzeży, oraz delikatnej architekturze drewniano papierowej w tym niegościnnym zimnym klimacie.

Stolica: Odaiba

Populacja: Nie wiadomo ilu obywateli posiada Nippon

Władza: Najprawdopodobniej technokracja, rządy inżynieryjne

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

Język: Czysty 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 bumu ekspolaryjnego ale kolonie szybko podupadły. Potem tylko wielorybnicy trzymali tu swoje przyczulki. Zmienia się wszystko 64 lat temu, gdy cesarz Neopold 4, czyli syn obalonego cesarza Neopolda 3, musiał uciekać przed nową władzą kapłańską która przejęła władzę na Kontynencie. Zrobił wielką ucieczkę, wraz dworem i zaufanymi oddziałami. Przeprowadził 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. Ściągnieci technologicy i pracownicy, wykorzystali system gejzerów do napędzania zaawansowanych technologii parowych. Wyspa okazała się też zasobna w złoża rudy metali.

Na wschód od wyspy są tereny smoczce.

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

Stolica: Geonova

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 Słońca.

Język: imperialny

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

Import: kauczuk i produkty spożywcze

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

Skojarzenia: Tajwan, Grenlandia, Islandia, Wielka Brytania

2.7 Wyspy Wulkaniczne



Wyspy leżą na terenach bardzo aktywnych sejsmicznie. Wyspy są stromymi górami , niewiele z nich jest nadających się do zamieszkania. Nieznana jest technologia dzięki której natywna ludność dotarła na ten archipelag setki lat temu. Natywni mieszkańcy wytrzymali natarcie kontynentalnych osadników, zarówno zbrojne jak i flory bakteryjno-wirusowej. W przeciwieństwie do innych archipelagów, tubylcom udało zachować władzę i kulturę przodków. Wyspy znane są produkcji kauczuku oraz pumeksu.

Cesarstwo z wyspy Wschodniej założyło tu mały park technologiczny oparty o gejzer WakaWaka. Szybko stał się przedmiotem kultu wśród mieszkańców, gdyż nie są to tereny mocno zindustrializowane. Współpraca pomiędzy Cesarstwem a wyspami Wulkanicznymi się zacieśnia.

Stolica: Wikihana

Populacja: Około 1 milionów ludzi, 60% to tubylcy

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

Religia: mananizm

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

Technologia: Mieszkańcy stronią od nowinek cywilizacyjnych. Jedynie narzędzia proste są w cenie.

Import: wszystko oprócz kauczuku.

Export: kauczuki i produkty z Wyspy Wschodniej

Skojarzenia: Hawaje , Indonezja

2.8 Gadzi Pagon



Wyspy najdalej wysunięte na zachód. To tutaj naukowiec Charles Danzig wysnuł teorię że wszystkie istoty na ziemi pochodzą od wspólnych przodków. Z tą teorią bardzo mocno dziś walczy Imperium Czerwonego Słońca, dla którego ta teoria jest sprzeczna z dogmatem religijnym jakoby to ludzie dostosowywali się do warunków środowiskowych a nie na odwrót. Na wyspach jest od groma gadów w tym i małych latających smoków. Danzig uznał że doszło tu do typowego wyspowego zmniejszania się wielkości zwierząt, co oznacza że na zachód od tutejszych Wysp, gdzie odnotowuje się spotkanie dużych gadzich osobników musi być prawdopodobnie cały kontynent zamieszkały prawdopodobnie tylko przez Gady i niższe zwierzęta. W każdym razie wyspy były przed agajską kolonizacją 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 gadzie mięso i co ciekawe nawet ujeżdża latające gady, nazwane pterodaktylami. Stosuje się tu nazewnictwo naukowe, zgodnie z zaleceniami samego Danziga. Choć naukowa nazwa grupy dinozaury, znaczy nie mniej ni więcej a straszne jaszczury, to tubylcy uznają wszelkie nazwy z końcówkami -zaur lub -yr, za poprawniejsze.

Stolica: Lacertis

Populacja: Ludność to około pół miliona osób.

Władza: Jest tu jest demokracja, każdy dorosły obywatel ma prawo głosu i do wyboru przedstawiciela w parlamencie.

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

Język: Językiem urzędowym jest język ojczysty Danziga, mało już znana odmiana języka kontynentalnego, ale tubylcy w dużej mierze też posługują się unijnym kreolskim.

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

Dosyć spora wyspa na krańcu znanego Świata. Klimat umiarkowany, nadaje się świetnie do wypasu bydła jak i uprawy zbóż. Są tu w ciąż duże połacie lasów mieszanych, dostarczających rzadkich gatunków drewna. Wyspiarze słyną z przemysłu spożywczego. Ze zbóż produkuje się tu chleb, makarony oraz piwo. A na wzgórzach pasają się barany i krowy. Co dostarcza zarazem produkty mleczne i mięsne.



Stolicą wyspy Arkona miejscowość położona z dala od Oceanu, co jest bardzo nietypowe w kulturze Oceanii. Dodatkowo kultura tubylców oderwała się powszechnie przyjętego agajskiego panteonu Bogów Morskich. Mimo to panuje tu wciąż wielobóstwo, jednak najważniejsi bogowie mają atrybuty dotycząca bardziej spraw społecznych, niż władzę nad żywiołami.

Stolica: Arkona

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

Władza: Zgromadzenia głów rodów raz do roku na polanie centralnej.

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

Język: Ludność ma swój dialekt, nazywany językiem słowa, ale łamanym kreolskim też 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 wałami przepięwodziowymi.

Wiatraki wypompowują wciąż wodę z kanałów, dzięki czemu tworzą się 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

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 dodatkwo suchą stopą.
-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 oceaniczna na zachód. Rozpoczęcie mozolnego oznaczania tras żeglowych i powolne odkrywanie wysp oceanu zachodniego.
-250 KWW	Pierwsza wyprawa kolonizacyjna na Wyspy Cukrowe, 260 statków, ekmisja z Kontynentu, prześladowanych religijnie Agnajów
-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 an Kontynencie.
- 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 Neopold 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 Słońca przenosi stolicę do Rose w rejon starożytnych piramid słońca. Neopold ginie w wyniku spisku pałacowego miesiąc po ogłoszeniu zwycięstwa .
0 KWW do 30 KWW	Cesarstwem rządzi Neopold 2, podobno uzyskał on przepowiednię że "cesarz skończy na morzu", dla osoby panicznie bojącej się wody, brzmiało to jak kłątwa. Gdy poszczególne wyspy przestają

	płacić ciężki trybut, cesarz nie reaguje, gdyż nie chce przejmować się sprawami związanymi z wodą i morzem.
55 KWW	Cesarz Neopold 3, rządzi wznawieniem zapłaty 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 w języku unijnym). Flota zostaje zdziesiątkowana. Zawraca do portu, mimo to statki wybuchają z nieznanych przyczyn. Po tej militarnej klęsce kapłani Boga Słońca postanawiają odsunąć cesarza od władzy.
56 KWW	Cesarz Neopold 3, unika cudem zamachu, ale nie jest w stanie odzyskać posłuchu. Pakuje najbardziej zaufaną Armię Honorową wraz z ich rodzinami (górale) oraz zaufany dwór i techników na ocalałe statki z floty desantowej na Nippon. Organizuje odwrócenie uwagi, pożar w stolicy Rose przez który ginie tam ponad 100 tys ludzi, w tym duża ilość kapłanów. Flota przedziera się przez południowy przesmyk na Ocean Wschodni i spokojnie płynie na Wyspę Wschodnią. Przed końcem rejsu cesarz umiera, jego 12-letni syn Neopold 4 przejmuje władzę na bezludnej wyspie. Aristokraci widząc postępowanie kapłanów, którzy grabią majątki, także organizują statki i wraz ze służbą i swoimi technikami albo podążają za Cesarzem na wyspę Wschodnią albo na Wyspy Cukrowe.
56 KWW do 87 KWW	Imperator 1 (Teodoryk) umacnia władzę kapłańską na Kontynencie. Buduje nową stolicę Dianthus, nie interesuje się Oceanią, 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 (Blafus) okazuje się być rozpustnikiem, zamienia stolicę w przysłowiony "burdel", zostaje potajemnie zamordowany.
95 KWW	Imperator 3 (Whiliam) 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. Narody Wybrane

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 odwłują 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 rak 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 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 siać zwątpienie, będzie snuł kłamstwa jakoby susza i brak plonów to kwestia imperialnej pomyłki. Jakby nigdy nie słyshał 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 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 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 ujednoczonych, 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 przetransportowana 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 wolały 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 rezerwar 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. Wypiarze 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 ciemną 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 Jacke 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 Atol) silną gospodarkę, silną flotę handlową, bogatą kulturę i rozwiniętą technologię.

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

Szlacheckość

Na szczycie władzy są dawni monarchowie i potomkowie plemion Azlandzkich. Władza i tytuły są dziedziczone, 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 kłóca, 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.

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 ro podstępny wróg z przed lat.

Imperialiści: wróg, zaborca wspaniałem Azlandii

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

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

Nippończycy: zbuntowane pospółstwo, cholera wie o co im chodzi.

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 świat 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 “uławień”, dla agnajów było jasne że kara będzie jeszcze bardziej dotkliwa. Agnajowie zaczęli podróżować po krainach i obwieszczać przepowiednie Nosterdolla zapisane w Centuriach. Nosterdoll był to znany agnajski lekarza, który po godzinach swojej pracy spisywał tajemnicze wiersze opisujące różne dramatyczne sytuacje, nieznanne 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 idei głoszonej przez agnajów. 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 posłania Agnajów w dal bez prawa powrotu.

Statki były duże jak na tamte czasy, ale połowa nie przekraczała 30 metrów, 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 którą rozbiło się dużo jednostek. Gdy dopłynęli na pierwsze wyspy, tubylcy już umierali masowo na choroby których wcześniej nie znali. Dla agnajów był to potwierdzenie prawdziwości mitu o beczce z chorobami , która otworzyła ciekawą niewiastę, ale 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 były przez agnajów za wystarczająco ciężkie narzędzie, które nie powoduje zemsty bogów, skoro jeden statek obsługuje po 130-200 osób. 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 zwaną dziś Nową Polaną. I choć wielu agnajowców było tam pierwsi o z czasem tracili wszędzie na znaczeniu. Na wyspach Cukrowych Azlandzi przybyli ze swoimi pełnymi skarbami i najemnikami i przejęli wiele wysp. Na wyspach Wulkanicznych, agnajowie owszem 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.

Agnajowcy czują że przewidzieli Wielką Wojnę w której to wykorzystano wielkie chrapaszczki (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 jaki się trafi. W bogatych miastach, modne są tkaniny z obrazami o motywach kontynentalnych.

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 religię 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** które 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. Wieli pierwszych przybyszów przeszło przez prace najemne u azlandów, dzięki czemu azlandzki stał się ich wspólnym językiem, później zaś uzyskując wolność gospodarczą, albo przyłączyli 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. W przeciwieństwie to Azlandów nie starają się być tak perfekcyjni przy swojej pracy, oraz żadko 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 wykonują zawsze i to z pełną powagą. Tak samo niestety gdy załogę statku przesładuje pech, lub nie ma pogody, to łatwo ich przekonać że to wina jednego członka załogi, Jonasz, którego trzeba się szybko pozbyć. Same komiksy z Murreyem, 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 murianie kopiują inne nacje najczęściej azlandów i neopoldam

Język: kreolski unijny

Religia: panteon agnajski, nurt laicki.

Miejsce zamieszkania: wyspy cukrowe, czesciowo nowa polana

Stosunek do innych nacji:

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

Aganjowie: to nasi przeciw

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 łądu. 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 sieją 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 traciły by swoje właściwości, Nomadzi wykorzystują błony zwierzęce, np po latających gadach, które to nigdy nie nasiąkają 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 znawą **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 złowrogie spojrzenia, 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 opetanego 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 pleniom 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 udowodni 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, żółtawa. 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 boją się ciężkiej pracy.

Reszta: brak wyraźnego zdania, mała znajomość różnicy 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 istnieć 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 i zakończeniem władzy ludzi nad ludźmi.

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 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 życie, 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 małych zadeklarowanych nacji. Nie użyli jednak w tym celu żadnego oręża , ani ognia. Zdomowali 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 kapiczki i 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 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 nacjiom handlować z nowopolanami, gdyż Ci najczęściej i tak poprowadzą tak rozmowę 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 agnawowie są do nich źle nastawieni, od czasu oczyszczenia wyspy z ich bogów.

4.10 Nippończycy

4.11 Smokowcy

5. Technika i Ekonomia w Świecie Pary

5.1 Technologia Pary

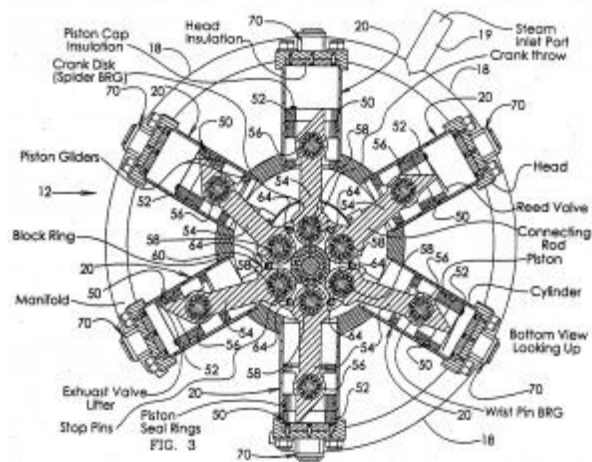
Maszyny parowe, to w uproszczeniu urządzenia gdzie para puszczana pod dużym ciśnieniem porusza elementami metalowymi/

Silnikiem napędowym takiej maszyny mogą być dwie różne technologie:

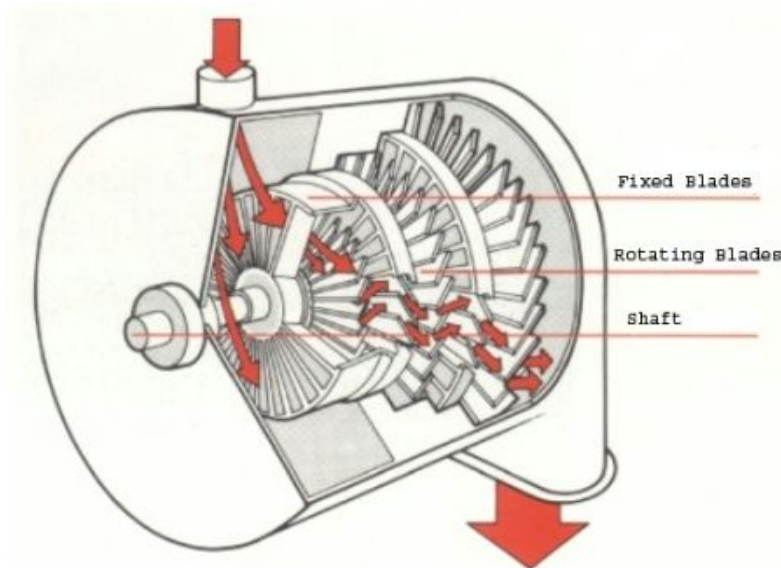
1) **silniki tłokowe**, operujące na przepychanych tłokach których jest zwykle od 1 do 6-ciu. ustawionych gwiazdowo lub na wale korbowym. Efektem jest podstawowy ruch tłokowy,

(obrazek tłoków gwiazdowych z adresu:

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



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



Źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Steam_Turbine.jpg

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

5.1.1 Zintegrowane paleniska (Imperium i Wyspa Wschodnia)

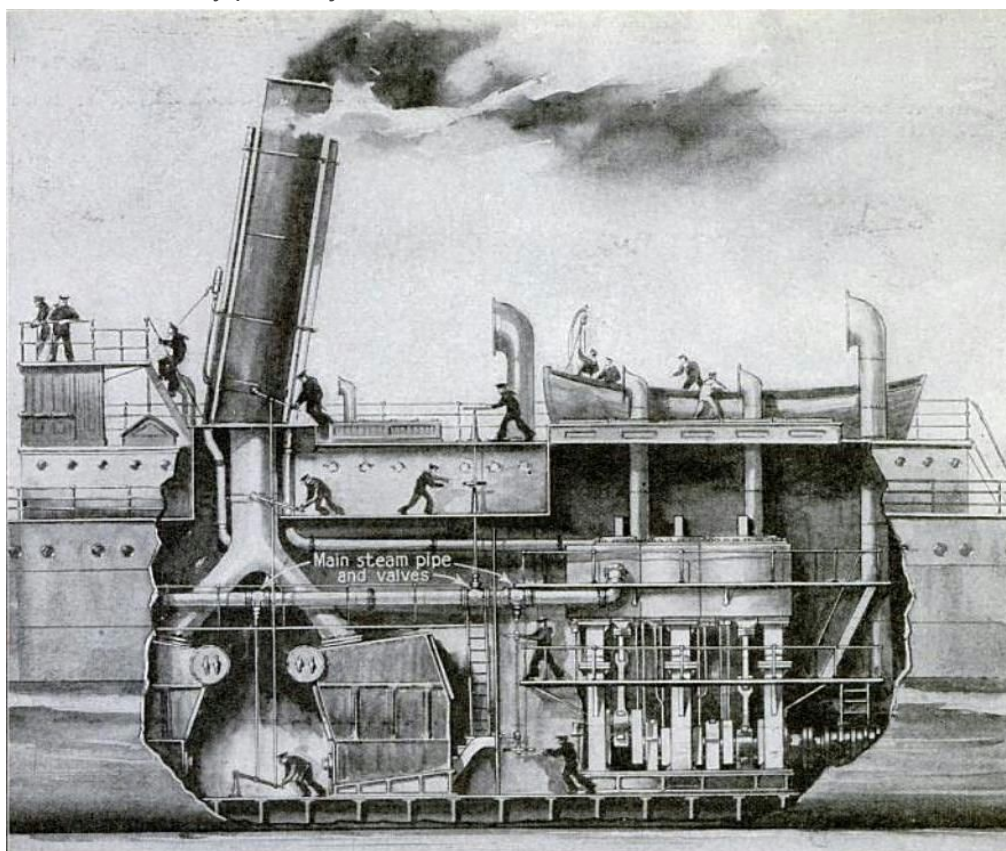
Podstawowa technologia automatyzacji. Jej cechą szczególną jest to, że źródło pary (**kocioł i skraplacz i przegrzewacz**) jest bezpośrednio połączone z maszyną parową. Rzecz doskonale znana z lokomotyw.

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 Wschodzącego 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.

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.



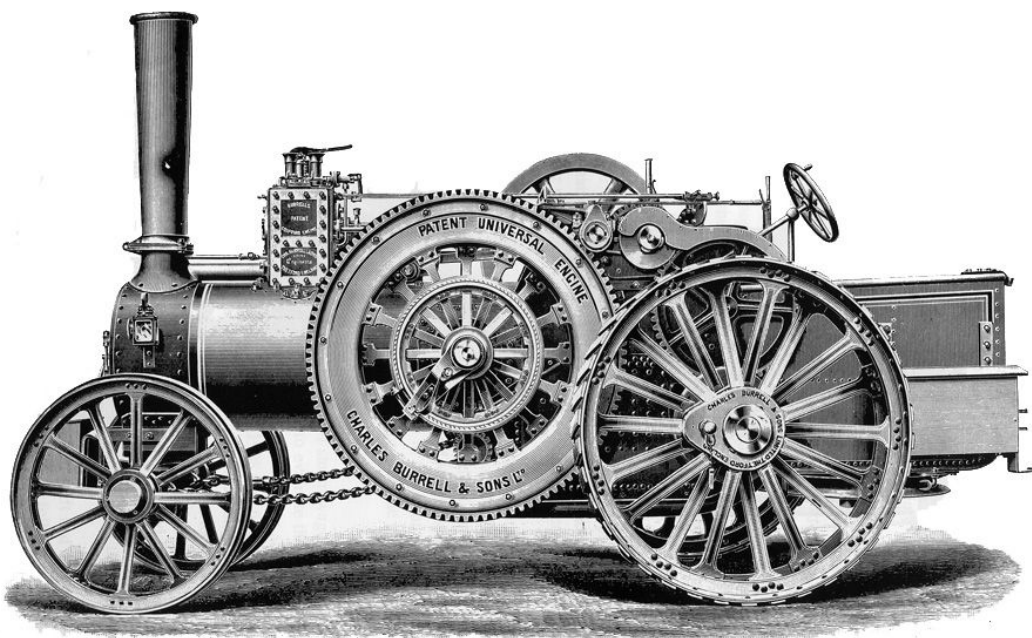
źródło:

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.

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



zdjęcie: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Burrell_vehicles

5.1.2 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.

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.

5.2 Inne poboczne nowoczesne technologie

5.2.1 Technologie zegarowe/sprężynowe.

5.2.2 Pneumatyka

5.2.3 Fotografia i Kinematografia, Soczewki świetlne

5.2.4 Akustyka: Gramofony i Sonary

5.3 Konsekwencje braku produktów ropopochodnych.

5.3.1 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. rurki rozpraszające parę), jak i wszelkie ustabilizowania.

5.3.2 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.

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

Guma Kauczukowa

Gadzie skóry

Podzespoły* (Nippońskie)

Oleje (kokosowy lub z kości 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 podróba 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

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 moneta), wynika to z nawiązań do długości miesiąca.

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

zaś **1 sol** to **24 orów** (niklowa moneta z domieszką cyny) . Ory służą 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

5.5.3 Azlandzkie Guldeny

5.5.4 Smocze Monety

5.6 Medycyna

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.

Obrazek obok:



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

6. Żegluga Morska

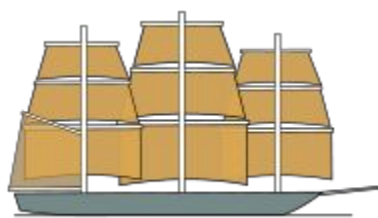
6.1 Wielkość statków

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.

6.2 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

standardem 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 napakowany 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. Żagli 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%BCiowice>

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>

6.3 Modyfikacje Żaglowców

- zamiast drewna można dać płyty stalowe. Kadłub jest wytrzymalszy w walce, niezostanie zjedzony przez świdraki, skorupiaków na kadłubie też będzie mniej, ale mimo to prędkość statku zmaleje predkosć o 1-2 węzły. Taki statek nazywamy **pancernikiem**.
- Fregaty standardowo mają jeden pokład działowy 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. Taki statek nazywamy **liniowcem** .
- Dodając boczne żagle skośne można uzyskać oszukiwany **kliper**, podobno działa świetnie na 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 (a trzeba jeszcze dodać zapasy wody słodkiej na parę) 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 obsługiwany przez windy parowe, w połączeniu z wyciągarkami daje to już niezłą automayzację patrz **windjammery**.
- Działa harpunnice, są standardowo wykorzystywane na jednostkach wielorybicznych, ale nawet zwykłe jednostki mogą ich pozazdrościć. Są zarówno wersje pneumatyczne jak i oparte o ładunek pirotechniczny. Działa takie zwykle daje się na piedestale na górnym pokładzie z możliwością obrotu taką aby atakować także niebo, w celu obrony przed smokami. Pneumatyczne harpuny mają większą szybkostrzelność od pirotechnicznych i napędzane są maszyną parową, więc oczywiście są droższe. Najczęściej końcówka harpunu ma ładunek pirotechniczny odpalany na zderzeniu, dzięki czemu atakowane stwory dostają obrażenia bezpośrednio pod skórą.
- manipulator (sztuczne ramię) pneumatyczne. Ramię operowany wajchami o dużej sile pozwalające bardzo szybko załadować/rozładować i przestawiać ciężkie elementy na statku .

6.4 Niesamowite Azlandzkie Windjammery

Azlandczycy choć wciąż uważają, że ich prawdziwe ziemie znajdują się na Kontynencie a Cologne to tymczasowa stolica, to nie można im odmówić wyjątkowego stylu w podejściu do podróży morskich.

Azlandczycy zawsze dbali nie tylko o użyteczność ale także o estetykę.

Ich statki są przepięknie zdobione, dodatkowo pełne są udogodnień i unowocześnień, tak aby podróż statkiem była szybka i wygodna. Obsługa jest w wielu miejscach zautomatyzowana, maszyny parowe naciągają żagle i zmieniają kąty reji. Podobno statki te (zwykle 70 metrowe) potrzebują do obsługi co najwyżej 15 osób załogi, można więc zapomnieć o ścisiku i przepełnionych marynarzach. Statki te też są wyprofilowane do małego zanurzenia, idealnego do podróży po Wielkim Atolu pełnego mielizn, plus mogą wpływać w delty rzek. Prędkości osiągane na Oceanie to podobno ponad 20 węzłów. Azlandczycy zamawiają swoje statki u najlepszych szkutmisztrów na Wyspach Cukrowych i nigdy na nich nie oszczędzają. Żadko posługują się nimi do transportu towarów handlowych.



La Rochelle by Rado Javor: <http://radojavor.deviantart.com/>

6.5 Parowce (Imperium i Wyspa Wschodnia)

6.5.1 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.



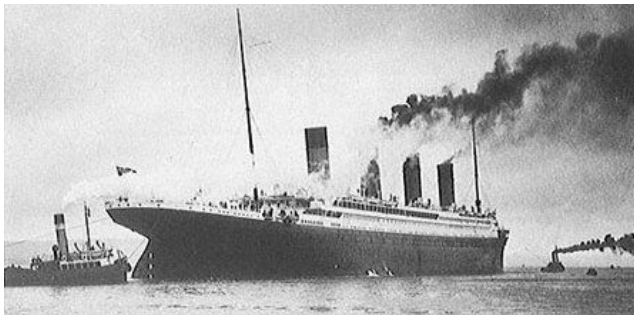
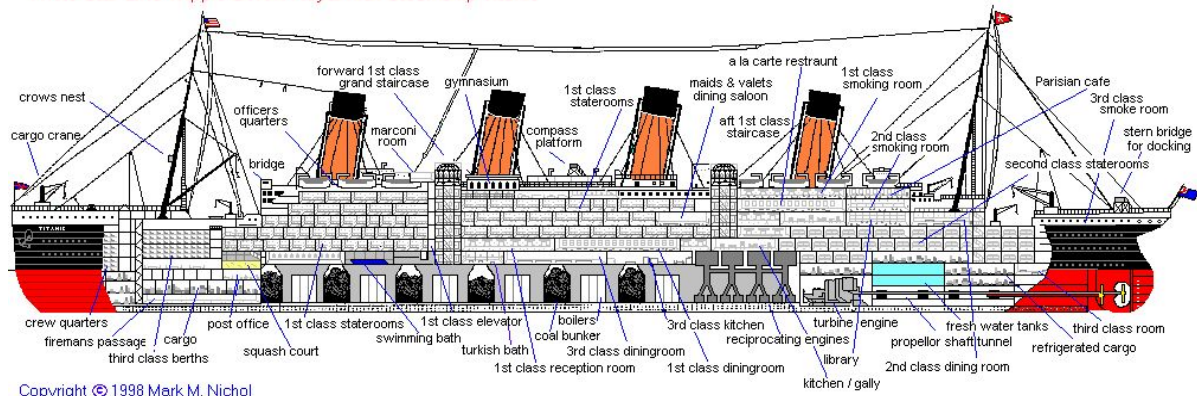
Zdjęcie : Gra Shogun Total War.

6.5.2 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 3 pokłady działowe. ale nie odnotowano wciąż jego udziału w poważnej walce. (Niszczenie małych łodek pirackich to nie było wyzwanie) i nieznana jest jego pełna siła ognia.

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 jakies przerdzewiały eksperymenty skutnerskie. Prędkości do 8 węzłów. Unikają odwiedzania innych archipelagów. Pływają głównie wokół Tulipii.

6.6 Odległości pomiędzy archipelagami

Info:

GP- Gadzi Pagon , **Lacertis**.

WW - Wyspy Wulkaniczne , **Wikihana**

NP - Nowa Polana, **Truso**

ZC - Zachodnie Wyspy Cukrowe, **BananaPolis**

WC - Wschodnie Wyspy Cukrowe, **KiwiKiwi i Palma**

ŚC - Środkowe Wyspy Cukrowe, **Tortuga i Cologne**

MW - Midway , miasto **Midway**

JP - Nippon, miasto **Odaiba**

KH - Północny Wschodni Kontynent, **Hiacynt**

KT - Południowy Wschodni Kontynent, **Tulipia**

KZ - Zachodni Centralny Kontynent, **Rose**

CW - Cesarstwo na wyspie Wschodniej, **Geonova**

ilość tygodni żeglugi dla śr. prędkości 8 węzłów, czyli prędkości parowców i typowych statków parowych

	GP	WW	NP	ZC	WC	ŚC	MW	JP	KH	KT	KZ	CW
GP	0	4	5	6	11	9	11	13	-	-	-	-
WW	4	0	8	4	9	7	7	9	-	-	-	10*
NP	5	8	0	7	12	10	14	-	-	-	-	-
ZC	6	4	7	0	4,5	3	5	7	8	8	-	-
WC	11	9	12	4,5	0	2	3	5	13	13	-	-
ŚC	9	7	10	3	2	0	2	4	11	11	-	-
MW	11	7	14	5	3	2	0	2	11	13	-	-
JP	13	9	-	7	5	4	2	0	12	15	-	-
KH	-	-	-	8	13	11	11	12	0	7	-	-
KT	-	-	-	8	13	11	13	15	7	0	12**	-
KZ	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12**	0	6
CW	-	10*	-	-	-	-	-	-	-	-	6	0

- za długą podróż na raz, lub inne utrudnienia.

*szlak przez smocze tereny, użytkowany tylko przez flotę Cesarstwa

** szlak przez przesmyk ziemi ognistej , rzadko użytkowany odkąd jest kolej kontynentalna

7. Znaczące Miasta

7.1 Lacertis, stolica Gadziego Pagonu

7.2 Wikihana, stolica Wysp Wulkanicznych

7.3 Truso, największe miasto portowe Nowej Polany

7.4 BananaPolis, największe miasto zachodnich Wysp Cukrowych, Archipelag Bananowy

7.6 Tortuga, wolne miasto ukryte pośród tysiąca skał, Wyspy Cukrowe, archipelag Kokosowy

7.7 Cologne stolica Republiki Azlandzkiej na Wielkim Błękitnym Atolu środkowych Wysp Cukrowych

7.8 Palma - Imperialna Kolonia na wschodniej części Wysp Cukrowych .

7.9 KiwiKiwi - największe miasto wschodniej części Wysp Cukrowych

7.10 Midway - stolica wyspy Midway

7.11 Odaiba - stolica Nipponu

7.12 Hiacynt (Jacke) - znane miasto portowe północno-zachodnie Imperium, dawna stolica Azlandii

7.13 Tulipia (Touloness) - znane miasto portowe południowo-zachodnie Imperium

7.14 Rose (Riah'ahme) - była stolica Cesarstwa, centralno-wschodnie Imperium

7.15 Dianthus (San Antos) - nowa stolica Imperium,
centrum Kontynentu

7.16 Geonova- stolica Cesarstwa, na Wyspie Wschodniej

8. Mechanika Gry Fabularnej

8.1 O Cinema6

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

[Odnóśnik do projektu tłumaczenia mechaniki Cinema6 na język polski.](#)



8.2 Tworzenie Postaci

8.3 Archetypy Postaci

8.3.1 Agnajski Żeglarz

8.3.2 Muriański Pirat/Najemnik

8.3.3 Mistrz (zegarmistrz/szkutnik/technik pary/jubiler/wynalazca)

8.3.4 Azlandzki Dziedzic

8.3.5 Neopoldzki Dzentelmen

8.3.6 Rahtaryjski Muzyk

8.3.7 Szpieg

8.3.8 Sztormowiec Imperium

8.3.9 Inkwizytor Czerwonego Słońca

8.3.10 Gadzi Jeździec

8.3.11 Badacz Przyrody

8.3.11 Nomadzki Handlarz

8.3.12 Wodny Derwisz

8.3.13 Maorski Zapaśnik

8.3.14 Kapłan Słowa