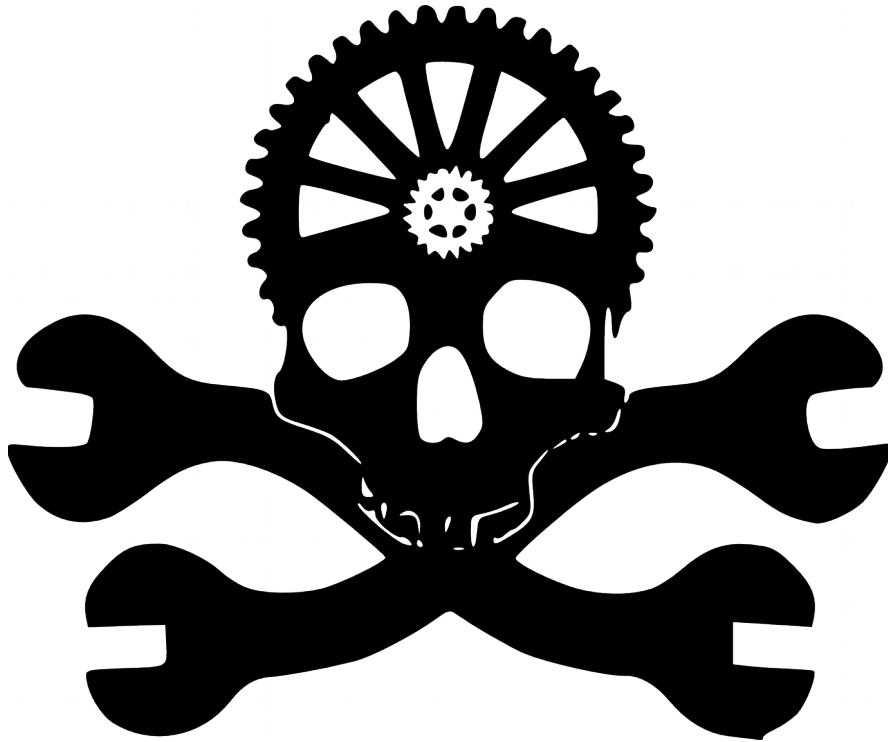


PIRACI PARY

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



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>

Czcionka użyta w tytule: [Alexander Babich](#)

Pozostałe grafiki są podpisane na stronach na których występują. Niniejsza wersja podręcznika bazuje na wielu grafikach odnalezionych przez internet. Podpisy i adresy do stron źródłowych grafik mają na celu promocję autorów. Ta wersja podręcznika jest tworzona przez fanów dla fanów, bez chęci zysku komercyjnego. Autorzy tekstu nie posiadają żadnych praw do grafik które to stanowią wspaniałą inspirację do pracy.

Najświeższa wersja podręcznika i dodatków zawsze pod adresem:

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

Wersja 010

Licencja treści tekstowych:

“Licencja Otwartej Gry”, OGL, treść licencji na [końcu dokumentu](#).

Spis Treści:

<u>1. Ogólnie o Świecie</u>	8
<u>2. Geografia</u>	8
<u>2.1 Ogólny Zarys</u>	8
<u>2.2 Kontynent czyli Imperium Czerwonego Słońca</u>	9
<u>2.3 Wyspy Cukrowe</u>	12
<u>2.4 Mad Maska</u>	15
<u>2.5 Nippon</u>	16
<u>2.6 Wyspa Wschodnia</u>	17
<u>2.7 Wyspy Wulkaniczne</u>	18
<u>2.8 Gadzi Pagon</u>	19
<u>2.9 Nowa Polana</u>	20
<u>2.10 Tu są smoki - Hic sunt dracones</u>	21
<u>3. Historia Świata</u>	22
<u>4. Narody Wybrane</u>	24
<u>4.1 Homo Imperialis (Człowiek Imperium)</u>	24
<u>4.2 Neopoldanie</u>	25
<u>4.3 Azlandzi</u>	27
<u>4.4 Agnajowie</u>	30
<u>4.5 Murrianie</u>	32
<u>4.6 Wodni Nomadzi</u>	33
<u>4.7 Mauri</u>	34
<u>4.8 Rahtafari</u>	35
<u>4.9 Nowopolanie</u>	37
<u>4.10 Nippończycy</u>	38
<u>4.11 Smokowcy</u>	40
<u>5. Technika i Ekonomia w Świecie Pary</u>	42
<u>5.1 Technologia Pary</u>	42
<u>5.1.1 Zintegrowane paleniska (Imperium i Wyspa Wschodnia)</u>	43

5.1.2 Para przegrzana (Nippon i Oceania)	45
5.1.3 Energia Geotermalna (Wyspa Wschodnia)	45
5.1.4 Nieznane technologie	45
5.2 Inne poboczne nowoczesne technologie	46
5.2.1 Technologie zegarowe/sprężynowe.	46
5.2.2 Pneumatyka i teleskopowe mechanizmy.	46
5.2.3 Fotografia i Kinematografia, Soczewki świetlne	46
5.2.4 Akustyka: Gramofony i Sonary	46
5.2.5 Konstrukcje Żelbetowe	46
5.3 Konsekwencje braku produktów ropopochodnych.	47
5.3.1 Kauczuk	47
5.3.2 Wieloryby	47
5.4 Towary Handlowe	48
5.5 Pieniądze	49
5.5.1 Waluta Imperium (sol)	49
5.5.2 Waluta Cesarstwa (solary)	49
5.5.3 Azlandzkie Guldeny	50
5.5.4 Smocze Monety	50
5.5.5 Miedziaki	50
5.6 Medycyna	51
6. Statki	52
6.1 Wielkość statków	52
6.2 Szybki przewodnik po żaglowcach	53
6.3 Niesamowite Azlandzkie Windjammery	55
6.4 Parowce (Imperium i Wyspa Wschodnia)	56
6.4.1 Cesarstwo czyli Wyspa wschodnia	56
6.4.2 Imperium czyli Kontynent	57
7. Żegluga Morska	58
7.1 Tradycje Żeglarskie / Kodeks Morski	59
7.2 Morskie Niebezpieczeństwa	60

7.3 Długości podróży	61
8. Znaczące Miasta	62
8.1 Lacertis, stolica Gadziego Pagonu	62
8.2 Kościany Gród, najdalej na zachód wysunięta ludzka osada	63
8.3 Wikihana, stolica Wysp Wulkanicznych	64
8.4 Truso, największe miasto portowe Nowej Polany	65
8.5 Arkona, stolica Nowej Polany	66
8.6 Cztery Asy, największe miasto zachodnich Wysp Cukrowych, Archipelag Bananowy	67
8.7 Żółwia Skała, wolne miasto piratów ukryte pośród tysiąca skał, Wyspy Cukrowe, archipelag Kokosowy	68
8.8 Cologne stolica Republiki Azlandzkiej na Wielkim Błękitnym Atolu środkowych Wysp Cukrowych	69
8.9 Palma - Imperialna Kolonia na wschodniej części Wysp Cukrowych	78
8.10 Tradycja - największe miasto wschodniej części Wysp Cukrowych	72
8.11 Midway - stolica wyspy Midway	78
8.12 Odaiba - stolica Nipponu	74
8.13 Hiacynt (Lion) - znane miasto portowe północno-zachodnie Imperium, dawna stolica Azlandii	75
8.14 Tulipia (Touloness) - znane miasto portowe południowo-zachodnie Imperium	78
8.15 Rose (Riah'ahme) - była stolica Cesarstwa, centralno-wschodnie Imperium	77
8.16 Dianthus (San Antos) - nowa stolica Imperium, centrum Kontynentu	78
8.17 Geonova- stolica Cesarstwa, na Wyspie Wschodniej	79
8.18 Latarnia Dobrej Wróżby	80
9. Mechanika Gry Fabularnej	81
9.1 O Open D6	81
9.2 Szybkie Zasady Gry	81
9.2.1 Podstawa Mechaniki	81
9.2.2 Karta Postaci	81
9.2.3 Dzika Kość (Wild Dice)	83
9.2.4 Testy	83

<u>9.2.5 [Opcjonalna Zasada] Opisy sukcesu i porażki wynikającej z sumy rzutu w stosunku do skali trudności zadanej przez MG</u>	83
<u>9.2.6 Kolejność wykonywania akcji w rundzie</u>	84
<u>9.2.7 Modyfikator Skali</u>	84
<u>9.2.8 Modyfikatory Środowiskowe</u>	85
<u>9.2.9 Manewry w Walki Wręcz lub przy pomocy Broni Białej</u>	85
<u>9.2.10 Akcje Obronne</u>	86
<u>9.2.11 [Opcjonalna Zasada] Testy Siły Woli podczas stresu</u>	86
<u>9.2.12 Poruszanie się</u>	87
<u>9.2.12 Nabywanie i wydawanie Punktów Pary</u>	87
<u>9.2.13 Obrażenia</u>	88
<u>9.2.14 Leczenie</u>	88
<u>9.2.15 Tworzenie Postaci</u>	89
<u>9.3 Cechy, Umiejętności i Specjalizacje</u>	91
<u>9.3.1 Zręczność</u>	91
<u>9.3.2 Siła</u>	91
<u>9.3.3 Osobowość</u>	92
<u>9.3.4 Inteligencja</u>	93
<u>9.3.5 Zdolności Techniczne</u>	93
<u>9.4 Przewagi i Zawady</u>	95
<u>9.4.1 Zawady</u>	95
<u>9.4.2 Przewagi</u>	96
<u>9.4.3 Mutacje</u>	96
<u>9.5 Archetypy Postaci</u>	97
<u>9.5.1 Agnajski Żeglarz</u>	97
<u>9.5.2 Agnajski Lekarz</u>	98
<u>9.5.3 Murriański Pirat/Najemnik</u>	99
<u>9.5.4 Kapitan Żaglowca</u>	100
<u>9.5.5 Borg</u>	101
<u>9.5.6 Mistrz (zegarmistrz/szkutnik/technik pary/jubiler/wynalazca)</u>	102

<u>9.5.7 Azlandzki Dziedzic</u>	103
<u>9.5.8 Neopoldzki Dzentelmen</u>	104
<u>9.5.9 Rahtaryjski Muzyk</u>	105
<u>9.5.10 Szpieg</u>	106
<u>9.5.11 Sztormowiec Imperium</u>	107
<u>9.5.12 Inkwizytor Czerwonego Słońca</u>	108
<u>9.5.13 Gadzi Jeździec</u>	109
<u>9.5.14 Badacz Przyrody</u>	110
<u>9.5.15 Nomadzki Handlarz</u>	111
<u>9.5.16 Wodny Derwisz</u>	112
<u>9.5.17 Mauryjski Wojownik</u>	113
<u>9.5.18 Kapłan Słowa - Wołchw</u>	114
<u>10. Sprzęt</u>	115
<u>10.1 Uzbrojenie</u>	115
<u>10.2 Pancerze</u>	115
<u>10.3 Kończyny i akcesoria</u>	115
<u>10.4 Osprzęt osobistego użytku</u>	115
<u>10.5 Duże mechanizmy</u>	115
<u>X. Licencja Otwartej Gry</u>	116

1. Ogólnie o Świecie

Zapraszamy do zapoznania się ze światem Steampunkowym, istniejący na planecie różniącej 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 ludzom 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.

Znane są tu wynalazki z XX wieku naszego Świata, jak i współczesne ideologie.

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 jedna 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 się 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 czyli Imperium Czerwonego Słońca

Kontynent jest miejscem gdzie wyrosła zaawansowana cywilizacja. Gdzie powstało 95% znanych dziś języków i jest to prawdopodobnie największy kontynent na tej planecie.

Historia Kontynentu to dla wielu historia ludzkości. Tutejsze najstarsze zabytki mają parę tysięcy lat. Pierwsze zapiski pochodzą z przed 3 tysięcy lat. Tutaj powstawały małe i wielkie formy państwowe. Upadały królestwa, rodziły się nowe, a wynalazki i zdobycze technologiczne rewolucjonizowały życie mieszkańców. Znaną są skamieliny, które są dla naukowców dowodem, że ludzie wyewoluowali na Kontynencie i stąd rozpoczęli swoją dalszą ekspansję. Kontynent jest odosobniony geograficznie od innych wysp



zdatnych do zamieszkania. Pierwsza udokumentowana podróż morską na nadający się do zasiedlenia ląd odbyła się dopiero 420 lat temu. Aby osiągnąć ten stan ludzie musieli nauczyć się robić ogromne statki oceaniczne, odporne na trudy pogodowe, zdolne przeciwstawić się dotychczas niepokonanym ogromnym bestiom żyjącym w oceanicznych głębinach. Zasiedlanie innych rejonów Świata było ważnym przełomem, lecz inne wydarzenie bardziej wpłynęło na świat, tak bardzo że zreformowało nawet kalendarz. Wielka Wojna rozpoczęła się 200 lat temu i trwała około lat 80. W jej wyniku śmierć poniosło 30% populacji Kontynentu, a dalsze 10% na zawsze wymigrowało.

Koniec Wielkiej Wojny to pojedyncza wielka bitwa, w której starło się ze sobą ponad 200 tysięcy żołnierzy po każdej ze stron. Użyto w niej wszelkich nowinek technicznych takich jak czołgi i broń chemiczna. Po jednej stronie była Unia Wolnych Królestw pod przewodnictwem Azlandów, hołdująca starym zwyczajom, ale też już przygotowana na oddanie władzy obywatelom. Po drugiej stronie była to konfederacja reformatorów społecznych zorganizowana pod przywództwem jednego człowieka cesarza Neopolda. Neopold był geniuszem taktycznym i to dzięki jego fortelom bitwa zakończyła się jego sukcesem. Data ta przeszła do historii jako rok rozpoczynający nową erę. Rok zero i rozpoczęcie rządów Cesarstwa nad całym Kontynentem.

Państwa, które rozpoczęły Wielką Wojnę, znikły jeszcze podczas jej trwania, a co ciekawe państw, a które ją zakończyły czyli Unia Wolnym Królestw oraz Cesarstwo Neopolda, do dziś znajdują się poza Kontynentem. Po objęciu pełnej władzy Neopold świadomy był, że czas wojny zmienił społeczeństwo nie do poznania. Ludzie przyzwyczaili się do nowej techniki, nauczyli pracować w grupach w oderwaniu od związków rodzinnych i co najważniejsze zupełnie się wymieszali terytorialnie. Przedwojenne klasy społeczne i bogactwa zanikły lub straciły na znaczeniu. Rozwój technologii doprowadził do sytuacji gdzie zamki i broje straciły na znaczeniu, a spryt i witalność zyskały. Neopold uznał, że nowe społeczeństwo potrzebuje nowego wspólnego języka, prostego prawa i jednego wspólnego Boga. W jego cesarstwie wszyscy ludzie poza nim samym mają być równi i mieć takie same prawa na sukces. Wraz z zaufanymi filozofami opracował nową religię gdzie sam cesarz jest synem Boga Słońca, a rzeczony Bóg jest sprawiedliwy. Masy ludzkie już się wymieszały między sobą w czasie tych okropnych 80 lat, więc uwięzieniem 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, rzek i gór. Największe miasta odtąd nosiły nazwy najpiękniejszych kwiatów. Stolicą Cesarstwa została Rose (Róża), położona tuż przy wciąż nieodgadnionych starożytnych piramidach, w których to Neopold chciał odnaleźć tajemnicę wiecznego życia.

Neopold umarł miesiąc po zwycięstwie, a potomkowie Neopolda długo nie nacieszyli się władzą absolutną. Już Neopold 3 został podstępnie obalony przez kapłanów nowej religii. Kapłani wykorzystali słabość pozycji cesarskiej, do zawładnięcia władzy 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, rządzone 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 od podstaw nową stolicę Dianthus w centrum Kontynentu, przy okazji zmieniając krajobraz lokalnych gór i kierunek lokalnych rzek. Smog z hut specjalnie jest kierowany nad miasta, których to 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. Karą za herezję jest śmierć.

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 od strony Kontynentu. 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 dogodny 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. Jest to przy okazji centrum handlu niewolnikami (troglodytami), którzy są sprowadzani przez Imperium, a lokalni plantatorzy skupują ich na pniu do pracy na plantacjach w głębi Wysp Cukrowych.

Drugim dużym organizmem politycznym jest Republika Azlandzka, zajmująca cały 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 byli to bogaci magnaci władający całymi archipelagami, dziś są to wciąż majątni 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 swoich zwierzęcych opiekunów, od których utworzyli swoje "herby". Azlandczycy (szczególnie Ci dobrze urodzeni) czują się wciąż zwierzęcznikami całych Wysp Cukrowych, choć nie do końca jest to zgodne z prawdą.

Kulturą stanowiącą przeciwwagę dla organizmów państwowych jest kultura Agnajska, wywodząca się z najwcześniejszej 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.

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 azlandzkiego, którym posługiwała się ostatnia fala kolonizacyjna. Lecz agnajski duch wolności pozostał. Miasta takie jak Cztery Asy czy Tradycja to duże niezależne miasta handlowe, które nie uznają żadnego zwierzchnictwa.

Ostatnim ważnym punktem jest duch murriańskiej przygody. Są to ludzie morza, którzy poowierzchniowo od Agnajów przyjęli zwyczaje religijne, ale postępowanie ich zwykle ogranicza się do stwierdzenia aby każdy dbał o siebie. Jest to kultura najemników i to oni stworzyli kreolską odmianę azlandzkiego, i stanowią najliczniejszą grupę społeczną. Można też uznać że dosyć popularne piractwo jest napędzane siłami murriańskimi. W środku wysp Kokosowych, wśród skalistych wysp i niespodziewanych mielizn kryją się ich bazy wypadowe. Napadają głównie na statki towarowe, nawet te przepływające w dużej odległości od Wysp Cukrowych. Z powodu handlu niewolnikami mocno wzrosło bezrobocie wśród byłych pracowników najemnych z plantacji, czyli też Murrian. Masy bezrobotnych potrzebowały nowego zajęcia, a pirackie miasta takie jak Żółwia Skąła przyjmą każdego. Oczywiście cechy kupieckie i władze wysp, próbują zatrzymać proceder piractwa, jednak bazy wypadowe są zwykle dobrze ukryte, lub tak jak Żółwia Skąła bronione są przez szereg uzbrojonych punktów ukrytych pośród skał i pozostaje tylko możliwość ścigania piratów na pełnym morzu.

Populacja: Żyje tu około 30 milionów ludzi, głównie o korzeniach Kontynentalnych. Natywna ludność praktycznie wyginęła od chorób w trakcie pierwszej kolonizacji.

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

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, ale potrafią też zrobić staki o dużej automatyzacji nowotechnicznej. Jest tu też dużo małych manufaktur i rzemieślników którzy łączą i przerabiają każdą technologię tego Świata. Rzemieślnicy z Atolu pracujący dla republiki Azlandzkiej słyną z niesłychanej dokładności.

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 nieznane bóstwo Troglodytów. Klimat to pustynie i puszczę, 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 danych

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

Język: też jest nierozgryziony.

Technologia: kamienne dzidy i dmuchawki.

Import: nieznany (tajemnica Imperium)

Export: niewolnicy, rosną tu 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 kursu

niszczony. Nippon uruchomił niespodziewanie 50 lat temu na wyspie Midway swój przyczółek technologiczny. Dał światu technologię parową personalną, 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 białego wieku eksploatowanego ale kolonie szybko podupadły. Potem tylko wielorybnicy trzymali swoje przyczółki. Zmieniło 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 z dworem i zaufanymi oddziałami.

Przeprawił się na tę

niegościnna 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 technologów 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 smocze.

Niedawno ustalono szlak północny dzięki któremu wyspa uzyskała utrudniony ale możliwe kontakty handlowe z Oceanem Zachodnim 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. Są tu nawet kopalnie 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



tu się

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: Wikiphona

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 pterodaktyłami. Stosuje się tu nazewnictwo naukowe, zgodnie z zaleceniami samego Danziga. Choć naukowa nazwa grupy dinozaurów, 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 Matce Zachodu Xiwangmu.

Język: agnajski i unijny, przy czym unijny staje się dominujący.

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

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 przecipowodziowymi.

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

2.10 Tu są smoki - Hic sunt dragones¹



To określenie na białą plamę kartograficzną, która obejmuje z 1/6 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 (**Terra Draco**). Nie wiadomo czy to kontynent czy parę wysp , gdyż ekspedycje w te rejony są bardzo niebezpieczne. Smoki, choć mieszkańcy Gadziego Pagona nazywają je dinozaurami (straszne jaszczury), atakują każdy zbliżający się statek. I to nie tylko z powietrza, także prosto z głębin. Poczwały potrafią zniszczyć nawet ogromne statki pancerne, choć te akurat mają o wiele większą szansę takie spotkanie przetrwać. Mimo to praktycznie tylko flota Cesarstwa zapuszcza się w zakazane terytoria i trzymają się północnego przesmyka , który łączy Cesarstwo z Wyspami Wulkanicznymi.

¹ źródło grafiki: https://pl.wikipedia.org/wiki/Carta_Marina

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 w królestwie Batanu, obalenie władzy absolutnej, rządania oddania władzy w ręce ludu. Po przewrocie Kirgalskim kraje ościenne chciały podbić ich tereny. Koniec końców konflikt opanowywał coraz to nowe terytoria i rozpoczęła się Wielka Wojna.
-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 klątwa. Gdy poszczególne wyspy przestają płacić ciężki dla nich trybut, cesarz nie reaguje, gdyż nie chce przejmować się sprawami związanymi z woda i morzem.
55 KWW	Cesarz Neopold 3 , rząda wznowienia zapłaty trybutu od wysp

	<p>Oceanii. Szczególnie denerwuje go istnienie wysp Nipponu (wysp wojskowych z czasów Wojny). 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 nieznanymi przyczyn. Po tej militarnej klęsce kapłani Boga Słońca postanawiają odsunąć cesarza od władzy.</p>
56 KWW	<p>Cesarz Neopold 3, unika cudem zamachu, ale nie jest w stanie odzyskać posłuchu i władzy. 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. Kontynentalni nowobogacze 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.</p>
56 KWW do 87 KWW	<p>Imperator 1 (Teodoryk) umacnia władzę kapłańską na Kontynencie. Buduje nową stolicę Dianthus, nie interesuje się Oceniań, tylko od niechcienia prowadzi małą wyprawę wojenną na Wschodnią Wyspę, jednak tam nie udaje się bezpiecznie Armii wylądować i wojska zawracają.</p>
87 KWW do 95 KWW	<p>Imperator 2 (Blafus) okazuje się być rozpustnikiem, zamienia stolicę w przysłowiony "burdel", zostaje potajemnie zamordowany.</p>
95 KWW	<p>Imperator 3 (Whiliam) wkracza na tron.</p>
102 KWW	<p>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.</p>
120 KWW	<p>Rok Aktualny</p>

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 wytworzyło nowe nacje. O ile podział na państwa w większości stymulowany jest położeniem geograficznym, o tyle nacje odwołują 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 tą 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 państewka potrafią bardzo sprytnie bojkotować trud milionów rąk 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 o Imperium, a 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 wątplenie, będzie snuł kłamstwa jakoby susza i brak plonów to kwestia imperialnej pomyłki. Jakby nigdy nie słyszał 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 czerwonej wieży takiego brata lub kompana a mądrzy kapłani zadbają aby się nawrócił, albo odpoczął chwilę w innej okolicy.

Człowiek Imperium ma tą 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-taktyk 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, wysługują 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 spisany 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 nadolbrzymy, całe szczęście nie związane z odłamem 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.

Zwyczaj góralskie to docenianie naturalnych krajobrazów i kult pracy. Budynek 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. Cesarzowie śmiało zorganizowali oddolnie ekspedycję w celu odkrycia szlaku na Oceanie Zachodnim, 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. Wyspiarze 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 Lion 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 wstawią 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 zwierchnictwu, 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.

Rody szlacheckie:

1. Orzeł
2. Wilk
3. Niedźwiedź
4. Lis
5. Wąż
6. Mysz
7. Byk
8. Smok
9. Lew
10. Sowa
11. Zając

oraz znienawidzony

12. Jeleń

Ród ten zdradził republikę podczas wojny. Podał obronę stolicy i ważniejszych miast po dość krótkiej obronie. Rządzący chcieli ocalić ludzi i miasta z ich bogactwami przed niosącymi zniszczenie maszynami imperium. Inne rody uznały tę szybką kapitulację za zdradę, którą okryty został cały ród Jelenia. Miasta i tak spłonęły, ludzie i tak zginęli. Pozostałe rody uważają że ta kapitulacja zaważyła o losach obrony Republiki, że znacznie osłabiła strategiczne możliwości wciąż walczących, które pozostawione bez zaopatrzenia, bez pomocy ze stolicy i miast skazane zostały na klęskę.

Kalendarz Republikański ma 12 miesięcy, każdy miesiąc jest miesiącem zwierzęcia z herbu któregoś z rodów (w kolejności jak powyżej) z wyjątkiem miesiąca Jelenia gdyż ten został przemianowany na miesiąc Pustki.

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 to podstępny wróg z przed lat.

Imperialiści: wróg, zaborca wspinałem Azlandii

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

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

Nippończycy: zbuntowane pospólstwo, cholera wie o co im chodzi i wyspy powinny być włączone do republiki.

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 cywilizacja 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 (piece, zegary), dla Agnajów było jasne że kara będzie jeszcze bardziej dotkliwa. Agnajowie zaczęli podróżować po krainach Kontynentu i obwieszczą przepowiednie Nosterdolla zapisane w Centuriach. Nosterdoll był to znany agnajski lekarz, 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 buntowniczej idei . 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 zniszczenia Agnajów, posłania ich w dal bez prawa powrotu.

Statki były duże jak na tamte czasy, ale połowa z nich nie przekraczała 30 metrów (co dziś uznawane jest za niebezpieczne). Agnajowie spętani łańcuchami sami je wybudowali, a następnie musieli je obsłużyć. 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 które rozbiło się dużo jednostek.

Gdy dopłynęli na pierwsze wyspy, tubylcy już umierali masowo na choroby których wcześniej nie znali a przywleki je odkrywcy wysp z Kontynentu parę miesięcy wcześniej. Dla Agnajów było to potwierdzenie prawdziwości mitu o becce z chorobami , którą zesłali Bogowie ludziom którzy ujaźnili ogień. 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 zostały przez Agnajów za wystarczająco ciężkie narzędzie, które nie powoduje zemsty bogów, skoro jeden statek obsługuje po 130-200 osób i wszyscy są urobieni. 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 zwana dziś Nową Polaną. Wielu zapomina że Agnajczycy byli tam pierwsi, choć ich wpływ się wygasza. Na wyspach Cukrowych Azlandzi przybyli ze swoimi pełnymi skarbami i najemnikami i przejechali wiele wysp. Na wyspach Wulkanicznych, agnajowie 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.

Agnajczycy czują, że przewidzieli Wielką Wojnę, w której to wykorzystano wielkie chrapaszczce (czołgi) i śmiercionosne 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 preferują białe mocne tkaniny, bawełniane bądź jutowe.

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**. 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, dzieci Boga Morza. W przeciwieństwie to Azlandów nie starają się być tak perfekcyjni przy swojej pracy, oraz rzadko 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 murrianie kopiują inne nacje najczęściej azlandów i neopoldam

Język: kreolski unijny

Religia: panteon agnajski, nurt laicki.

Miejsce zamieszkania: wyspy cukrowe, częściowo nowa polana

Stosunek do innych nacji:

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

Aganjowie: to nasi przeciwieństwo

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 lądu. 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 księżek 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 wyrwanie 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 sięją śmierć, a nawet podobno chodzą po wodzie.

Nomadzi wierzą że w 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!”

tlumaczenie: *“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 opętanego 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 hierarchi 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. 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 różnic 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 taktika 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. To spowodowało że nigdy nie zmierzył się z planem.

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 podobno 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 zewnętrznie 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, najczęściej na wyspach cukrowych ale są praktycznie wszędzie po całej Oceanii Zachodniej, oraz nawet założyli swoją pierwszą komunę wśród obywateli Cesarstwa na Wyspie Wschodniej. Na Kontynencie ścigają ich kapłani kultu Czerwonego Słońca, ale prawdopodobnie na kontynencie też są już wyznawcy Rahtafari.

Brak usystematyzowanych nauk lub ceremonii wśród wyznawców, ale też nie słyszano o jakichś 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 naturę, 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 kapliczki innych bogów. Ludność tradycyjna morska ostała się co najwyżej w Truso, głównym mieście portowym, ale przekonani o złym wpływie kapłanów wołają 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 tu 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 nowopolanin 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

“Gwóźdź, który wystaje będzie wbity w ścianę.”

Nippończycy mają status tajemniczego narodu, pełnego tajemnic. Prawda jest taka że w środku wojny na małe wyspy wysłano wojskowych i naukowców. Jedni nie mają empatii do ludzi, gdyż mają za zadanie ich głównie zabijać, inni nie mieli empatii do ludzi gdyż tradycje i relacje społeczne tylko przeszkadzały im w pracy. Wyrosło z tego społeczeństwo gdzie empatia jest traktowana za lekko szkodliwe dziwactwo.

Mieszkańcy mieli ściśle zadanie, któremu oddali swoje życie i swoich rodzin, a cała para poszła w gwizdek, gdyż mocarstwo które ich ufundowało, rozpadło się we własnych

kłótniach. W każdym razie Wojna się skończyła, doniesienia o strasznych zniszczeniach i przymusowej asymilacji, doprowadziły że dowództwo wojskowe wyspy postanowiło odciąć wyspę. Zakaz opuszczania wyspy i kontaktów. Uruchomienie procesu informacji publicznej, informującej że kontakty z Cesarstwem na Kontynencie lub Wyspami Cukrowymi nie mają najmniejszego sensu. Cesarstwo zmusi was do nauki na nowo języka (czego nie cierpi każdy inżynier) i zmianę imiona na kwiatek (to z kolei brzydzi każdego wojskowego), a wyspy Cukrowe są zbyt zacofane. Dla naukowców którzy pracowali nad bronią ostatecznego zwycięstwa, trzeba było znaleźć nowe zadania. Rodziny (zarówno wojskowe jak i naukowe) nie protestowały. Rozpoczął się okres budowy nietypowego społeczeństwa które pracowało jak jeden niepodzielny mechanizm lub żywa istota. Głowa wymyślała cele, a reszta je realizowała. W tym kraju prawa i zasady społeczne są równie dokładnie niczym projekty realizacyjne, a zmiany oznaczane jako rewizje.

Akronimy projektów najwyższego rzędu stawały się okresami wg których agregowane były lata historii wyspy.

Okres EDO - czas Wielkiej Wojny i projektu X

Okres SHOWA - czas militaryzacji granic, stworzenie zabezpieczeń przed atakiem Cesarstwa

Okres TAISHO - czas utworzenia techo-agralistyki, przetworzenie gospodarki wysp.

Okres MEIJI - czas utworzenia nowych fabryk i uruchomienia produkcji na Midway, koniec alienacji wysp

Okres HEISEI - czas aktualny, cel nadrzędny ani rozwinięcie akronimu nie jest znane szeregowym obywatelom.

Życie obywateli jest z góry określone, w zasadzie to jeden z rodziców decyduje do którego z 5 zaibatsu pójdzie ich potomek. Dokładnie to każdy obywatel wychowuje się praktycznie już w miejscu swojej przyszłej pracy pod okiem swojego rodzica. Państwa podzielone jest na 5 zaibatsu, czyli tworów gospodarczych które mają swoje monopole. Obywatele teoretycznie mogą mieć własne pomysły na zarobek ale nie mają prawa konkurować z zaibatsu, co oznacza w praktyce że mogą tylko przystąpić do nich. Jakże to działały gospodarcze:

Władza (**TO**), Wyżywienie (**AKAI**), Wydobywanie (**KIN**), Produkcja (**SORA**), Rozrywka (**ARA**).

Teoretycznie ktoś mógłby znaleźć wolny zakres gospodarki np. na usługi religijne, ale wtedy urzędnik z TO prawdopodobnie ustali że to zakres dla ARA i taki obywatel będzie ukarany horrendalną grzywną, a dodatkowo spotka go ostracyzm społeczny.

Są tylko dwa sposoby zmiany swojego przeznaczenia:

- udział w konkursie na stanowiska (czasem wyspecjalizowane jednostki np wynalazcze lub wojskowe organizują konkurs dla wyszukania uzdolnionych obywateli)
- śmierć albo ucieczka (dla rodziny oznacza to samo).

W każdym razie większość obywateli potrafi się dostosować i czerpać radość ze swojego życia. Ponieważ rozrywka jest jednym z 5-ciu filarów gospodarki, a każde zaibastu chce się wykazać, to wieczorami organizowane są różnorakie konkursy i festiwale. Konkursem który się rozpowszechnił poza granice Nipponu jest Karaoke, śpiewany do gramofonu. Obywatele są integrowani ze sobą, na przeróżne sposoby. Przy braku bezrobocia, ubóstwo jest praktycznie znikome, dotyka tylko osób chorych które nie mają odwagi na honorowe ulżenie swojej rodzinie.

Cechy wyglądu: brak charakterystyki genotypowej, ubiory są proste wykonane z nowoczesnych cienkich tkanin.

Religia: ateizm, większość obywateli nie deklaruje przywiązania do żadnej religii

Miejsce występowania: Wyspy Nippońskie i Midway. Czasem można spotkać pojedynczych obywateli układających sobie życie na nowo.

Język: unijny (azlandzki) wersja klasyczna.

Stosunek do innych nacji:

Imperium: jako mało efektywną nację, niepotrzebnie mieszającą rozwój techniki z religią.

Azlandzi: jako archaizm, który ma jakieś z sufitu wyciągnięte rządnia co do ich terenów.

Neopolanie: zwycięzcy Wojny, należy im się szacunek, ale to najprawdopodobniej wciąż wrogowie

Pozostałe nacje: zacofane ludy, które mogą które powinny dziękować **TO** za otwarcie dostępu do nippońskiej technologii.

4.11 Smokowcy

“do rexa nie podchodź od przodu, do hypakrosa od tyłu”

Życie wyspiarzy z Gadziego Pagonu zmieniły gady. Choć Wyspy na samym początku były naukową ciekawostką, (kariera i praca pana Danziga rozpropagowały ich popularność wśród przyrodników), to dziś są to bardzo atrakcyjne tereny gospodarczo. Wyspy zasobne są w minerały jak i produkty pochodzące do gadów. Gady są duże i groźne, ich skóra ma parę cm grubość, więc początkowo tylko myślano o przemyśle opartym na ich hodowaniu i zabijaniu. Pierwsze próby tresury nie przynosiły żadnych efektów. uznawano te przerośnięte stwory za zbyt dzikie, lub zbyt inne od ssaków aby można było się z nimi dogadać.

Odważna grupa badaczy, wyruszyła zbadać najdalsze zachodnie wyspy w tym archipelagu, gdzie ataki latających smoków są bardzo częste i tam natrafili na opuszczoną wioskę a nawet miasto, jakiś ludów pierwotnych którzy musieli tam kiedyś mieszkać, w każdym razie cała wioska była zbudowana z kości dinozaurów i znajdowały się tam malowidła przedstawiające ludzi ujeżdżających zarówno chodzące jaszczury jak i te latające. Badacze stwierdzili, że choć mieszkańcy opuścili te tereny dawno temu to warto by się pokusić o próbę odtworzenia ich życia, szczególnie że zostawili bardzo dużo instrukcji na malowidłach.

Tak więc zorganizowano całe rodziny śmiałków którzy udali się na parę lat na zachód do **Kościaniego Grodu**, poczuć się jak ludy pierwotne i znów nauczyć się panować nad gadami. W tym samym czasie na zachodzie archipelagu w okolicach **Lacertis**, odkryto już duże złoża mineralne, i zaczęto obmyślać jak je wydobywać, gdyż tereny te nie mogły by wyżywić tysięcy górników. Jeden z badaczy przyrody, który starał się jak wielu jego kolegów zostać nowym Danzigiem, odnalazł ciekawą właściwość budowy mózgow u dużych gadów. Przy wykonaniu trepanacji czaszki, zrobienia bezpośredniego otworu w okolicy potylicy, można tymi kreaturami sterować za pomocą lekkich naciągnięć nerwów przyczaszkowych. Okazało się że duże jaszczurki bardzo łatwo zamienić w proste maszyny, którym można nakazywać skręcić w prawo, lewo, iść prosto, stać i dodatkowe dwie komendy. Zwierzęta te robią odruchy bezwarunkowo, lekko pokracznie, lecz w przeciwieństwie np do koni, nigdy się nie sprzeciwiają i w ogóle nie trzeba ich trenować. Operacja nie jest prosta, część gadów umiera, część zostaje trwale uszkodzona i nie nadaje się już ani do samodzielnego życia ani kontroli, jednak jedna rzecz czego nie brakuje w Gadzim Pagonie to gadów. Szybko postanowiono to wykorzystać w praktyce.

Powstały kopalnie gdzie zamiast maszyn parowych napędem były jaszczury ciągnące urobek, jak i napędzające koła zamachowe do studni i maszyn prostych. jaszczury miały już

spreparowane czaszki i były połączone mechanizmami linowymi do podwieszonych taśmociągów , które nadawały wspólne polecenia całym grupom jaszczurów. Powstały też oddziały jeźdźców którzy mogli spokojnie przemieszczać się po górach, a miasto się szybko rozrastało. W mieście zaczęto stosować nowinkę techniczną jaką jest **želbet**. Stawiano bunkropodobne domostwa, odporne na ataki latających stworów, a życie mieszkańców (sklepy, szkoły, urzędy) przenosiło się do podziemnych lub przykrytych żelbetem arkad.

Do miasta wrócili pierwsi przybysze z grupy która pojechała zamieszkać w **Kościanym Grodzie** , nie wrócili statkiem lub przedzierając się pieszo lecz przylecieli na latających pterozaurach. Nie były to gady **ztrepanowane**, lecz w pełni sprawne udomowione zwierzęta. Przybysze zaczęli tłumaczyć mieszkańcom Lancertis, że źle robią, gady można udomowić , nie trzeba ich uszkadzać , to co robią jest barbarzyńskie.

Przybysze zaczęli opowiadać, o tym że w Kościanym Mieście jest bardzo głęboka wiedza zapisana. O tym jak krok po kroku przekonywać do siebie te zwierzęta, opowieści o władczyni **Xiwangmu**, która to samym gwizdnięciem potrafiła przyzywać ogromne smoki z przestworzy i na nie wsiadać. Jej nazwa podobno oznacza Królową Matkę Zachodu, albo Królową Matkę Smoków. W zapiskach można też znaleźć zasady jak postępować w życiu i że prawdziwy raj jest na zachodzie za wyspami, na kontynencie smoków , tyle że najpierw trzeba długo studiować jak odkryć w sobie gadzią naturę i dopiero po tym można się tam udać. Władzom miasta jednak się to mocno nie spodobało, zabronili przybywać wysłannikom z Kościanego Grodu do Lacertis, mogą jedynie przychodzić do portu nabrzeżnego. Mimo to pogłoski się rozniosły, część osób zapragnęła dołączyć do tej dziwnej komuny i żyć jak oni na powierzchni, bez strachu przed latającymi gadami. Kościół Xiwangmu przyjął w Lacertis formę ukrytą. Naukowcy i hodowcy starali się od tego czasu bezskutecznie stworzyć ztrepanowane pterozaurowy, jednak okazało się, że latające gady potrzebują posiadać 100% swojej sprawności aby latać.

Cechy wyglądu: brak wspólnych genotypów, mieszkańcy to mieszanka z całego świata, jednak stroje ze skór gadzich to wyróżnik. Mieszkańcy Kościanego Grodu wołają pancerze z naturalnymi zgrubieniami i kolorze, zaś bogaci mieszkańcy Lacertis delikatna wyprawiona miękka skórę, często ubarwiona.

Religia: duża ilość naukowców spowodowało rozproagowaniu się ateizmu, lub laickich wierzeń w poplarny agnajski panteon. Kościany gród i tajne stowarzyszenia to ostoja wiary w Królową Matkę Smoków.

Miejsce występowania: Gadzi Pagon, jeźdźcy smoków (ztrepanowanych lub wytresowanych) często próbują szczęścia zaciągając się na statki wraz ze swoimi zwierzętami.

Język: stare dokumenty urzędowe są po agnajsku, ale unijny język zaczął już wyraźnie dominować. A sami agnajscy też raczej opuszczają wyspę, więc nie ma kto bronić starego języka

Stosunek do innych nacji: smokowcy mają głównie swój wewnętrzny konflikt, praktycznie brak im ustosunkowania do innych nacji i konfliktów na Świecie.

5. Technika i Ekonomia w Świecie Pary

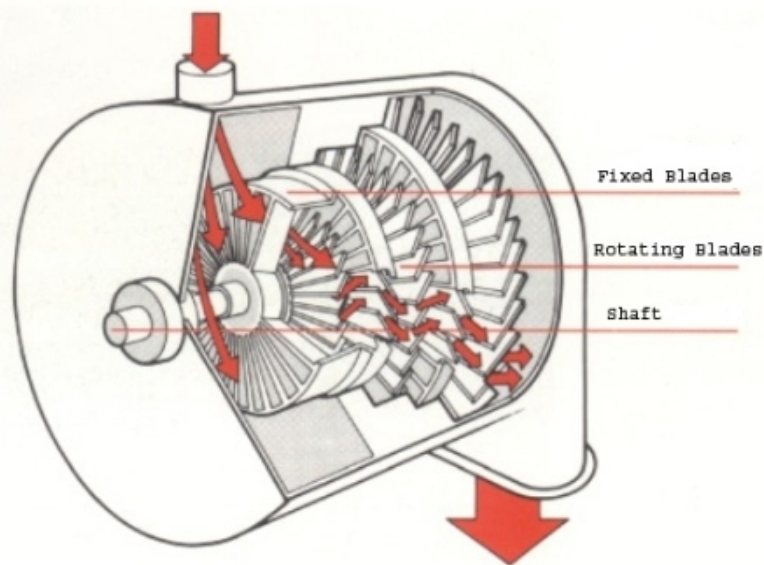
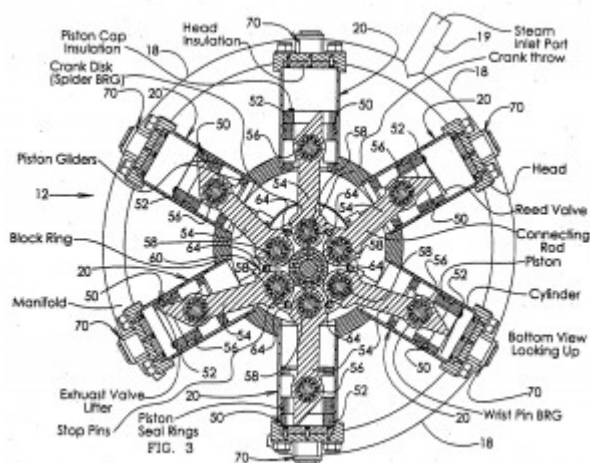
5.1 Technologia Pary

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

Silnikami napędowymi 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 tłokowy²,

2) **turbiny**, operująca w dużych maszynach jako turbozespoły. Turbina jest efektywniejsza ale generuje w podstawie ruch obrotowy.³



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

² obrazek tłoków gwiazdowych z adresu: <http://www.greenpatentblog.com/2012/04/07/cyclone-power-adds-a-modern-twist-to-the-steam-engine/>

³ Grafika Turbiny.: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Steam_Turbine.jpg

5.1.1 Zintegrowane paleniska (Imperium i Wyspa Wschodnia)

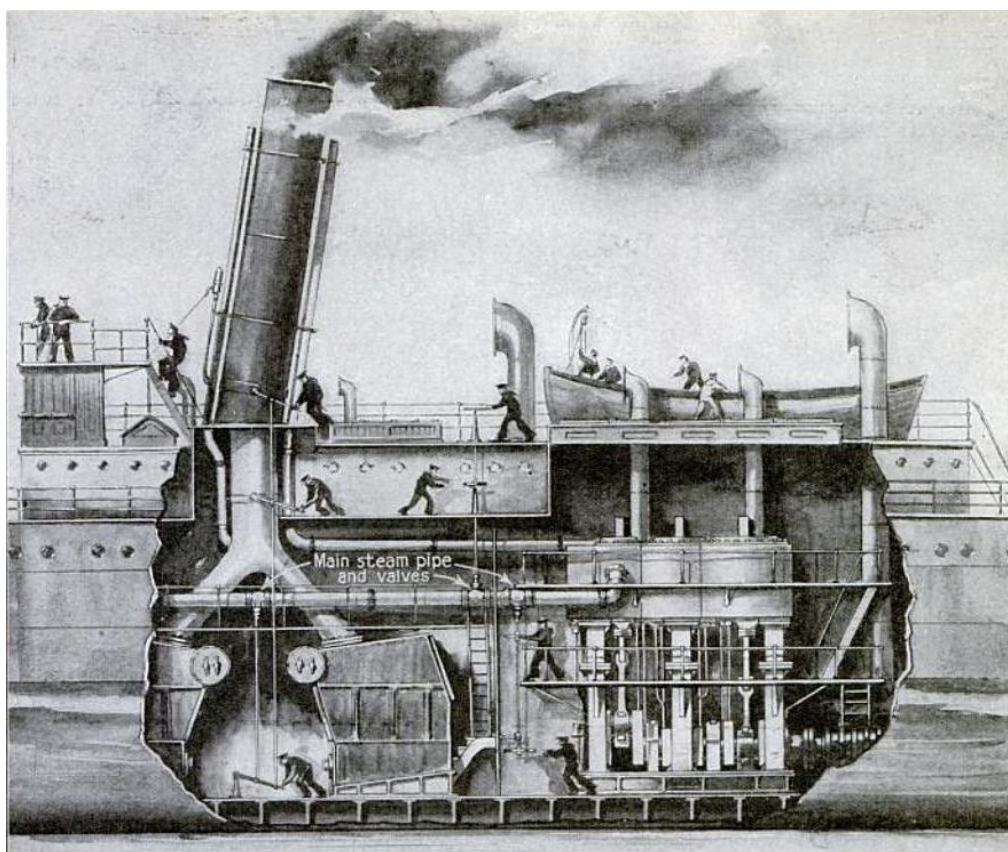
Podstawowa technologia automatyzacji. Jej cechą szczególną jest to, że źródło pary (**kocioł i skraplacz i przegrzewacz**) jest bezpośrednio połączone z maszyną parową. Rzecz doskonale znana z lokomotyw.

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

Styl Imperium Czerwonego Słońca

Sposób działania Imperium, to ogromne lokomotywy i czołgi, fabryki podłączane do wielkich palenisk. Na kontynencie jest dużo węgla i rud metali, oraz ich kultura zakłada prace kolektywną. Tworzenie drogiej urządzeń które są dla jednej osoby nie ma dla nich sensu. Jeżeli można to zrobić większym urządzeniem.⁴

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.

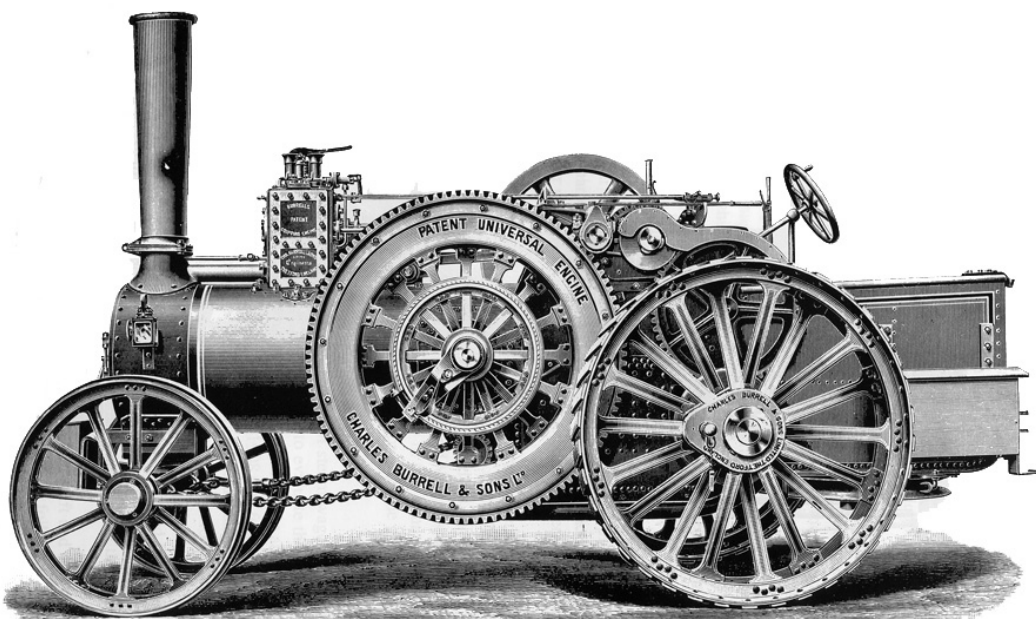


⁴ źródło grafiki: [https://en.wikipedia.org/wiki/Marine_steam_engine#/media/File:Popular_Science_Dec_1918_p23 - Ship_Emergency_Steam_Cutoff_Valves.JPG](https://en.wikipedia.org/wiki/Marine_steam_engine#/media/File:Popular_Science_Dec_1918_p23_-_Ship_Emergency_Steam_Cutoff_Valves.JPG)

Styl Cesarstwa na Wyspie Wschodniej

Cesarstwo odeszło od ideologii kolektywnej. Urządzenia nie muszą być gigantyczne. Wystarczy że spełniają swoją rolę. Urządzenie obsługiwane przez tylko jedną osobę o wiele częściej będzie na siebie pracowało, gdyż kompletowanie załogi nie jest takie problematyczne. Dodatkowo o ile się da, Cesarstwo rezygnuje z palenisk na rzecz podłączanie się pod parę generowaną z gejzerów. Fabryki i domy popodłączane są przewodami po całej wyspie wschodniej. W przypadku urządzenia do wycinki drzew będzie to prawdopodobnie trudne.⁵

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



⁵ źródło grafiki: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Burrell_vehicles

5.1.2 Para przegrzana (Nippon i Oceania)⁶

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.

⁶ źródło grafiki: <http://www.bazarek.pl/produkt/2179418/ecs-butla-10l--232-bar--171mm.html>

5.2 Inne poboczne nowoczesne technologie

5.2.1 Technologie zegarowe/sprężynowe.

5.2.2 Pneumatyka i teleskopowe mechanizmy.

5.2.3 Fotografia i Kinematografia, Soczewki świetlne

5.2.4 Akustyka: Gramofony i Sonary

5.2.5 Konstrukcje Żelbetowe

5.3 Konsekwencje braku produktów ropopochodnych.

5.3.1 Kauczuk

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

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

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

5.3.2 Wieloryby

Cytat z PL Wikipedii:⁷

”

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 wydierał nieprzyjemnej woni, które charakteryzowała tłuszcz innych gatunków wielorybów. Długi fiszbin wielorybów biskajskich i grenlandzkich wykorzystywano do produkcji parasoli, szczotek, tyżek do butów, gorsetów, a nawet sprężyn zegarkowych. Z zębów kaszalota produkowano klawisze do instrumentów i guziki. Scrimshaw sprzedawano jako eleganckie pamiątki. Z kości wytwarzano nawóz, spermacet był niezastąpiony jako znakomity olej smarowy, wykorzystywany nawet w XX wieku, m.in. do smarowania wyrzutni torped w na okrętach podwodnych. Ambra – prawdopodobnie wynik niestrawności kaszalota – była warta tyle złota, ile sama ważyła. Największy w historii kawał ambry ważył 456 kg i uratował od bankructwa spore towarzystwo wielorybnicze.

“

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

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

⁷ źródło cytatu: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Wielorybnictwo>

5.4 Towary Handlowe

5.4.1 Żywność i przetwory organiczne

Mięso (Wieloryby, Owce, Krowy)

Przetwory mączne (mąki , kasze , makarony, mączki)

Rum , Cygara, Piwo

Owoce: Kokosy, Cytrusy, Ananasy, Bananny

5.4.2 Zbrojenie

Rudy: Ołowiu i żelaza,

Proch

Saletra (guano lub z mocznika)

Siarka

Broń*

5.4.3. Zaawansowana Technika

Produkty kauczokowe (lateks, ebonit, guma)

Gadzie skóry

Podzespoły* (Nippońskie)

Oleje (kokosowy lub z kosci wieloryba)

Części z Wieloryba:

Tran pełniący funkcję Nafty do Lamp

Smary (Spermacet)

Masy Plastikowe (Fiszbiny)

Utwardzone podzespoły (Kość Słoniowa i Zęby Wieloryba)

5.4.4 Paliwa

Węgiel

Kaloryczne Drewno

Przegrzana Para

5.4.5 Inne

Ambra (kosmetyki)

Przyprawy

Narkotyki

Materiały tkackie

Wełna

Sznury

Metale i kamienie szlachetne

Podstawowe narzędzia*

5.5 Pieniądze

Po dziś dzień wielu handlarzy stara się unikać pieniędzy, gdyż przy handlu morskim największe zyski daje wymiana barterowa. Towar za towar. Kruszcze metali typu złoto oczywiście też można potraktować jak zwykły towar, ale z racji na swoją wartość trzeba mocno sprawdzać czy to nie 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 (sol)

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

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

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

zaś **1 sol to 24 orów** (nikłowa 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 (solary)

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

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

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

5.5.3 Azlandzkie Guldeny

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

Wartości na monetach są różne.

Bywają złote monety o nominałach 25 jak i 50 guldenów

Zaś srebrne zaczynają się od 10 guldenów

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

Kursy wymiany:

1 gulden = 2 solarów cesarskich

5 guldenów = 1 sol imperialny starej daty

4 guldenów = 1 sol imperialny nowej daty

5.5.4 Smocze Monety

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

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

5.5.5 Miedziaki

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

5.6 Medycyna⁸

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.



⁸ źródło grafiki: <http://onorobo.tumblr.com/post/11313695888/the-gentlemans-guide-to-amputation-an>

6. Statki

6.1 Wielkość statków⁹

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 .

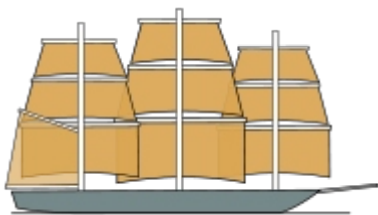
Ostatki punkt najważniejszy , każdy statek krótszy niż 30 metrów będzie najprawdopodobniej zaatakowany z pod wody gdzieś na środku oceanu i zatopiony. Bezpieczne wielkości odstraszaające wielkość fauny oceanicznej to ponad 50 metrów długości kadłubu.

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



⁹ źródło grafiki: <https://en.wikipedia.org/wiki/File:BattleOfVirginiaCapes.jpg>

6.2 Szybki przewodnik po żaglowcach¹⁰



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 krypy, 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 pełnorejowe 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 prawię płynąć pod wiatr. W czym haczyk? Awaryjność.



Na trudnych warunkach tak wielkie żagle łatwiej wyłamują maszty i przewracają 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.

¹⁰ zdjęcia w tym artykule:

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

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



Fuzją tych technologii są **klipery**¹¹, 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 klipserów zautomatyzowanych w obsłudze są **windjammer**.

Na trasach przelotowych nie wymagających manewrów, zdają się że załogi zakładają **boczne żagle skośne**. Nadaje to dodatkowego pędu statkowi, szczególnie przydatne przy słabym wietrze. Jednak statek jest wtedy nie odporny na szkwały jak i duże fale. Mocno obciążone reje mogą w najlepszym wypadku się połamać, w najgorszym spowodować wywrotkę statku. Czasem takie ożaglowanie nazywane jest oszukiwanym klipserem.

Fregaty standardowo mają jeden pokład działowy co daje około 400-500 kg ostrzału burtowego, ale statek przeznaczony do działań bojowych będzie miał już dwa pokłady działowe plus serię armat na górnym pokładzie. Taki statek nazywamy **liniowcem**¹². Nazwa pochodzi od sposobu walki, tzw. szyku liniowego.



Ostatnią powszechną modyfikacją jest obłożenie kadłuba płytami stalowymi. Ten kosztowny zabieg zabezpieczy statek przed świrkami i zwiększa wytrzymałość statku w walce. Prędkość takiego statku maleje o 1-2 węzły i jest to podstawowy tryb **pancernika**. Bardziej wyspecjalizowane pancerniki są w dziale 6.4.

W ostatnich czasach, czasem do żaglowców podłącza się zapasowy napęd parowy, czyli śruba, silnik parowy i komin po środku między masztami. Prędkość ich to na maksymalnie 8 węzłów, ale że węgiel jest na kontynencie a oni budują już inaczej statki bez żagli. To dla wyspiarzy 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. Takie statki to oczywiście **parowce**.

¹¹ źródło grafiki: <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>

¹² źródło grafiki: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:PocockBattleOfCopenhagen.jpg>

6.3 Niesamowite Azlandzkie Windjammery¹³

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 nowocześnień, tak aby podróż statkiem była szybka i wygodna. Obsługa jest w wielu miejscach zautomatyzowana, maszyny parowe naciągają żagle i zmieniają kąty reji. Ten sam mechanizm parowy obsługuje też wyciąganie ciężkiej kotwicy. W pokładzie towarowym zaś znajduje się dodatkowo windy hydrauliczne.

Podobno statki te (zwykle 70 metrowe) potrzebują do obsługi co najwyżej 15 osób załogi, można więc zapomnieć o ścisiku i przepoconych marynarzach. Statki te też są wyprofilowane do małego zanurzenia, idealnego do podróży po Wielkim Atolu pełnego mielizn, plus mogą wpływać w delty rzek. Prędkości osiągnęte 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.



¹³ źródło grafiki: La Rochelle by Rado Javor: <http://radojavor.deviantart.com/>

6.4 Parowce (Imperium i Wyspa Wschodnia)

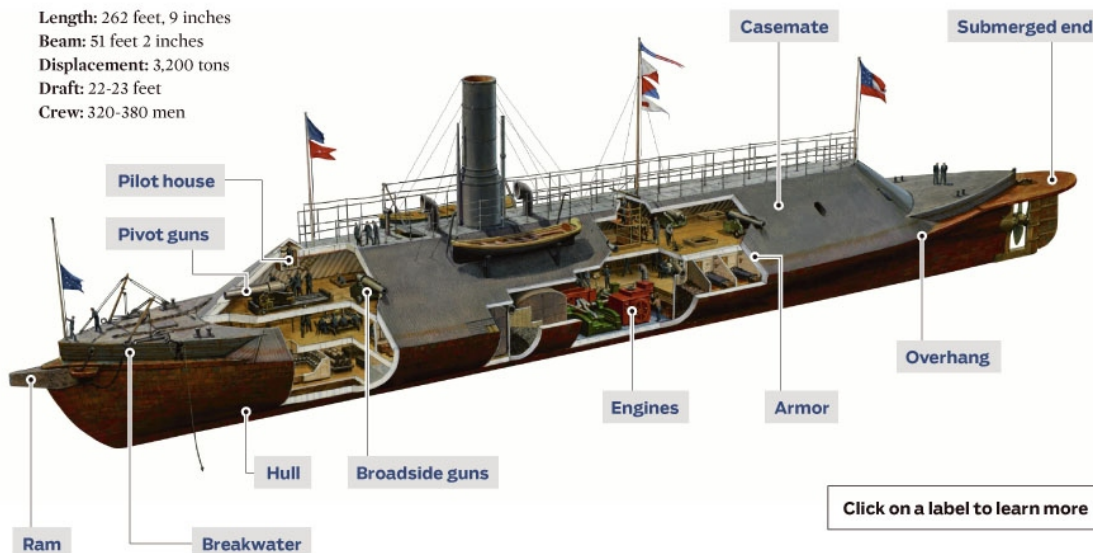
6.4.1 Cesarstwo czyli Wyspa wschodnia¹⁴

1. Cesarstwo posługuje się w zasadzie tylko resztką floty który była przeznaczona na atak na Nippon. Są to stare statki wciąż modernizowane. Sa to ujednolicone statki, które wciąż służą wyspie. Z ich pomocą Wyspa oczyściła północny wschodni ocean ze statków wielorybniczych Imperium, oraz utrzymuje kontakty handlowe z Wyspą Wulkaniczną. Są to niskie stalowe statki, 80 metrowe, wyposażone w wieżyczki strzelnicze plus jeden pokład działowy o. Ich bojowy charakter powoduje że przenoszą zbyt dużej ilości towarów handlowych na raz lecz cała załoga może spędzić podróż pod pokładem. Świetnie sprawdzają się na północnej trasie idące przez tereny smoków. Prędkość osiągnięta to 8-9 węzłów.

CSS Virginia

Designed and constructed by John M. Brooke and John L. Porter at Gosport Navy Yard, Portsmouth.

Length: 262 feet, 9 inches
Beam: 51 feet 2 inches
Displacement: 3,200 tons
Draft: 22-23 feet
Crew: 320-380 men



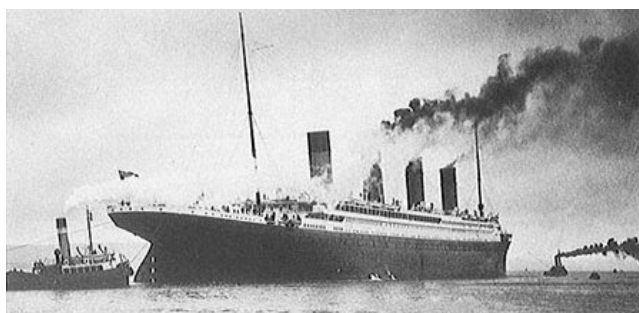
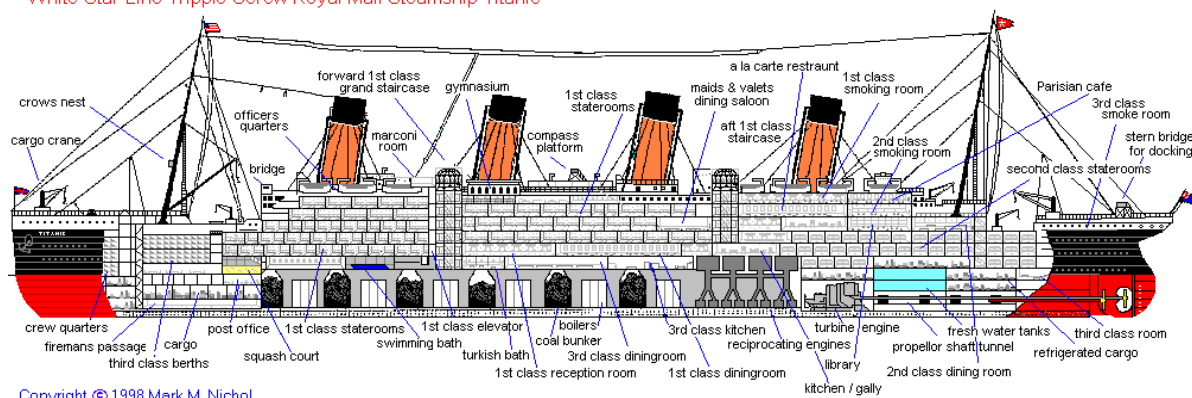
¹⁴ źródło grafiki: Zdjęcie : Model CSS Virginia <http://digital.dailypress.com/civilwar/Virginia.jpg>

6.4.2 Imperium czyli Kontynent

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

Inaugurując nowy szlak handlowy którym jest przy okazji sprzedaż nielowników z Mad Maska , imperium rpedrsałwiło 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 łódek 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 wielorybiczne 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. Pływają głównie wokół Tulipii.

7. Żegluga Morska

7.1 Tradycje Żeglarskie / Kodeks Morski

Zwyczaj, Prawa pierwszeństwa, pomocy, zasady cumowac i opłat celnych w portach. Listy kaperskie.

7.2 Morskie Niebezpieczeństwa

Wiry, Skały, Przysmyki, Rify Koralowe, Potwory Latające i Podwodne, zatopione okręty.

7.3 Długości podróży

Info:

GP- Gadzi Pagon , **Lacertis**.

WW - Wyspy Wulkaniczne , **Wikihana**

NP - Nowa Polana, **Truso**

ZC - Zachodnie Wyspy Cukrowe, **Cztery Asy**

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

ŚC - Środkowe Wyspy Cukrowe, **Żółwia Skała i Cologne**

MW - Midway , miasto **Midway**

JP - Nippon, miasto **Odaiba**

KH - Północny Zachodni Kontynent, **Hiacynt**

KT - Południowy Zachodni Kontynent, **Tulipia**

KZ - Wschodni 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

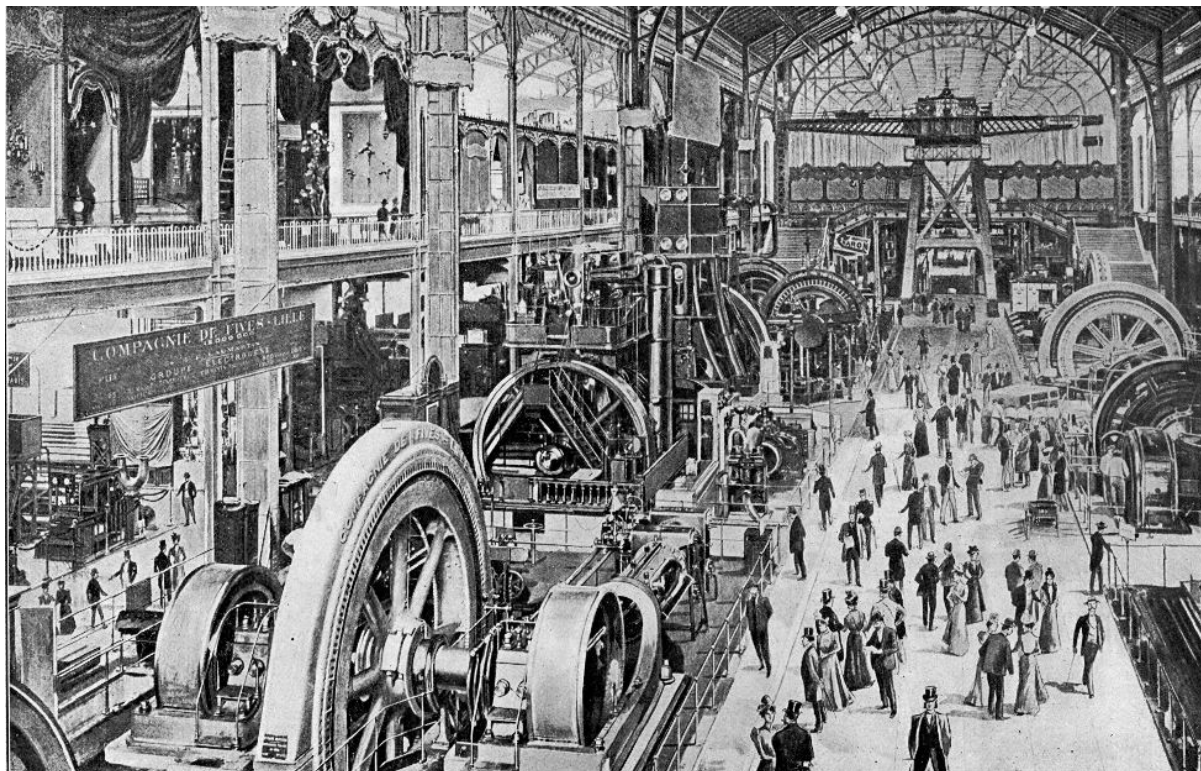
- za długą podróż na raz, lub inne utrudnienia.

*szlak przez smocze tereny, użytkowany tylko przez flotę Cesarstwa

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

8. Znaczące Miasta

8.1 Lacertis, stolica Gadziego Pagonu¹⁵



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

¹⁵ źródło: http://www.bc.edu/bc_org/avp/cas/fnart/arch/1900fair/paris11.jpg Expo Paryż 1911

8.2 Kościany Gród, najdalej na zachód wysunięta ludzka



¹⁶ źródło zdjęcia: Point Hope, Alaska, <http://en.occa.mard.gov.vn/Crawl-Content/Alaskan-Arctic-villages-hit-hard-by-climate-change-Washington-Post/2012/8/6/85496.news>

8.3 Wikihana, stolica Wysp



¹⁷ źródło: <https://www.pinterest.com/pin/473722454529626660/>

8.4 Truso, największe miasto portowe Nowej Polany¹⁸



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

¹⁸ Obraz autorstwa: <https://www.facebook.com/caracoltrip>

8.5 Arkona, stolica Nowej Polany¹⁹



- Małe miasto osłonięte małymi wzgórzami

¹⁹ Obraz autorstwa: <https://www.facebook.com/caracoltrip>

8.6 Cztery Asy, największe miasto zachodnich Wysp Cukrowych, Archipelag Bananowy²⁰



- miasto agnajskie, dużo świątyń i kapliczek dla przeróżnych bóstw z Kontynentu
-
-

²⁰ Obraz autorstwa: <https://www.facebook.com/caracoltrip>

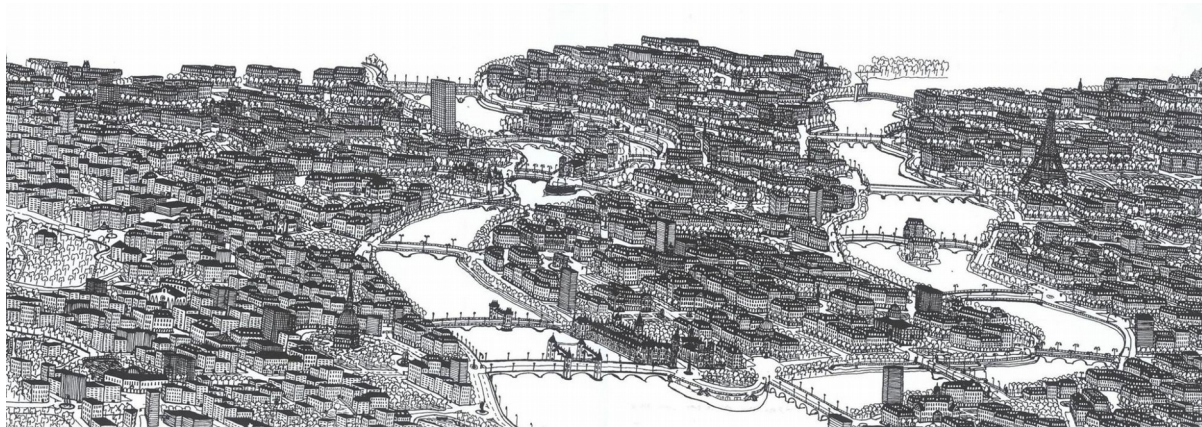
8.7 Żółwia Skała, wolne miasto piratów ukryte pośród tysiąca skał, Wyspy Cukrowe, archipelag Kokosowy²¹



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

²¹ Obraz autorstwa: <https://www.facebook.com/caracoltrip>

8.8 Cologne stolica Republiki Azlandzkiej na Wielkim Błękitnym Atolu środkowych Wysp Cukrowych²²



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

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

Miejsca:

Republikańska Akademia Wojskowa w dzielnicy Wilka

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

²² Obraz autorstwa: <https://www.facebook.com/caracoltrip>



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

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

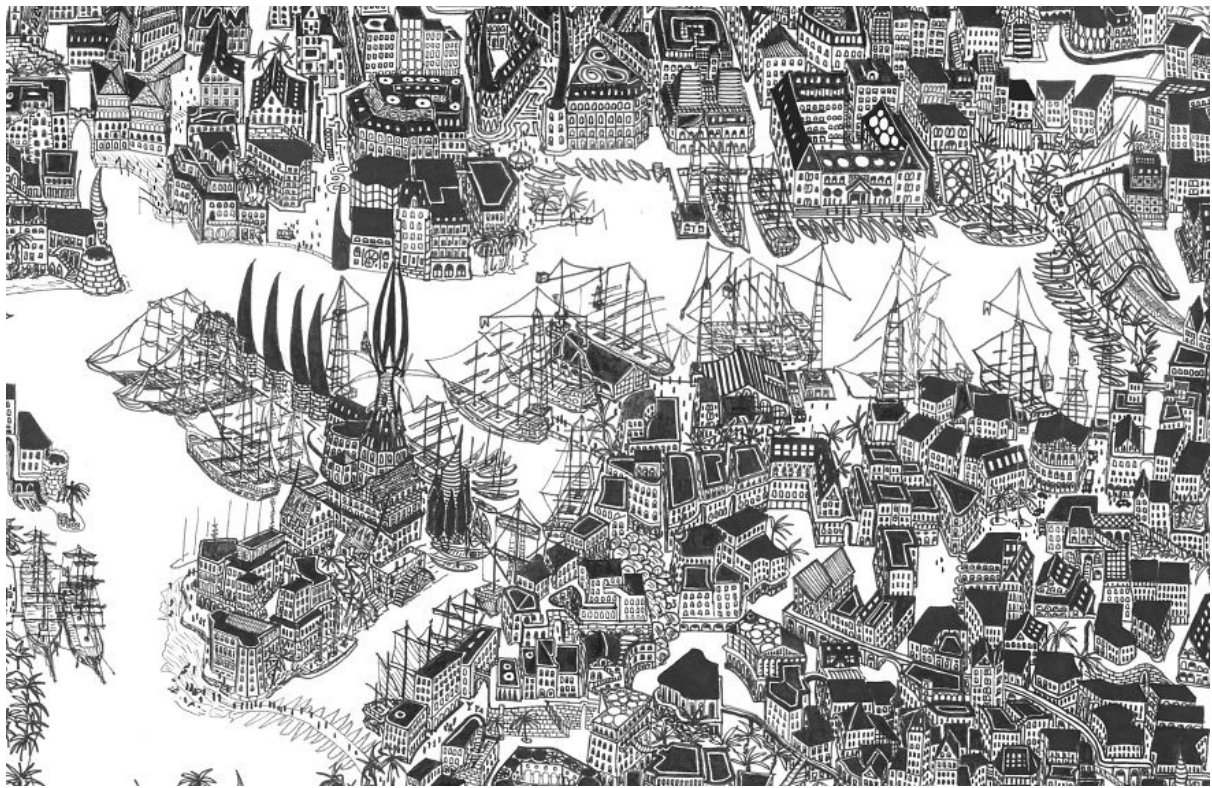
8.9 Palma - Imperialna Kolonia na wschodniej części Wysp Cukrowych²⁴



- miasto stworzone po imperialnemu, na planie prostopadłych ulic.
- można tu obejrzyć parowce i rejoyce.

²⁴ źródło: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c9/1850_map_Odessa.jpg

8.10 Tradycja - największe miasto wschodniej części Wysp Cukrowych²⁵



²⁵ Obraz autorstwa: <https://www.facebook.com/caracoltrip>

8.11 Midway - stolica wyspy Midway²⁶



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

²⁶ źródło: <http://jermilex.deviantart.com/art/Kiriban-SteampunkMarket-114718182>

8.12 Odaiba - stolica Nipponu²⁷



²⁷ źródło grafiki: <http://superspacemonkey.deviantart.com/>

8.13 Hiacynt (Lion) - znane miasto portowe północno-zachodnie Imperium, dawna stolica Azlandii²⁸



- miasto pełne zabytków odbudowywane w dziwny sposób

²⁸ źródło grafiki: <http://taisteng.deviantart.com/art/Huy-Jorsaleem-steampunk-city-172686306>

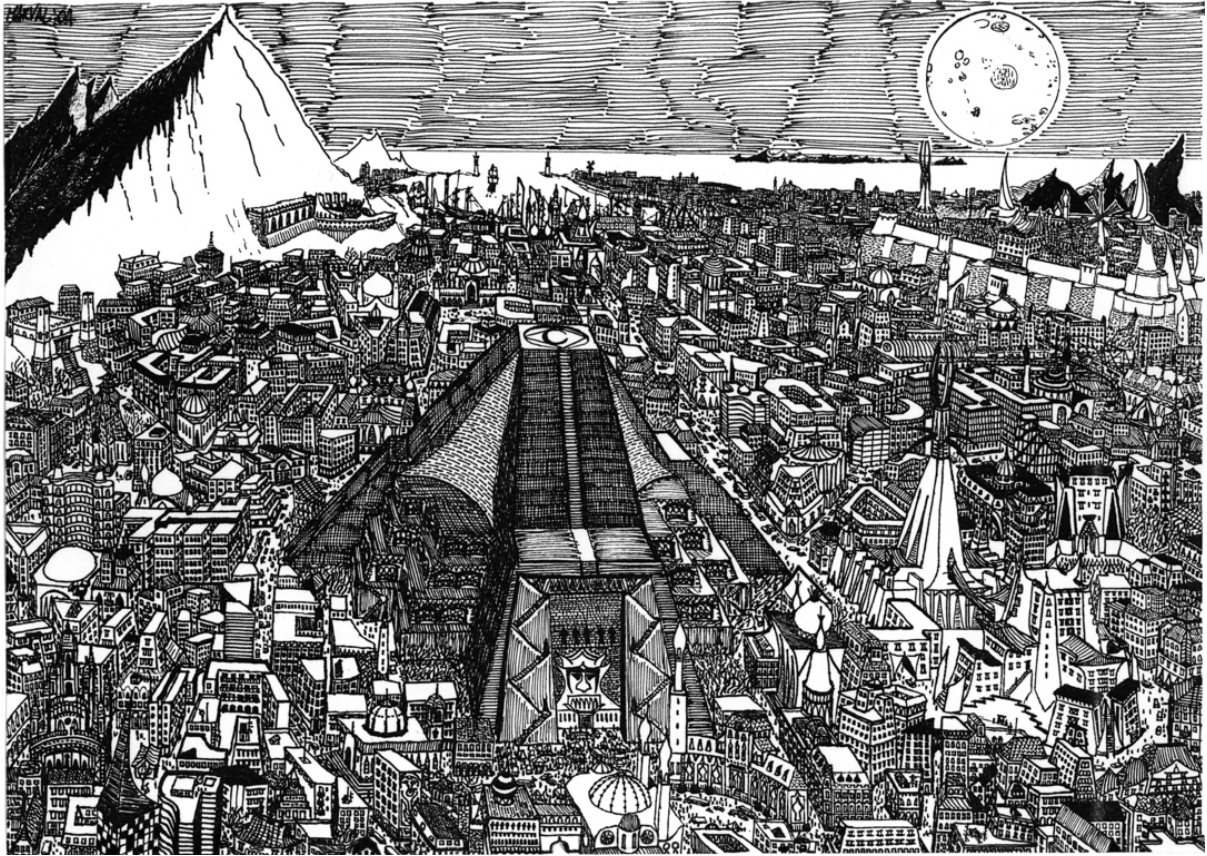
8.14 Tulipia (Toulouess) - znane miasto portowe południowo-zachodnie Imperium²⁹



- miasto tysiąca schodów
- ciasna stara zabudowa

²⁹ Obraz autorstwa: <https://www.facebook.com/caracoltrip>

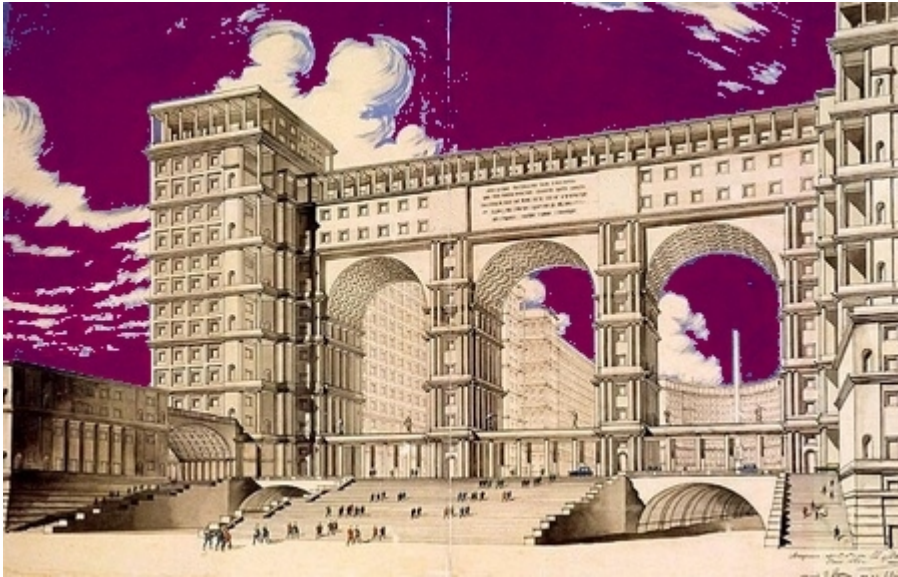
8.15 Rose (Riah'ahme) - była stolica Cesarstwa, centralno-wschodnie Imperium³⁰



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

³⁰ Obraz autorstwa: <https://www.facebook.com/caracoltrip>

8.16 Dianthus (San Antos) - nowa stolica Imperium, centrum Kontynentu³¹



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

³¹ źródło: <http://www.magicalurbanism.com/archives/111>

8.17 Geonova- stolica Cesarstwa, na Wyspie Wschodniej³²



³² źródło grafiki: http://img07.deviantart.net/fbb7/i/2013/138/b/0/steampunk_city_in_the_mountains_by_jjpeabody-d65pwiq.jpg

8.18 Latarnia Dobrej Wróżby³³



³³ źródło: Ron Sullivan <https://www.youtube.com/watch?v=7pinEuUbf9U>

9. Mechanika Gry Fabularnej

9.1 O Open D6

Mechaniką gry jest otwarty system Open D6 firmy WEG. Pozmieniany jest o pewne mechanizmy z MiniSix firmy AntiPaladin Games i Cinema6 z firmy Wicked North Games.

Podręczniki MiniSix, Open D6 i Cinema6 są dostępne za darmo. Zbiór podręczników i odnośników do nich (w różnych odmianach) jest zawarty na stronie

<https://ogc.rpglibrary.org/index.php?title=OpenD6>



Najważniejszą zmianą w stosunku do czystego Open D6 jest **brak** “pips” czyli wartości typu +1,+2,+3 do kości, na rzecz tylko pełnych kości .

9.2 Szybkie Zasady Gry

9.2.1 Podstawa Mechaniki

Całą mechaniką opiera się na rzutach kostką sześciocinną, znaną choćby z gier planszowych. Oznaczane są one jako **D6**. Dla przykładu rzut 4D6 , oznacza sumę z rzutu 4 kostek sześciocinnych. A modyfikator np. -3D6 , oznacza odjęcie przed rzutem 3 kości i rzut tylko pozostałymi w puli.

Brak kości do rzutu, oznacza 0, czyli rzut nieudany. Wszelkie testy opierają się na zasadzie **im większa suma oczek tym lepiej**.

Jedna kość przy każdym rzucie powinna mieć wyróżniający się kolor, gdyż jest to **dzika kość**.

Za **punkty pary** można do rzutu (tuż po) dodawać dodatkowe kości . Jedna kość za jeden punkt pary. Każda taka kość podlega zasadom dzikiej kości.

Skrót **MG** oznacza **Mistrza Gry**.

9.2.2 Karta Postaci

Do pobrania z adresu: <http://www.cyberpedia.eu.org/PiraciPary/Karta%20Postaci.pdf>

TESTY D6

- Zręczność** ●○○○○○
- Inicjatywa** ●○○○○○
- Akrobatyka ○○○○○○
- Walka Wręcz ○○○○○○
- Uniki ○○○○○○
- Broń Biała ○○○○○○
- Kieszonkowstwo ○○○○○○
- Strzelectwo ○○○○○○
- Jeździectwo ○○○○○○
- Skradanie się ○○○○○○
- Broń Miotana ○○○○○○
- Wspinaczka ○○○○○○
- Sila** ●○○○○○
- Witalność** ●○○○○○
- Bonus Obrażeń** ●○○○○○
- Kulturystryka ○○○○○○
- Odporność ○○○○○○
- Wytrzymałość ○○○○○○
- Pływanie ○○○○○○
- Osobowość** ●○○○○○
- Sila Woli** ●○○○○○
- Artysta ○○○○○○
- Dowodzenie ○○○○○○
- Oszustwo ○○○○○○
- Empatia ○○○○○○
- Hazard ○○○○○○
- Zastraszanie ○○○○○○
- Językoznawstwo ○○○○○○
- Perswazja ○○○○○○
- Inteligencja** ●○○○○○
- Nauka ○○○○○○
- Handel ○○○○○○
- Kultura ○○○○○○
- Obycie ○○○○○○
- Medycyna ○○○○○○
- Polityka ○○○○○○
- Spostrzegawczość ○○○○○○
- Surwiwal ○○○○○○
- Taktyka ○○○○○○
- Zdolności Tech** ●○○○○○
- Komunikacja ○○○○○○
- Mechanika ○○○○○○
- Mat. wybuch ○○○○○○
- Pierw. Pomoc ○○○○○○
- Nawigacja ○○○○○○
- Poj. Silnikowe ○○○○○○
- Żegluga ○○○○○○
- Maszyny przem... ○○○○○○
- Zabezpieczenia .. ○○○○○○
- Broń Pokładowa .. ○○○○○○
- ○○○○○○
- ○○○○○○
- ○○○○○○
- ○○○○○○

PIRACI PARY

IMIĘ POSTACI: _____

Gracz _____ Opis _____
 Nacja _____
 Archetyp _____
 Płeć _____ Praworęczność ? _____ Ruch _____
 Pkt. Pary Pkt. Życia Odp.Na Rany Pancerny: Lokacje 1-6
 [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

OBRAŻENIA

Lokacje: Głowa - 1, Tors - 2, P. Ręka - 3, L. Ręka - 4, P. Noga - 5, L. Noga - 6

PRZEWAGI i ZAWADY

WYPOSARZENIE NOSZONE ZE SOBĄ

EKWIPUNEK

BRONŃ

Nazwa	Zasięg (K/Ś/D)	Uszk. (K/Ś/D)	Kontr. Strz.(K/Ś/D)	Amun.
_____	_____	_____	○○○/○○○/○○○	_____
_____	_____	_____	○○○/○○○/○○○	_____
_____	_____	_____	○○○/○○○/○○○	_____
_____	_____	_____	○○○/○○○/○○○	_____
_____	_____	_____	○○○/○○○/○○○	_____

Kreacja: 10d Cechy, 7d Umiejętności, Pkt. Życia = 12x Siła, Ruch = Zręczność + 3, Odp. Na Rany = Siła + 2
 Inicjatywa = Zręczność, Witalność = Siła, Siła woli = Osobowość, Bonus Obrażeń = Siła / 2 (zaokr. A),
 12 Pkt. Pary, Dodatkowo: 1D Umiejętności = 3D Specjalizacji, Jedna umiejętność może mieć parę Specjalizacji

9.2.3 Dzika Kość (Wild Dice)

Jedna kość powinna mieć unikalny kolor gdyż jest to **Dzika Kość** (Wild Dice) i '6' oznacza szczęśliwy rzut a '1' oznacza pecha.

W przypadku pecha należy rzucić po raz drugi dziką kością i z puli kości odjąć wskazaną ilość najwyższych rzutów. '6' następujące jako konsekwencje pecha, oznacza nie tylko zabranie 6 najwyższych wyników, ale również dodatkowe komplikacje.

Szczęśliwy rzut '6', oznacz przerzut i zwiększenie sumy o kolejne wartości. '1' na przerzucie nie powoduje pecha.

W przypadkach testów obrażeń, wyrzucenie na dzikiej kości '1' nie skutkuje pechem i żadnym obniżaniem sumy kości., zaś '6' jest wciąż traktowana jako szczęśliwy rzut.

9.2.4 Testy

Wszystkie testy odbywają się przez rzuty kośćmi D6 (popularne kości sześciokątne). Ilość kości do rzutu to suma z **wartość cechy + wartości umiejętności + ew. modyfikator**. Skalę trudności wyznacza albo MG, albo statystyki przeciwnika w przypadku walki.

Skala Trudności	Wartość
Bardzo Łatwe	2-5
Łatwe	6-10
Średnie	11-15
Trudne	16-20
Bardzo Trudne	21-30
Heroiczne	31+

Remis dla skali trudności narzucanej przez MG, oznacza sukces, a w przypadku testów opozycyjnych jest to decyzje MG.

W przypadku akcji nie bojowych, gdy gracz posiadają pulę minimum 3 kości. Może on zadeklarować zasadę "**wezmę 10**", oznacza to, że nie jest sprawdzany wynik rzutu, tylko brana jest wartość 10 jako wynik.

Inną deklaracją jest "**wezmę 20**", wtedy także nie odbywa się rzut, a z racji na dogodne warunki i duży zakres wolnego czasu, gracz bierze wartość 20 jako wynik rzutu.

9.2.5 [Opcjonalna Zasada] Opisy sukcesu i porażki wynikającej z sumy rzutu w stosunku do skali trudności zadanej przez MG

Sukcesy:

- **Minimalny (0)**: postaci ledwo udało się wykonać poprawnie zadanie, jeżeli zadanie jest stopniowalne to wystąpił tylko minimalny efekt.
- **Zwykły (1-4)**: postać osiągnęła sukces, bez fajerwerków czy innych bonusów.
- **Dobry (5-7)**: postać osiągnęła sukces z dodatkową korzyścią, (np wykonała zadanie przed czasem)

- **Wspaniały (8-12)**: sukces z wieloma dodatkowymi korzyściami, nastąpił szybciej, z większym efektem lub był dokładniejszy.
- **Spektakularny (13-17)**: wykonanie zadanie było godne owacji na stojąco. Jeżeli zadanie mogło przynieść jakieś dodatkowe korzyści to przyniosło je wszystkie na raz.
- **Niesamowity (18+)**: efekty jak przy sukcesie spektakularnym, plus postać powinna mieć wpisaną specjalizację lub przewagę pozwalającą w przyszłości łatwiej pokonywać tego typu trudności.

Porażki:

- **Minimalna (1)**: Postaci sukces mignął przed nosem. Jeżeli to możliwe to zadanie zostało wykonane w $\frac{3}{4}$.
- **Zwykła (2-5)**: Postać nie wykonała zadania poprawnie. Jeżeli to możliwe to uzyskała 50% tego co było zaplanowane.
- **Znacząca (6-8)**: porażka jest oczywista. Jeżeli zadanie jest skalowalne to zostało wykonane co najwyżej w 25% tego co było zaplanowane.
- **Ogromna (9-13)**: zupełna porażka, nic z zadania nie zostało wykonane.
- **Spektakularna (14-17)**: zadanie poszło tak źle, że postać mogła zostać ranna, lub zostały zniszczone narzędzia.
- **Niewiarygodna (18 or +)**: zadanie ma podobne efekty jak porażka spektakularna plus postać zostaje ośmieszona. Ta porażka może przełożyć się na problemy postaci w przyszłości przy wykonywaniu podobnych zadań.

9.2.6 Kolejność wykonywania akcji w rundzie

(czas trwania rundy to zwykle około 10 sekund)

1. deklaracja wszystkich akcji w rundzie. Można zadeklarować parę akcji, każda powyżej dodatkowa akcja kosztuje 1 kość na wszystkich testach
2. Rzut na inicjatywę określający kolejność akcji.
3. Wykonywanie zadeklarowanych akcji, z możliwością zmiany deklaracji co kosztuje po 1 kości.

9.2.7 Modyfikator Skali

Jest to modyfikator do obrażeń jak i do uników. Duże obiekty zadają większe obrażenia małym obiektom, lub wchłaniają lepiej obrażenia od małych obiektów. Tak samo Małym obiektom łatwiej uniknąć ataków wielkoskalowych.

Różnica wynosi 2D6 za każdy punkt różnicy skali.

Opisowa Gradacja Skali:

- (-3) mała** np. Dziecko/Pies
- (0) zwykła** np. Człowiek/Koń
- (6) pojazdowa** np. Automobil/Łódź / Słoń
- (9) duża** np. Czołg / Mech / Orka
- (12) wielka** np. Bryg/Jacht /Kaszalot
- (15) gigantyczna** np. Galeon/Twierdza portowa

Bronie mają opis numeryczny swojej skali

9.2.8 Modyfikatory Środowiskowe

(Opisy od strony Atakującego na Przeciwnika, w odwrotnej sytuacji proszę odwrócić modyfikatory)

Przeciwnik jest oślepiony, lub atak zza pleców +4D6 do Ataku

Przeciwnik jest atakowany zza ramion +2D6 do Ataku

Przeciwnik jest przycupnięty +1D6 do Ataku

Przeciwnik jest leżący +2D6 do Ataku.

Przeciwnik jest zaskoczony +1D6 do Ataku

Atak drugą ręką -2D6 do Ataku

Przeciwnik jest pod ścianą lub ma ograniczone ruchy +2D6 do Ataku

Przeciwnik jest trzymany, lub ma skrępowane ruchy +3D6 do Ataku

Przeciwnik jest w 50% zasłonięty, -2D6 do Ataku

Przeciwnik jest w 75% zasłonięty, -4D6 do Ataku

Przeciwnik jest na odległości bezpośredniej (<1m) a atak jest zasięgowy, -2D6 do ataku, przeciwnik może unikać.

Przeciwnik jest na odległości bliskiej a atak jest zasięgowy, brak modyfikatorów.

Przeciwnik jest na odległości średniej a atak jest zasięgowy, -2D6 do Ataku, przeciwnik może unikać.

Przeciwnik jest na odległości dalekiej a atak jest zasięgowy, -4D6 do Ataku, przeciwnik może unikać.

MG może określić dodatkowe modyfikatory , np nietypowa broń, lub inny powód.

Lepsze bronie zwiększają celność, statystyka (kontrola ostrzału) czyli dodają dodatkowe kości do trafienia.

9.2.9 Manewry w Walki Wręcz lub przy pomocy Broni Białej

Poteźny cios: Mod. trafienia -2D6 , Mod. Obrażeń +1D6

Atakujący nie przejmuje się konsekwencjami, nie wykonuje innych akcji w rundzie, ani nie unika w tej rundzie.

Pchnięcie: Mod.trafienia +1D6 , Modyfikator Obrażeń -1D6, broń cięta

krok w tył i atak końcem broni, bez cięcia, aby przeciwnikowi trudniej było to parować.

Atak Akrobatyczny: test na Akrobatyce, gracz opisuje cel ruchu, trudność ustala MG, połowa wartości sukcesu to dodatkowe obrażenia dla ataku tuż po tej akcji.

Kroki, Praca Nóg: Mod.sukcesu -2D6 , pełno rundowe zajmowanie przeciwnika, przekierowanie go na inny teren (np dziurę, rozsypane koraliki, ścianę)

Ruch Dekoncentrujący : Mod.trafienia -2D6 , Modyfikator Obrażeń -3D6, pełno rundowa seria cięć wybijająca z rytmu przeciwnika. Sukces oznacza że Atakujący ma +1D6 do ataku w następnej akcji (kolejnej rundzie)

Powalenie/Odepchnięcie: Mod.trafienia +1D6, Siła przeciwnika i skala nie może przewyższać atakującego, udany atak powoduje -2D6 na zręczności Przeciwnika, sukces powyżej 6 punktów oznacza Powalenie, i przeciwnik musi stracić akcję na wstanie.

Atak Celowany: w zależności od wielkości obiektu w który celujemy

10-50 cm, np. kończyna lub głowa, Mod. trafienia -2D6

1-10 cm, np. oko lub ominięcie zbroi , Mod. trafienia -4D6

<1 cm, np. uszkodzenie mechanizmu, Mod trafienia -8D6

Pochwycenie: Mod trafienia +2D6. używane zwykle w Walce Wręcz, lub jako akcja drugiej ręki (-2D6) w Walce Bronią, podczas zwania. Test trafienia. Zabiera akcję przeciwnikowi, A

udany test Siła v.s Siła jest wyjściem w kolejne manewry: **Trzymanie, Podduszanie, Łamanie kości, Przewrót** .

Rozbrojenie:Podczas w pełni udanego parowania, można wykonać dodatkową akcję rozbrojenia ,test Siła v.s Siła, wzmocnioną o punktami sukcesu pozostałymi po parowaniu.

9.2.10 Akcje Obronne

- standardowa trudność trafienia dla atakującego to 10
- poświęcając jedną akcję można ustanowić rundę z aktywną obroną o wartości wyniku rzutu na **uniki**. (test bez minusów wynikających z wieloakcyjności)
- Poświęcając pełną rundę można ustanowić trudność trafienia na wartość rzutu na uniki plus 10 .
- Każdy atak Walki Wręcz można **blokować** (test Walka Wręcz) o ile posiada się wolną akcję, modyfikatory wynikają z ilości zadeklarowanych akcji.
- Każdy atak Bronią Białą można **parować** (test Broń Biała) o ile posiada się wolną akcję, modyfikatory wynikają z ilości zadeklarowanych akcji. Testy przeciwstawne obrażeń, wskazują poziom redukcji ataku. Udane Parowanie można wykorzystać do **Rozbrojenia**.
- Każdy atak Walki Wręcz i Bronią białą można **unikać**. Wtedy Trudność trafienia dla atakującego to wartość testu **uniku**, z modyfikatorami. W razie braku wolnych akcji może to być pożyczona akcja z kolejnej rundy.
- Każdy atak Bronią Zasięgową z odległości średniej lub dalekiej, można **unikać**. Wtedy Trudność trafienia dla atakującego to wartość testu **uniku**, z modyfikatorami. W razie braku wolnych akcji może to być pożyczona akcja z kolejnej rundy.

9.2.11 [Opcjonalna Zasada] Testy Siły Woli podczas stresu

MG może zarządzać od gracza testu siły woli, gdy postać gracz wystawiona jest na silny stres.

Stres może być wyrażony stałą wartością lub liczbą kości jako rzut przeciwstawny.

W przypadku sukcesu, postać spokojnie zwycięża stres wynikający z sytuacji, w przypadku porażki postać może nabawić się konsekwencji w zależności od ilości brakujących punktów .

- **zdenewrowanie** (1-4): Postaci lekko drżą ręce, jest zdenewrowana , ma problem ze skupieniem myśli. Modyfikator -1D6 do wszystkich testów opartych o Inteligencję.
- **zestresowanie** (5-8): Postać ciężko oddycha i mocno trzęsą się jej ręce. Nie może skupić myśli. Modyfikator -1D6 do wszystkich testów opartych o Inteligencję jak i Zręczność.
- **przestraszenie** (9-12): Postać się cała trzęsie i ciężko oddycha. Nie może skupić się na zadaniach. Modyfikator -1D6 do testów opartych o Inteligencję, Zręczność i Zdolności techniczne.
- **spanikowanie** (13-15): Postać nie może się wysłowić , cała się trzęsie i zapowietrza. Modyfikator -1D6 do testów opartych o Inteligencję, Zręczność , Zdolności techniczne i Osobowość.
- **szok** (16+): Postać wpada w stan katakoni na przynajmniej 5 minut. Postać może być z niego wybudzona lub reanimowana przez inną postać, wtedy jej stan spada do poziomu paniki. Postać może się nabawić się zespołu stresu pourazowanego.

Należy wykonać dodatkowy test Witalności kontra trudność 12. Niezdanany test oznacza zawał serca i 3 poważne rany (3 wielokrotności Odporności Na rany)

9.2.12 Poruszanie się

Wartość ruchu wskazuje i metrów zwykle przechodzi postać podczas normalnego chodu w ciągu jednej rundy (ok 10 sekund)

Bieg powoduje dwukrotne przyśpieszenie przy standardowym teście na poziomie *średnim* na *akrobatyce*

Sprint to potrójne przyśpieszenie przy standardowym teście *trudnym* na *akrobatyce*

Skradanie się jest testowane kontr przeciwstawnym na *sposstrzegawczości* przeciwnika , prędkość ruchu jest podobna do zwykłego ruchu.

Pływanie i Wspinaczka to testy na poziomie *średnie* dla umiejętności odpowiednio pływanie i akrobatyka, prędkość ich to ½ Ruchu. Podwyższanie testów trudności na kolejnej poziomy pozwala na przyspieszenie tych akcji to 1x Ruch lub nawet 2 x Ruch

Dodatkowe Modyfikatory do powyższych testów.

Sytuacja	Modyfikator
Łatwy teren (Płaski teren, gładka woda, drabina, lekka bryza lub deszcz)	0
Dziki teren (małe kamienie, wzburzona woda, wspinaczka na drzewo, mocne podmuchy wiatru, duży deszcz lub mgła)	+5
Wymagający teren (przeszkody, silny prąd/duże fale ,wspinaczka na ścianę)	+10
Bardzo Wymagający teren (duże lub gęste przeszkody, załamujące się fale, pogoda sztormowa, grad)	+15
Zagrożenia śmiertelne (pola minowe, wspinaczka z nawisem, ogromne fale, kompletna ciemność)	+20
Extremum (huragan, ostrzał, wybuchy)	+25

9.2.12 Nabywanie i wydawanie Punktów Pary

Punkty Pary są wzrowane na CienamaPoints z systemu Cinema6.

Dostawane są za filmowe akcje, wpływ na grę i zadania, odgrywanie swojej postaci (wad i zalet) , w skrócie widzimi się MG.

Po sesji każdy gracz powinien dostać od 3 do 8 punktów. Może je dostawać także w trakcie gry. Można je spożytkować do rozwoju postaci jak i do podbijania rzutów lub uruchamiania Przewagi/Zalety

Należy pamiętać że podczas podnoszenia umiejętności, wartością wyjściową do obliczeń jest cecha plus umiejętność.

Rozwój	Koszt
Cecha (+1)	akt. wart. x 10
Umiejętność	akt. wart. x 3
Specjalizacja	akt. wart. umiej.
Punkt Życia	4
Nowa Umiejętność	akt. wart. cechy. x 3
Przewagi / Zawady	zgodnie z opisem

9.2.13 Obrażenia

Wartość Obrażeń to Obrażenia Broni zmodyfikowane o skalę minus Pancerze i Wchłanianie Obrażeń (rzut na **Witalność**). Obrażenia są zlokalizowane na części ciała.

1- Głowa, 2- Tors, 3- P. Ręka, 4-L.Ręka, 5-P.Noga, 6-L.Noga

Kończyny jak i Głowa **przyjmują maksymalnie 2 poważne rany** (std: 10 pkt.) u człowieka.

Później dana kończyna jest już uszkodzona ostatecznie, najczęściej odcięta.

Każda wielokrotność **Odporności na rany** (std:5 pkt.) oznacza, trwałe problemy w testach poszkodowanego o 1D6, czyli poważną ranę utrudniającą życie.

Np. Dostanie 16 obrażeń na rękę , oznacza odjęcie ręki, utratę 10 Punktów życia i -2D6 do kolejnych akcji poszkodowanego.

Każde obrażenie wywołujące utrudnienia dla poszkodowanego, oznacza też otwartą ranę lub przemieszczenie kości i musi być ustabilizowane medycznie, inaczej co 6 rund (minutę) poszkodowany traci kolejny punkt życia.

9.2.14 Leczenie

Ustabilizowane pacjent w dobrych warunkach, odzyskuje 1D6 punktów Życia co dobę.

W gorszych to decyzja MG, czy ma szanse odzyskiwać 1D6 czy też w ogóle nie ma szans na poprawę.

Zasada leczenia na Pierwszej Pomocy lub Medycynie:

trudność Pierwsza Pomoc	trudność Medycyna	Wynik
Łatwy	bez rzutu	+3 Pkt. Życia, stabilizacja
Średni	Łatwy	+6 Pkt. Życia
Średni	Łatwy	Wyleczenie Zwykłej Choroby
Trudny	Średni	1d+6 Pkt. Życia
Trudny	Średni	Usunięcie trucizny
B. Trudny	Trudny	2D+6 Pkt. Życia
Heroiczny	B. Trudny	4D Pkt. Życia

9.2.15 Tworzenie Postaci

1.Wymyśl koncepcję postaci

Najważniejsze to ustalić drużynowo (z innymi graczami jak i MG), koncepcję postaci w czym będzie ona dobra, jakie obowiązki powinna najczęściej wykonywać.

Warto to połączyć od razu z podstawowym podłożem jakim jest nacja i religia z jakiej postać się wywodzi.

Pomocno powinny być w tym [Archetypy Postaci](#) (dział 9.5).

2. Przydziel punkty pomiędzy cechy i umiejętności:

Każdy postać ma 15 punktów (na kracie kropek) na cechy i 7 na umiejętności.

Podstawowe 5 punktów jest już na karcie rozdane, gdyż żadna z pięciu cech nie może mieć mniej niż jeden punkt. (Zwykła postać ma każdą cechę na 3 punkty)

Więc pozostaje rozdać 10 punktów na cechy i 7 na umiejętności

Jedną kropkę na Umiejętność można rozbić na 3 różne specjalizacje które można przypisać do różnych umiejętności. Jedna umiejętność może posiadać parę różnych specjalizacji, każda **specjalizacja dodaje +1D** do rzutu kiedy można ją uwzględnić.

3. Wylicz parametry zależne od cech:

Wartości statyczne:

Punkty życia = 12 x poziom Siły,

Ruch = Zręczność +3,

Odporność na Rany = Siła + 2,

Punkty Pary = 12

Wartości dynamiczne:

Inicjatywa = Zręczność

Witalność = Siła

Siła woli = Osobowość

Bonus do Obrażeń = Siła/2 zaokrąglona wartość w górę.

4. Oblicz majątek startowy.

- Majątek podstawowy to 200 guldenów.
- Do tego należy wykonać test na Handel o stopniu trudności 10.
Sukces to 500 guldenów azlandzkich i każde przebicie o 5 pkt, dodaje kolejne 500 guldenów.
Porażka to po prostu brak dodatkowych pieniędzy
- Plus istnieje opcjonalny test na Hazard, stopień trudności 21, sukces i przebicie o 5 pkt, dodaje po 1000 guldenów, porażka o 5 pkt w dół i kolejne przebicia w dół o 5pkt, zadłużają gracza po 1000 guldenów.

Do powyższych testów można używać punktów pary.

5. Rozważ zakup przewag i zawod. Warto przed grą pozostawić sobie 5-7 punktów pary.

Tabela z [przewagami i zawodami](#) jest w rozdziale 9.4

Przewagi i Zawady wprowadzają często zmiany na wartości parametrów i majątku.

6. Zakup wyposażenia, broni i ekwipunku.

Rozdział 10 to tabele [sprzętu](#).

9.3 Cechy, Umiejętności i Specjalizacje

9.3.1 Zręczność

Jest to cecha odpowiadająca za akcje gdzie najważniejszym czynnikiem jest dobra kontrola własnego ciała. Chodzi o takie elementy jak odpowiednia pozycja ciała, przyłożenie siły, czy też zachowanie równowagi. Powiązania ruchów ciała także z innymi urządzeniami których działanie jest czułe na ruchy użytkownika.

Parametry zależne:

Parametrem dynamicznym określanym na podstawie zręczności jest **inicjatywa**. Czyli parametr pozwalający określić szybkość reakcji postaci.

Parametrem statycznym jest **ruch**, czyli naturalna prędkość poruszania się postaci.

Umiejętności:

- **Akrobatyka** - wykonywanie skomplikowanych ruchów ciała lub zachowanie równowagi
Specjalizacje: *Balans, Fitness, Skoki*
- **Walka Wręcz** - walka bez użycia broni.
Specjalizacje: *Boks, Zapasy, Sztuki Walki*
- **Uniki** - zdolność unikania ataków
Specjalizacje: *Ataki Bronią Białą, Bronie Miotane, Strzały*
- **Broń Biała** - używanie broni białej
Specjalizacje: *Miecze, Młoty, Topory, Szpady, Noże, Halabardy*
- **Kieszonkowstwo** - okradanie innych osób
Specjalizacje: *Odwracanie uwagi, Zwinne palce*
- **Strzelectwo** - obsługa broni zasięgowej z mechanizmem napędowym
Specjalizacje: *Łuki, Kusze, Rewolwery, Karabiny*
- **Jeździectwo** - umiejętność jazdy na zwierzętach
Specjalizacje: *Powożenie, Wyścigi, Akrobacje w siodle*
- **Skradanie Się** - ciche poruszanie się
Specjalizacje: *Las, Kamienne Posadzki, Drewniane podłoga*
- **Broń Miotana** - umiejętność obsługi broni rzuconej
Specjalizacje: *Dzidy, Toporki, Rzutki, Proce*
- **Wspinaczka** - znajomość skał, sprzętu i odpowiednich technik
Specjalizacje: *Wysokogórska, Budowle, Lasy*

9.3.2 Siła

Jest to cecha określająca walory ciała postaci. Przede wszystkim siły i odporności. Jest to cecha o małej ilości umiejętności i znaczących parametrach.

Parametry zależne:

Bonus Obrażeń to parametr dynamiczny zwiększający obrażenia dla broni napędzanych mięśniami, a **Witalność** to parametr odpowiadający za wchłanianie obrażeń, kiedy te przejdą przez pancerz.

Parametrem statycznym jest **Odporność na Rany**, czyli podobny parametr do witalności określający jaki poziom obrażeń staje się raną, oraz **Punkty Życia** czyli maksymalna liczba obrażeń

Umiejętności:

- **Kulturystyka** - treningi do rozbudowy i prezentacji mięśni
Specjalizacje: *Pokazy, Podnoszenie Ciężarów, Udźwig*
- **Odporność** - ćwiczenie odporności ciała na trucizny i tortury
Specjalizacje: *Trucizny Roślinne, Jady Zwierząt, Środki Chemiczne, Przesłuchania*
- **Wytrzymałość** - odporność na trudne warunki
Specjalizacje: *Głód, Zimno, Gorą*
- **Pływanie** - kondycja do pływania
Specjalizacje: *Szybkie pływanie (Kraul), Dalekie pływanie, Akrobacje Wodne*

9.3.3 Osobowość

Jest to cecha określająca łatwość interakcji postaci z innymi postaciami. Chodzi zarówno o społeczne zachowania, jak i wczucie się w emocje ludzi lub też łatwość operowania na zmysłach innych osób.

Parametry zależne:

Parametrem dynamicznym wynikającym z osobowości jest **Siła Woli** czyli po części zdolność kontrolowania własnych emocji.

Umiejętności:

- **Artysta** - umiejętność tworzenia dzieł sztuki
Specjalizacje: *Plastyka, Rzeźba, Muzyka, Poezja, Śpiew*
- **Dowodzenie** - umiejętność kontroli grupy
Specjalizacje: *Inspirowanie, Podnoszenie Głosu, Znajdowanie Opornych*
- **Oszustwo** - wpływanie na innych podstępem.
Specjalizacje: *Kłamstwa, Wyłudzenie, Podszywanie się*
- **Empatia** - wyczytywanie emocji innych osób
Specjalizacje: *Mediacja, Psychologia, Dyplomacja*
- **Hazard** - granie w gry oparte na szczęściu
Specjalizacje: *Poker, Kości, Zakłady*
- **Zastraszanie** - wpływanie na innych metodami siły
Specjalizacje: *Groźby, Wyzwiska, Szantaż*
- **Językoznawstwo** - rozumienie obcych języków
Specjalizacje: *Azlandzki, Kreolski, Imperialny,*
- **Perswazja** - przekonywanie, nakłanianie lub pobudzanie innych osób
Specjalizacje: *Propaganda, Agitacja, Retoryka*

9.3.4 Inteligencja

Jest to cecha odpowiadająca za akcję oparte w największej mierze o zdolności analityczne umysłu jak też możliwości pamięci.

Umiejętności:

- **Nauka** - wiedza akademicka
Specjalizacje: *Matematyka, Biologia, Prawo*
- **Handel** - znajomość zasad rynku wymiany
Specjalizacje: *Targowanie, Techniki kursowe, Giełda,*
- **Kultura** - znajomość dzieł i trendów kultury
Specjalizacje: *Sztuka Sakralna, Architektura, Sztuka Współczesna*
- **Obycie** - znajomość zasad zachowania w towarzystwie
Specjalizacje: *Savoir Vivre, Grypsera, Kluby Dżentelmeńskie*
- **Medycyna** - znajomość zasad działania organizmu
Specjalizacje: *Anatomia, Diagnostyka, Chirurgia, Farmakologia*
- **Polityka** - mechanizmy władzy od środka
Specjalizacje: *Republika Azlandzka, Związek Agnajski, Imperium, Cesarstwo*
- **Spostrzegawczość** - umiejętność wykrywania i rozpoznawania obrazów, głosów i zapachów
Specjalizacje: *Węch, Wykrywanie Wzorca, Nocne widzenie, Słuch*
- **Survival** - znajomość metod przeżycia w dziczy
Specjalizacje: *Tropiki, Tundra, Góry, Pustynie, Bezludne Wyspy*
- **Taktyka** - znajomość technik walk grupowych i wpływu terenu na walkę
Specjalizacje: *Strategia Morska, Oddziały piechurów, Oddziały zmechanizowane*

9.3.5 Zdolności Techniczne

Jest to cecha odpowiadająca za akcje w których najważniejsza jest praktyka w łatwości rozumienia zasad działania jak i łatwości w sterowaniu urządzeń technicznych. Z jednej strony chodzi o sytuacje gdy nawet najlepszy umysł analityczny nie poradzi sobie bez praktyki w obsłudze. Z drugiej strony ani wspaniała kontrola własnego ciała ani wielka siła nie pozwoli wczuć się w sytuacje gdy nasze ruchy przekładają się na inną perspektywę niż ruch ludzkiego ciała.

Umiejętności:

- **Komunikacja** - techniki komunikacji, znajomość szyfrów
Specjalizacje: *Nadawanie, Szyfry, Stenografia*
- **Mechanika** - umiejętność naprawy i wytwarzania urządzeń mechanicznych
Specjalizacje: *Maszyny Parowe, Maszyny Sprężynowe, Prowizorka,*
- **Materiały wybuchowe** - znajomość w materiałach wybuchowych
Specjalizacje: *Czarny Proch, Trotyl, Wyburzanie, Odporność materiałowa*
- **Pierwsza Pomoc** - techniki ratowania życia, opatrywania ran i nastawiania kości
Specjalizacje: *Opatrunki, Nastawianie Kości, Amputacje*
- **Nawigacja** - umiejętność odnajdywania położenia na oceanie
Specjalizacje: *Mapa Gwiazd, Prądy Morskie, Znajomość Wiatrów*

- **Pojazdy Silnikowe** - umiejętność kierowania i obsługi pojazdów napędzanych silnikiem
Specjalizacje: *Pojazdy Kołowe, Lokomotywy, Pojazdy gąsienicowe*
- **Żegluga** - kierowanie i obsługa pojazdów pływających
Specjalizacje: *Rejowce, Parowce, Jachty (skośne), Windsurfing, Kitesurfing*
- **Maszyny Przemysłowe** - kierowanie i obsługa maszyn pneumatycznych i dźwigowych
Specjalizacje: *Dźwigi, Koparki, Maszyny Kroczące*
- **Zabezpieczenia** - znajomość zakładania i obchodzenia technik zabezpieczeń
Specjalizacje: *Zamki, Sejfy, Alarmy*
- **Broń Pokładowa** - obsługa broni ciężkiej, przymocowanej do pokładu statku lub innego pojazdu
Specjalizacje: *Działa okrętowe, Działa harpunniczne, Kartacze, Balisty*

9.4 Przewagi i Zawady

Przewagi i Zawady są przedostatnim szlifem kreacji postaci.

Najczęściej określają dodatkowe predyspozycje lub osobliwości fizyczne postaci.

Czasem pochodzenie lub perypetie.

Nigdy zaś cechy charakteru. Te powinien budować gracz samemu, a MG nie powinien zajmować się porównywaniem założeń na karcie z faktycznym ich odgrywaniem.

Mechanicznie przewagi i zawady nie powinny przejmować roli umiejętności lub specjalizacji, najczęściej są dobrą metodą do naginania parametrów wynikających z cech.

Koszty i zyski są wyrażane w Punktach Pary (pp).

9.4.1 Zawady

Człowiek Szklanka (zysk x pp) - postać łatwo łamie kości i narusza inne ważne tkanki.

Odporność na rany spada o 2 punkty.

Żółwie tempo (zysk x pp) - postać jest mocno flegmatyczna. *Inicjatywa* zmniejsza się o 1 kość, a *Ruch* o 2 punkty.

Niezdara (zysk x pp) - w przypadku testów na Zręczności jak i Zdolności Techniczne, gracz każdą wyrzuconą '1' na kości która nie jest Dziką Kością, traktuje jako podstawowy pech i zdejmuje 1 najwyższy wynik z pozostałych wartości.

Bijesz jak baba (zysk x pp) - niezależnie od wyglądu i siły uderzenia są mało wspomagane, *Bonus Obrażeń* jest zmniejszony o 1D6

Biedak (zysk x pp) - pochodzisz z biednej rodziny, posiadasz tylko ½ startowych możliwości finansowych.

Dłużnik (zysk x pp) - podobnie jak u biedaka, posiadasz tylko ½ startowych zasobów, plus dług na drugie tyle .

Brzydal (zysk x pp) - niezależnie od poziomu Osobowości, w przypadku testów polegających na bezpośrednim kontakcie z inną osobą, testy są obarczone karą -1D6

Odszczepieniec (zysk x pp) - masz problemy w kontaktach z przedstawicielami swojej nacji, może być to inny kolor skóry lub wyraźnie inny akcent, kara -1D6 na testach

Fobia (zysk x pp) - istnieje zwierze lub przedmiot który zmusza twoją postać do testów siły woli z trudnością 18.

Poszukiwany (zysk x pp) - przynajmniej w jednym państwie jesteś poszukiwany, może być to też brać piracka lub inne towarzystwo.

Piętno (zysk x pp) - Masz na piersi tatuaż, który świadczy o określonym rodzaju przestępstwa (kradzież, zdrada, tchórzostwo, morderstwo itp.)

Przygłuchy (zysk x pp) - stępiony zmysł słuchu, powoduje problemy zarówno w testach na spostrzegawczości słuchowej (-2D6), jak i

Zobowiązanie (zysk x pp) -

Zapominalski (zysk x pp) -

Zestresowany/Nałogowiec (zysk x pp) -

Wiecznie Niewyspany (zysk x pp) -

9.4.2 Przewagi

- Mocne Kości/Twardziel** (koszt x pp) -
- Sokole Oko** (koszt x pp) -
- Szybszy od swojego Cienia/Chyży** (koszt x pp) -
- Bogaty** (koszt x pp) -
- Krzepki** (koszt x pp) -
- Ładny/Śliczny** (koszt x pp) -
- Wykrycie kierunku** (koszt x pp) -
- Rodzina na całym świecie/Koneksje** (koszt x pp) -
- Gumowy Żołądek** (koszt x pp) -
- Goji się jak na Psie/Szybkie Zdrowienie** (koszt x pp) -
- Stalowe Nerwy** (koszt x pp) -
- Pamięć Słonia** (koszt x pp) -
- Ulubiona broń/Ulubiony sprzęt** (koszt x pp) -
- Głęboki Głos** (koszt x pp) -

9.4.3 Mutacje

9.5 Archetypy Postaci

9.5.1 Agnajski Żeglarz³⁴

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

Statsy:



³⁴ Zdjęcie: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/85/Zouave1888.jpg>

9.5.2 Agnajski Lekarz³⁵

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



³⁵ źródło: Thoper Adam Photography

9.5.3 Murriański Pirat/Najemnik³⁶

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



³⁶ Obraz: <http://vermin-star.deviantart.com/art/Steampunk-Pirate-Boys-148860390>

9.5.4 Kapitan Żaglowca³⁷



³⁷ Autor grafiki Sergiei Samuylev: <https://www.artstation.com/artwork/99wQ>

9.5.5 Borg³⁸



³⁸ Kadr z Gry Bioshock Infinite

9.5.6 Mistrz (zegarmistrz/szcutnik/technik pary/jubiler/wynalazca)³⁹



³⁹ Autor Pol Serra źródło: <http://www.polserra.com/>

9.5.7 Azlandzki Dziedzic⁴⁰



⁴⁰ Kadr z filmu "Braterstwo Wilków" :

9.5.8 Neopoldzki



⁴¹ Źródło obrazka: <http://steampunkgentlemen.tumblr.com/post/8511619640>

9.5.9 Rahtaryjski Muzyk⁴²



⁴² Obraz ze strony :<https://plus.google.com/communities/104089979395047342894/stream/757dd099-ca14-48b4-ae35-75d5c7f78817>

9.5.10 Szpieg⁴³



⁴³ Autor: Fernanmdo Acosta z adresu: <https://www.pinterest.com/pin/145381894198828968/>

9.5.11 Sztormowiec Imperium⁴⁴



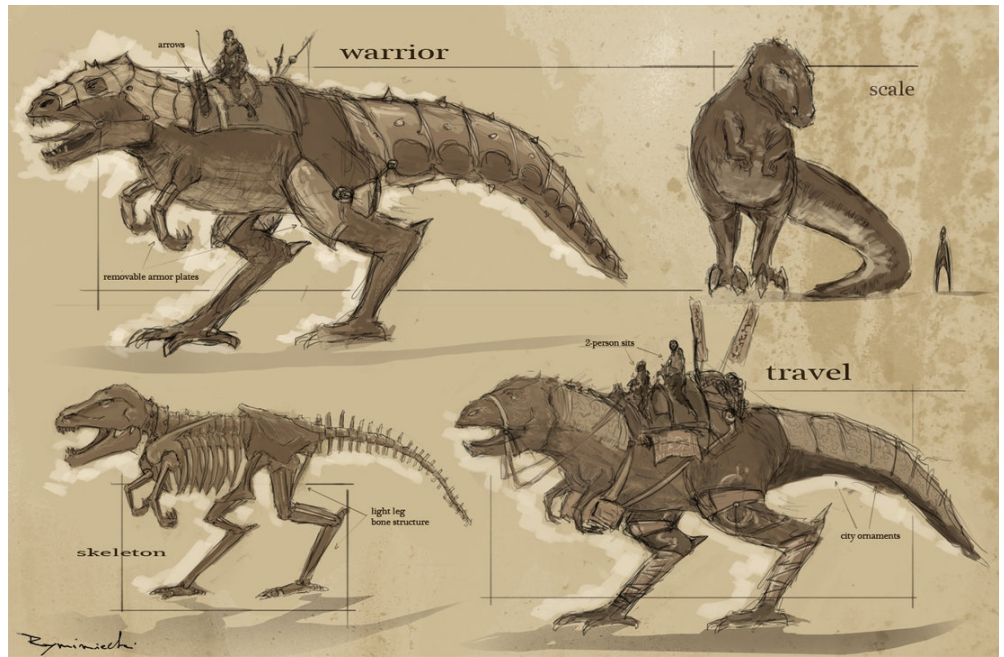
⁴⁴ źródło: http://creative-universes.wikia.com/wiki/Artaium_Theocracy

9.5.12 Inkwizytor Czerwonego Słońca⁴⁵



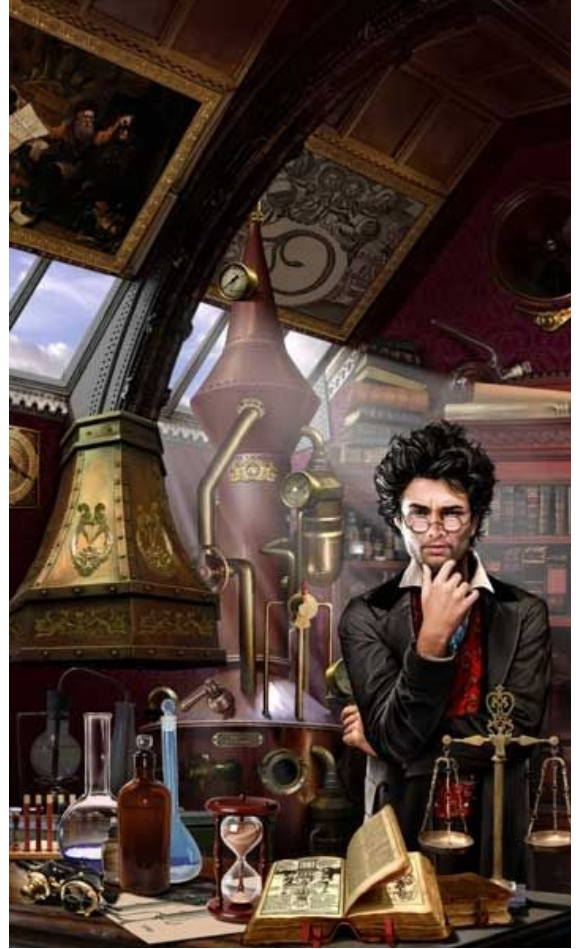
⁴⁵ źródło: <https://www.pinterest.com/pin/421297740117763574/>

9.5.13 Gadzi Jeździec⁴⁶



⁴⁶ źródło: <http://rymin07.deviantart.com/art/Reptile-Rider-351108321>

9.5.14 Badacz Przyrody⁴⁷



⁴⁷ źródło: <https://www.pinterest.com/pin/248260998180399574/>

9.5.15 Nomadzki Handlarz⁴⁸



⁴⁸ ŹAutor: Sandrine Thomas źródło: <http://huemindfantastic.tumblr.com/page/5>

9.5.16 Wodny Derwisz⁴⁹



⁴⁹ Autor: **Yngvar Asplund** źródło grafiki: <http://churchofhalloween.com/pirates/>

9.5.17 Mauryjski



9.5.18 Kapłan Słowa - Wołchw⁵¹



⁵¹ Źródło: http://www.digart.pl/praca/4161374/Wolchw_.html

10. Sprzęt

10.1 Uzbrojenie

10.2 Pancerze

10.3 Kończyny i akcesoria

10.4 Osprzęt osobistego użytku

10.5 Duże mechanizmy

- Działa harpunnice, są standardowo wykorzystywane na jednostkach wielorybnych, 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 .

X. Licencja Otwartej Gry

Licencją typu "Otwarta Zawartości Gry" objęty jest tekst dokumentu, ilustracje podlegają licencjom ustalonych przez ich autorów. Poniższa treść licencji jest tłumaczeniem z języka angielskiego licencji OGL.

Wersja 1.0a PL

Poniższy tekst jest własnością Wizards of the Coast, Inc. Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). Wszystkie prawa zastrzeżone.

- Określenia: (a) "Udzielający" oznacza właściciela praw autorskich i/lub znaków towarowych, który przyczynia się do tworzenia Otwartej Zawartości Gry; (b) "Materiały Pochodne" oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (w tym na języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korektę, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy w jakich istniejące dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane lub zmienione; (c) "Dystrybucja" oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, użyczenie, sprzedaż, emisję, wystawienie na widok publiczny, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) "Otwarta Zawartość Gry" oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury w takim zakresie, że nie zawierają Tożsamości Produktu i są rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udzielającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i Materiały Pochodne chronione prawem autorskim, lecz wyłączając Tożsamość Produktu. (e) "Tożsamość Produktu" oznacza nazwę, logo i znaki szczególne w tym szatę graficzną produktu lub serii produktów; artefakty, stworzenia, postacie, opowieści, scenariusze, fabułę, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, języki, ilustracje, symbole, wzory, wyobrażenia, podobizny, formaty, pozy, pomysły, motywy oraz graficzne, fotograficzne i inne zobrazowania graficzne lub dźwiękowe; imiona i opisy postaci; nazwy i opisy czarów, efektów magicznych, schematów zachowań, drużyn, ważnych osobistości, podobieństw, specjalnych umiejętności, miejsc, lokacji, środowiska, stworzeń, wyposażenia, magicznych i nadnaturalnych zdolności lub efektów, logo, symboli lub projektów graficznych; i wszystkie inne Znaki Towarowe lub Zastrzeżone Znaki Towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez ich właściciela, za wyjątkiem Otwartej Zawartości Gry. (f) "Znak Towarowy" oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów stworzonych przez Udzielającego według zasad Licencji Otwartej Gry. (g) "Użytek", "Użyty" lub "Używanie" oznacza użytkowanie, dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych według zasad Licencji Otwartej Gry. (h) "Ty", "Twój" i inne odwołania w drugiej osobie liczby pojedynczej oznaczają licencjobiorcę w rozumieniu tej umowy.
- Licencja: Ta Licencja dotyczy każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który zawiera informację, wskazującą, że Otwarta Zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką informację do każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którego Używasz. Nie można dodawać ani ujmować żadnych postanowień do i z niniejszej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwartej Zawartości Gry rozpowszechnianej na zasadach tej Licencji.
- Oferta i akceptacja: Używając Otwartej Zawartości Gry stwierdzasz, że akceptujesz warunki niniejszej Licencji.
- Zapewnienia i postanowienia: W zamian za akceptację używania tej Licencji, Licencjodawca zapewnia Ci wieczystą, ogólnowiatową, wolną od tantiem, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.
- Oświadczenie o prawie do udzielenia Licencji: Jeżeli publikujesz własne, oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry stwierdzasz, że Twój wkład jest Twoim wytworem i/lub masz prawo do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.
- Informacja o Prawach Autorskich: Jesteś zobowiązany uaktualniać INFORMACJĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst INFORMACJI O PRAWACH AUTORSKICH każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, który kopiujesz, modyfikujesz, lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Informacji o Prawach Autorskich, dla każdego fragmentu Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.
- Używanie Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nieużywania żadnej części Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chyba że na podstawie odrębnej umowy licencyjnej z właścicielem takiego Znak Towarowego lub Znak Handlowego. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwartej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwartej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści do i z Tożsamości Produktu.
- Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry musisz jasno określić jaka część pracy przez ciebie dystrybuowanej jest Otwartą Zawartością Gry.
- Uaktualnienie Licencji: Wizards lub jej określeni Przedstawiciele, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdej autoryzowanej wersji tej Licencji do kopiowania, modyfikacji i dystrybucji każdej Otwartej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.
- Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY dystrybuować kopię niniejszej Licencji z każdą kopią Otwartej Zawartości Gry.
- Użycie danych Udzielającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy lub nazwiska żadnego z Udzielających do Wprowadzenia na rynek ani Reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz na to pisemną zgodę Udzielającego.
- Niemożność wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregośkolwiek warunku niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, rozporządzenie lub wyrok sądu, nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry której dotyczy.
- Przerwanie: Niniejsza Licencja zostaje automatycznie cofnięta jeżeli któryś z warunków w niej zawartych zostanie naruszony, a uchybienie nie zostanie naprawione w ciągu 30 dni od stwierdzenia naruszenia. Wszystkie sublicencje działają nadal po zerwaniu niniejszej Licencji.
- Przystosowanie: Jeżeli którekolwiek z postanowień niniejszej Licencji jest niemożliwe do zastosowania, takie postanowienie powinno zostać przystosowane, lecz tylko w granicach koniecznych dla zapewnienia stosowności.
- INFORMACJA O PRAWACH AUTORSKICH
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
D6 Adventure (WEG51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc.
West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.
Mini Six Bare Bones Edition, Copyright 2010, AntiPaladin Games.
Cinema6 RPG Framework, Copyright 2011,2012,2013, Wicked North Games, L.L.C.
Piraci Pary Copyright 2015, Autor : Kornel Misiejuk, Michał Ilczuk, Krzysztof Rakowski
KONIEC LICENCJI