

**Prosta gra fabularna o morskich przygodach  
w świecie technologii pary**

## **SIMPLE Piraci Pary**

Jest to gra specjalnie przygotowana na konkurs „Rzut na Inicjatywę 4”

# **RN4!**

Gra wykorzystuje lekko zmodyfikowaną mechanikę SIMPLE autorstwa Michael C. Goran która to jest na licencji Creative Commons.  
<https://simpleroleplaying.wordpress.com/>

Czcionka użyta w tytule „Steampunk” autorstwa Alexandra Babicha

Logo Jolly Roger wykonanie własne inspirowane dziełem Winter Rose

Mapa świata jest wykonana przez autorów podręcznika. Obraz wysp wygenerowano przy pomocy programu WorldEngine. Wykorzystane są też fragmenty „Carta Marina” mapy z XVI wieku dziś w domenie publicznej.

## **Zawartość podręcznika:**

- Karta Postaci
- Karta Statku
- Opis Wysp Cukrowych
- Atlas Świata

Autorzy

**Kornel „lenrock” Misiejuk**  
**Michał „papcio” Ilczuk**



Gra oparta na licencji Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Kopię licencji znajdziesz na: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

## Sztuczne Kończyny

ulepszenia

- Sztuczne Nogi  
(dodaje +1 do testów Atletyki)
- Sztuczna Ręka  
(dodaje +1 do testów Łamania Kości i Szermierza)
- Ukryta Broń Palna  
(wbudowany w ciało pistolet)
- Ukryta Broń Biała  
(wysuwana broń biała zadająca obrażenia cięte)

## Pochodzenie

- Odporność na trucizny  
(+1 do Surwiwału jak i Twardego Skurczybyka)
- Tatuaz / symbol nacji  
(może dodać +1 w kontaktach z jakimiś subkulturami)

## Sprzęt

- Monokle Mistrza  
(dodaje +1 do testów Detektywa i Majster)
- Zestaw do Kamuflarzu  
(dodaje +1 do testów Cienia)
- Maska Twarzowa  
(modulator głosu dodaje +1 do testów Handlu i Popisowy)
- Zestaw Narzędzi  
(dodaje +1 do testów Majster i Medyka)

## Wytrzymałość

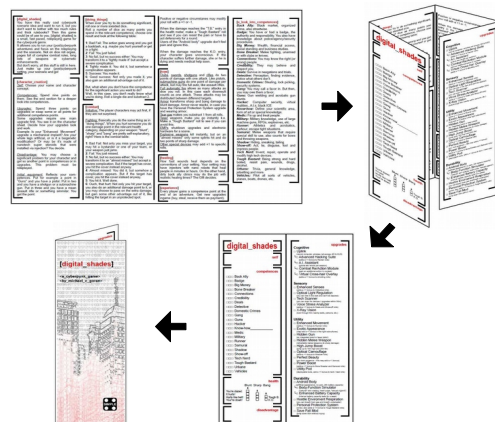
- Pancierz Wspomagany  
(+1 Łamanie Kości, pancierz, zasobnik pary starcza na godz.)
- Dłuższe Działanie  
(zasobnik pozwala na 2 godz pracy)
- Armata  
(zamontowane działo na pancerzu)
- Zasobnik Tlenu  
(możesz oddychać w trującym gazie i pod wodą)
- Pancierz ze smoczej skóry  
(pancerz)

## [o\_karcie]

Karta postaci do gry w **SIMPLE Piraci Pary**  
Jest to gra o morskich przygodach w świecie wielkich potworów i wielkich żaglowców, Świat o innej geografii, bez prądu elektrycznego, samopowtarzalnych dział i karabinów oraz bez ropy naftowej i gazu ziemnego. Za to z bardzo rozwiniętą technologią pary.

## [jak\_wydrukować\_i\_złożyć]

Wydrukuj dwustronnie. Złóż by uzyskać fajną i poręczną broszurę. Musisz złożyć wydruk trzy razy, zaczynając od środka.



Otwórz broszurę by zobaczyć kartę postaci i kolejny raz by zobaczyć zasady.

Wersja: 1.0  
Autorzy: Kornel Misiejuk, Michał Ilczuk 2016  
Autor mechaniki SIMPLE: Michael C. Goran 2015  
Wykorzystano tłumaczenie SIMPLE autorstwa Jakuba Nowosada  
Grafika Statku to część obrazu będące w domenie publicznej „Second Battle of the Virginia Capes” autor V, Zwęg rok 1962



Gra oparta na licencji Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

# SIMPLE PIRACI PARY



## karta\_postaci

ja

## kompetencje

- Atleta
- Broń Palna
- Broń Pokładowa
- Cień
- Detektyw
- Duże Pieniądze
- Gadanina
- Handel
- Kontakty
- Kradzież
- Łamanie Kości
- Majster
- Medyk
- Nawigacja
- Sława
- Surwiwal
- Status
- Szermierz
- Taktyka
- Twardy Skurczybyk
- Wiedza \_\_\_\_\_
- Zaulek
- Żegluga

## zdrowie

Uderzenia Cięcia Pociski

- |                  |                          |                          |                               |
|------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------|
| Otumanienie      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>      |
| Boli!            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>      |
| Boli jak diabli! | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> T.S. |
| Leżysz bez ruchu | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> K.O. |

## wada

### [o postaciach]

Gracze mają szansę zagrać awanturnikami którzy mogą być piratami, handlowcami, Szpiegami lub najemnikami.

Wyzwaniami są rozgrywki między potęgami bitwy morskie i szalone ekspedycje.

### [tworzenie postaci]

**Ja:** Wymyśl imię postaci i jej koncepcję.

**Kompetencje:** Rozdziel dziewięć punktów pomiędzy kompetencje. Ich opisy znajdziesz w dalszej części zasad.

**Ulepszenia:** Rozdziel trzy punkty na ulepszenia bądź wymień ich część lub wszystkie na punkty kompetencji. Niektóre ulepszenia wymagają najpierw wykupienia ulepszenia pod - stawowego. Potem zdecyduj jak twe ulepszenia wyglądają i działają

**Wada:** Możesz wybrać problem dotyczący postaci i uzyskać dodatkowy punkt na kompetencje lub ulepszenia. Pamiętaj o odgrywaniu tej wady.

**Ekwipunek startowy:** Odzwierciedla twoje kompetencje. Daj na przykład punkt w "Broni Palnej" i masz pistolet. Daj dwa punkty i masz rewolwer lub muszkiet. Przy trzech punktach masz karabin snajperski lub coś podobnego.

### [wykonywanie akcji]

Gdy postać robi coś ważnego rzuć jedną lub kilkoma kostkami sześciocennymi: Rzuć tyloma kostkami ile punktów wydałeś na właściwą kompetencję, potem wybierz jedną kostkę i wynik odczytaj w tabeli:

- 1: Duża Porażka: akcja się nie udaje i wywołuje negatywną reakcję, np. może się zraniłeś lub wdałeś się w bójkę.
- 2: Porażka: akcja po prostu się nie udaje.
- 3: Ani sukces, ani porażka: możesz uznać, że akcja się ledwo udała, ale z dużymi negatywnymi konsekwencjami.
- 4: Ledwo się udało: akcja się udała, ale z negatywnymi konsekwencjami.
- 5: Sukces: akcja się powiodła.
- 6: Duży Sukces: akcja się udała! Zyskujesz dodatkową przewagę w grze.

Co jeśli postać nie ma potrzebnych kompetencji? W takim przypadku twoja postać nie wie co robi. Rzuć jedną kostką i od wyniku odejmij dwa.

### [walka]

**Inicjatywa:** Postacie graczy zaczynają pierwsze, jeśli nie są zaskoczone.

**Walka:** Przebiega według zasad "robienia rzeczy", ale skorzystaj z poniższej tabelki. Kiedy postać kogoś zrani zadaje jedno obrażenie konkretnego rodzaju. Rodzaj ran zależy od użytej broni, która może zadawać obrażenia takie jak "Uderzenia", "Cięcia" lub "Pociski".

- 1: Duża Porażka: Nie trafiasz w cel i możesz zranić przypadkową osobę lub inną postać, albo broń się zacina.
- 2: Porażka: Nie trafiłeś w cel.
- 3: Ani sukces, ani porażka: możesz uznać, że to "Draśnięcie", ale z dużymi negatywnymi konsekwencjami. Jeśli cel miał osłonę, to trafiasz w nią.
- 4: Draśnięcie: trafiłeś, ale z negatywnymi konsekwencjami. Jeśli cel miał osłonę, to trafiasz w nią.
- 5: Trafienie. Brawo.
- 6: Strzał w 10! Zadajesz dodatkowe obrażenia. Możesz zrezygnować z dodatkowego obrażenia w zamian zyskując przewagę, np. trafiasz w odsłonięte miejsce lub od razu eliminujesz pomniejszego zbira.

Dobre lub złe okoliczności mogą zmodyfikować twój rzut o +1 lub -1.

Gdy obrażenia osiągną poziom T.S. na skali zdrowia, zrób test "Twardego Skurczybka" by zobaczyć, czy postać wytrzyma ból, czy musi przez rundę działać defensywnie.

Kiedy obrażenia osiągną poziom K.O., postać traci przytomność. Otrzymując kolejne obrażenia postać staje się umierającą i wymaga pomocy medycznej.

### [zabawki]

**Pałki, miecze, muszkiety i karabiny** zadają dwa obrażenia w jednym ataku. **Rewolwery** zadają 1 obrażenie tak jak **pistolety**, ale mogą oddać pełną serię **Pełna Seria** pozwala na tyle ataków, ile jest rzuconych kostek. Każdy wynik to jeden, oddzielny atak. Mogą one być wycelowane w różne cele. **Pancerz** zmienia obrażenia cięte i od pocisków w uderzenia. Efekty pancerzy się nie kumulują. **Gaz łzawiący** powoduje -1 do rzutów. **Ładunki wybuchowe** zabijają od razu, ale przy "draśnięciu" odłamki zadają tylko 2 cięte obrażenia. **Działa pokładowe** zabijają od razu, ale przy "draśnięciu" urywają kończynę i powodują status K.O. **Nowoczesny sprzęt** może dodawać +1 do wybranych rzutów.

### [leczenie]

Żeglarze to twardzi ludzie, plus powszechna jest już wiedza o bakcylach. Rany cięte goją się w tępie jedna na dobę.

### [doświadczenie]

Każda postać po zakończeniu przygody otrzymuje jeden punkt kompetencji. Nowe ulepszenia zdobywa się w grze (zakup, kradzież).

### [spojrzenie na kompetencje]

**Atleta:** Lekkoatletyka, parkour, wspinaczka.  
**Broń Palna:** Normalne i akrobatyczne Strzelanie.  
**Broń Pokładowa:** Działa, harpuny, kartacze  
**Cień:** Ukrywanie się, skradanie, śledzenie.  
**Detektyw:** Percepcja, szukanie dowodów i dostrzeganie szczegółów.  
**Duże Pieniądze:** Bogactwo, dostęp do środków finansowych, znajomość elit.  
**Gadanina:** Udawanie, kłamstwo, przebieganie się, imponowanie innym.  
**Handel:** Targowanie się, wycena, sztuczki księgowo  
**Kontakty:** Znasz wielu różnych ludzi.  
**Kradzież:** włamania, kieszokowstwo, zabezpieczenia,  
**Łamanie Kości:** Walka wręcz z bronią improwizowaną lub bez.  
**Majster:** Wymyślanie, naprawianie, modyfikowanie i obsługiwanie dowolnego sprzętu  
**Medyk:** Leczenie ludzi.  
**Nawigacja:** znajomość gwiazd, przyrządów, prądów morskich.  
**Sława:** Ludzie cię znają, z piosenek i opowieści  
**Status:** Twój status na statku, tytuł i stopień  
**Surwiwal:** przeżycie w dziczy, na pustyni, bezludnej wyspie  
**Szermierz:** Używanie broni białej, sztuczki, manewry  
**Taktyka:** znajomość manewrów dla walk grupowych i wpływu terenu na walkę  
**Twardy Skurczybyk:** Bycie twardym, odporność na ból i używki.  
**Wiedza:** Określ dziedzinę wiedzy, sztuki, itp.  
**Zaulek:** Czarny rynek, przestępczość zorganizowana, znajomość półświatka.  
**Żegluga:** Znajomość obsługi statków, morza, zwyczajów

## Automatyka

- Silnik parowy  
(+1 do testów mocy, umożliwia ruch bez wiatru)
- Obroty masztów i rozw. żagli  
(+1 to testów Zwrotności, szybsze manewry)
- Dźwigi parowe  
(+1 do Ładowności, dźwigi pozwalają więcej upchać)
- Teleskopowe maszty  
(możliwość regulacji wysokości masztów)
- Pompy Wodne  
(szybko gasi podpalenia, niweluje ich skutki)

## Konstrukcja

- Duży Rozmiar (Fregata)  
(+1 do testów Mocy i Ładowności)
- Większy Rozmiar (Galeon)  
(+2 to testów Mocy i Ładowności)
- Kształt Kliper  
(+1 do Prędkości, skośne żagle, redukcja zanurzenia)
- Kadłub stalowy / Pancerz  
(Pancerz, redukuje uszkodzenia poszycia)
- Dodatkowy Pokład Działowy  
(Strzelanie serią, -1 do ładowności)

## Użyteczne

- Listy Kaperskie  
(+1 do Kontraktów, armator daje zlecenia zarobku)
- Doświadczona Załoga  
(+1 do testów Zwrotności i +1 do Salwa Burtowa)
- Bezpieczny Port  
(+1 do testów Utrzymania)
- Piękny Galion  
(+1 do Kontraktów)
- Części Zapasowe  
(dodaje +1 do testów Naprawy)

## Uzbrojenie

- Ołowiane Kule  
(+1 do Salwy Burtowej, lepsze od kamiennych i żelwn.)
- Działa Harpunniczne  
(ułatwia polować na morskie potwory)
- Działa Pościgowe  
(Pozwala użyć ½ Salwy Burtowej podczas pościgu)
- Taran  
(Pozwala taranować statki, atak na Mocy)
- Torpedy/ Miny  
(zatapiające statków, testy wykonuje obsługa)

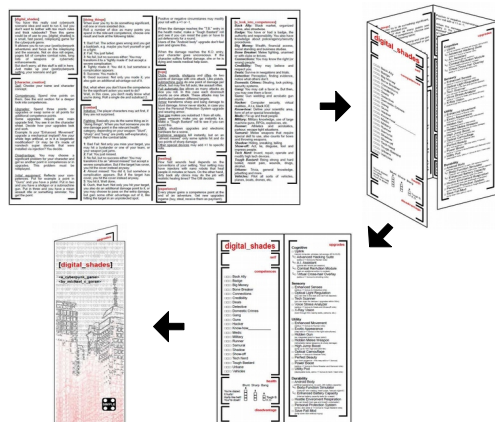
## ulepszenia

## [o\_karcie]

Karta statku do gry w **SIMPLE Piraci Pary**  
Jest to gra o morskich przygodach w świecie wielkich potworów i wielkich żaglowców, Świat o innej geografii, bez prądu elektrycznego, samopowtarzalnych dział i karabinów oraz bez ropy naftowej i gazu ziemnego. Za to z bardzo rozwiniętą technologią pary.

## [jak\_wydrukować\_i\_złożyć]

Wydrukuj dwustronnie. Złóż by uzyskać fajną i poręczną broszurę. Musisz złożyć wydruk trzy razy, zaczynając od środka.



Otwórz broszurę by zobaczyć kartę postaci i kolejny raz by zobaczyć zasady.

Wersja: 1.0

Autorzy: Kornel Misiejuk, Michał Ilczuk 2016

Autor mechaniki SIMPLE: Michael C. Goran 2015

Wykorzystano tłumaczenie SIMPLE autorstwa Jakuba Nowosada

Grafika Statku to część obrazu będące w domenie publicznej

„Second Battle of the Virginia Capes” autor V. Zweg rok 1962



Gra oparta na licencji Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

# SIMPLE PIRACI PARY



## karta\_statku

nazwa

bandera

galion

atrybuty

- (v) Prędkość
- (z) Zwrotność
- (x) Salwa Burtowa
- (p) Moc
- (w) Wytrzymałość
- Kontrakty
- Utrzymanie/Naprawy
- Ładowność

## Uszkodzenia (kary na atrybuty)

- 1. Poszycie (w)
- 2. Żagle (v i p)
- 3. Podpalenie (x i z)
- 4. Pokład działowy (x)
- 5. Straty załogi (x i z)
- 6. Maszt (w, v, z, p)

T.W

### [o\_karcie]

Poniższe karta jest uzupełnieniem Do kompetencji jakie mają bohaterowie. Pozwala zasymulować działanie załogi statku, lub statek przeciwnika.

### [o\_statkach]

Statki są tu duże, o dł. kadłubów od 30m do 300m. Muszą być one gotowe na długich tras oceanicznych, oraz na ataki morskich potworów.

Zwykle statki są to żaglowce rejoye, gdyż są tanie i niezawodne. Od brygów przez fregaty po galeony. Od 2 masztów po nawet 5.

Są też już statki o napędzie parowym. Najczęściej dokładanym do klasycznych kadłubów, statki jednak są wolniejsze i drogie w utrzymaniu.

### [tworzenie\_statku]

Nazwa: Wymyśl nazwę i galion

Atrybuty: Rozdziel osiem punktów pomiędzy atrybuty. Ich opisy znajdziesz w dalszej części zasad.

Ulepszenia: Rozdziel trzy punkty na ulepszenia bądź wymień ich część lub wszystkie na punkty kompetencji. Niektóre ulepszenia wymagają najpierw wykupienia ulepszenia podstawowego. Potem zdecyduj jak twe ulepszenia wyglądają i działają

### [testy\_atrybutów]

Na statku bohaterów, jeżeli bohaterowie posiadają odpowiednie kompetencje, to oni powinni wykonywać testy typu trafienie, zwrotność, naprawy. Jednak mogą oni też zdać się na testy atrybutu statku i wykonywać je według zasad **wykonywanie\_akcji**.

Testy podlegają modyfikacjom ze względu na warunki atmosferyczne, stan załogi, uszkodzenia i inne przyczyny, zgodnie z wolą Mistrza Gry.

### [walki\_morskie]

Walki morskie to złożone operacje, np. załadunek dział to parę minut, a idealny strzał to gdy statek atakujący jest ustawiony burtą a atakowany nie ma szans odpowiedzieć ogniem, bo jest ustawiony np. rufą.

Jednostka dążąca do konfrontacji musi dogonić przeciwnika na odległość zasięgu strzału czyli poniżej 200 metrów, w przypadku prób ucieczki zachować dystans lub go skrócić, a dodatkowo uzyskać odpowiedni obrót burtowy dzięki czemu można robić pełny atak.

Zarówno testy pościgów i manewrów podlegają kontr testom. Zasady **wykonywanie\_akcji** wciąż tu obowiązują.

Salwy podlegają zasadom **walki**.

Abordaż wychodzi poza zakres zasad z tej karty. Są to już walki na pokładzie toczony

Załogi pirackie zwykle unikają zatapiania okrętów, gdyż straciłyby cenny towar.

### [uszkodzenia]

Salwy z dział zadają po jednym obrażeniu na losowym uszkodzeniu. W przypadku sukcesu typu 6, może wybrać konkretne uszkodzenie lub wybrać dwa losowe.

Taran zadaje dwa różne losowe obrażenia.

Torpedy i Miny Morskie, zadają po 3 półlosowe obrażenia, czyli wyłącznie w lokacjach nieparzystych (1,3,5).

Każde uszkodzenie wprowadza utrudnienia do testów atrybutów, grupa uszkodzeń definiuje które to atrybuty.

Część uszkodzeń trafia w pole T.W czyli test wytrzymałości, niezdany test oznacza że statek nabiera wody i zaczyna się topić.

Uszkodzenia można naprawiać przez załogę, ale powinno to odbyć się kosztem innej akcji opartej na załodze, jak zwrotność lub salwy.

### [atrybuty]

**Prędkość**: szybkość poruszania się, korzystanie z wiatru.

**Zwrotność**: szybkość przeprowadzania manewrów takich jak zmiana kierunku lub omijanie niebezpieczeństw.

**Salwa Burtowa**: jakość i siła dział burtowych.

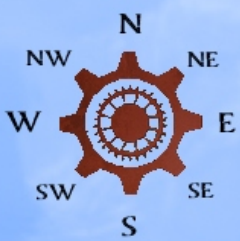
**Moc**: siła wyporności i parcia całej jednostki




**Wytrzymałość**: odporność na zniszczenia kadłubu.

**Kontrakty**: ilość zleceń dla jednostki

**Utrzymanie / Naprawa**: Łatwość zachowania Statku w dobrej formie i jego naprawy

**Ładowność**: możliwości magazynowe



- TERYTORIA AZLANDZKIE 
- ZWIĄZEK AGNAJSKI 
- GUBERNIE IMPERIALNE 



### [wyspy\_cukrowe]

Wyspy Cukrowe to blisko położone siebie 4 archipelagi, wokół których i przez które, przebiega większość szlaków handlowych morskich. Dzięki czemu jest to miejsce o względnie dużym zaludnieniu, miejsce starcia wielu wpływów politycznych i wysokiej przestępczości pirackiej.

Wyspy leżą w strefie równikowej, przez co Nie występują tu zmiany pór roku, jest Ciepło i dobrze rosną owoce, tytoń i trzcina cukrowa.

Archipelagi składowe to patrząc od Zachodu: wypiętrzone Wyspy Bananowe, skaliste Wyspy Kokosowe, półtalisty-półkoralowy Wielki Atol i koralowe Wyspy Kiwi.

### [podział\_polityczny]

Wyspy podlegają 4 wpływom politycznym, Z czego 3 nacje mają swoje wyraźne kultury języki i religie.

**Związek Agnajski:** to związek współpracujących ze sobą państw-miast. Panuje w nich kultura agnajska, czyli niechęć do nowych technologii, typu sztuczne kończyny czy nawet maszyny rolne. Agnajczycy 300 lat temu byli pierwszymi osadnikami na wyspach, kunszt żeglarski i zwyczaje morza to w zasadzie oni. Miasta ich są bogate a ludzie pracowici, każdy agnajczyk zna morze od oseska. Mimo to w czasach popularnych gadżetów na parę pozostałe nacje są nimi co raz bardziej zmęczone. Murrianie którzy stanowią połowę społeczeństwa związku, chcieli by mieć nowoczesne miasta, z kolejkami linowymi lub torowymi i mieć większy udział w zyskach (zasada że Wystarczy więcej pracować im nie pasuje) Oni też rozpowszechniają kreolską odmianę agnajskiego języka w Związku.

**Republika Azlandzka:** to mieszkańcy Atolu, a w przeszłości nadzorca wielu innych wysp. Azlandczycy stanowili kiedyś tron wielkiej Unii Królestw walczącej o panowanie na Kontynencie. Przegrali utracili swoją macierzystą Azlandię i pozostałe ziemie, musieli stać się mieszkańcami swojej kolonii. Słynni są ze swojego dbania o jakość wykonania przedmiotów i wszędobylskie motywy zwierzęce. Gdyż 11 najważniejszych rodów tej republiki uważa się za potomków Bogów o zwierzęcej naturze. Tworzą hipernowoczesne okręty „windjammery”, posiadają duże zasoby złota tak jak i dzieła sztuki uratowane z Kontynentu.

Azlandczycy mimo 120 lat od zakończenia Wielkiej Wojny zawsze starają się zaszkodzić Imperium, najczęściej metodami dyskretnymi. Teraz Imperium przybyło na wyspy i założyło gubernie w ich sąsiedztwie. Co do Agnajczyków, to uznają ich za niegodnych parobków, którzy dodatkowo przesadzają ze swoimi wierzeniami, w bogów z trójkąbem lub piorunem w ręku.

**Imperium:** przez 100 lat od wojny było oddalone od wysp, gdyż trwał okres wielkiej konsolidacji całego Kontynentu. Centralnie planowana gospodarka nie zakładała zapotrzebowania na towary zamorskie. Lecz ostatni Imperator, przy okazji przywódca religijny jedyne legalnego kultu Boga Czerwonego Słońca, zamiast jak jego poprzednicy szykować flotę desantową, nakazał uruchomić handel z państwami Oceanu. Co ciekawe znalazł też nowy towar j dla Wysp. Pancerniki Imperium dowożą troglodyckich niewolników od 8 lat do miasta Palma a skupują W zamian ogromne ilości trzciny cukrowej. Plantatorzy sami organizują referenda umożliwiające założenie guberni imperialnych na ich terenie, dzięki czemu redukują koszty najmowania robotników, na rzecz niewolników. A bezrobotni pracownicy wyruszają na zachód do wolnych miast.

**Wolne Miasta / Żółwia Skala:** ostatni wpływ na wyspy to mało zorganizowany murriański etnos. Najbardziej znana Żółwia Skala to po prostu pirackie miasto ukryte wśród niebezpiecznych i ufortyfikowanych skał. Stąd załogi pirackie mogą robić nawet bardzo dalekie wypadki, a wściekłe cechy kupieckie czy też wojskowe galeony i tak nie mają odwagi się tu zapuszczać. Nie jest tajemnicą że takie uzbrojone ekipy są też dobrym sposobem dopieczenia konkurencji. Tak więc mogą z nich korzystać czy to azlandczycy czy to miasta agnajske czy też poszczególni kupcy. Mieszkańcy to mało zadeklarowani murrianie czyli mieszanka wielu nacji które to z różnych przyczyn wylądowały na wyspach, najczęściej uciekając przed Wielką Wojną, a potem utrzymywali się na każdy możliwy sposób. Większość z nich odpracowywała swój bilet na wyspy na plantacjach azlandzkich, więc to azlandzki jest ich wspólnym językiem a dokładnie to odmiana kreolska. Dziś azlandczycy wolą automatyzację, a wschodnie wyspy wolą niewolników. Murrianom pozostało tworzyć własne miasta i plantacje, na niegościnyh skałach północnego zachodu lub też zająć się po prostu piractwem.

### [miejsca\_szczególne]

**Wielki Wir Zachodni:** To ruchomy Wir o ogromnej mocy, wciągający statki. Co gorsza wir ten wykazuje ruch precesyjny, powodujący że nie zawsze wiadomo gdzie dokładnie jest. Żeby go ominąć można podróżować poprzez zachodnie wyspy Związku Agnajskiego, co wiąże się ze słoną opłatą tranzytową. Albo jest **Szlak Despera**, czyli szlak pomiędzy wyspami obok dzikiego Kontynentu Mad Maska, szlak niebezpieczny. Bo są mielizny i skały jak i ataki Troglodytów.

**Ściana Drzazg:** to tektonicznie wybrzuszona do góry bariera rafy koralowej. Prądy oceaniczne wciąż na nie napierają i statki które zawędrują w jej rejony muszą się nieźle postarać aby nie porozwywało im kadłubów.

**Rejony Żółwiej Skały:** tutaj potrzebny jest po pierwsze tutejszy pilot do wyznaczenia pomiędzy skałami i mieliznami, jak i znajomość tajnych znaków pirackich, aby nie zostać ostrzelanym z ukrytych strażnic.

**Wyspy Magnetyczne:** to jak wyspy o ogromnym przyciąganiu magnetycznym, statki wyposażone w konstrukcje stalowe, muszą mocno pilnować kursu, zaś statki o kadłubach stalowych powinny omijać to miejsce dalekim łukiem.

**Smoczy Trójkąt:** to część oceanu na którym nie tylko groźne są potwory z głębin, ale też trzeba uważać na ataki z powietrza. latające jaszczury mogą niszczyć żagle i porywać ludzi z pokładu.

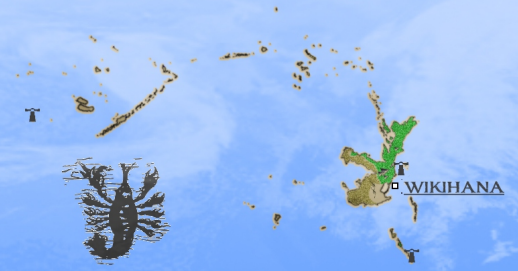




# NIPPON

# WYSPY WULKANICZNE

HC SVNT  
DRACONES



# WYSPIY CUKROWE

[ SMOczy TRÓJKĄT ]

[ CMENTARZYSKO ]

# GADZI PAGON

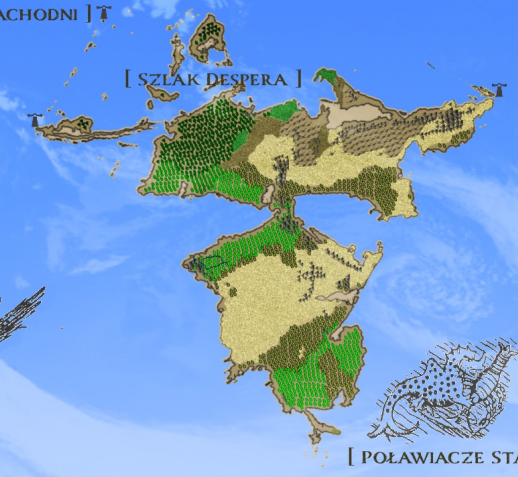
HC SVNT  
DRACONES



[ WIELKI WIR ZACHODNI ]

[ SZLAK DESPERA ]

# NOWA POLANA



[ POŁAWIACZE STAKÓW ]

# MAD MASKA

[ POŁU ]

### [handel\_oceaniczny]

Przez długie lata Kontynent był na własne życzenie odizolowany od krajów wyspiarskich. Musiały one same zadbać o wymianę towarów pomiędzy sobą i zaszła na nich specjalizacja i wzajemne uzależnienie ekonomiczne.

**Wyspy Wulkaniczne:** Posiadają Wielkie plantacje *kauczuku*, dzięki któremu w tym świecie bez produktów ropopochodnych można tworzyć gumę, latekst czy ebonit (płyty gramofonowe). Są też oknem na świat dla Wyspy Wschodniej, która posiada tam swoje przedstawicielstwo.

**Gadzi Pagon:** archipelag na którym żyją głównie jaszczury, oraz są złoża cennych minerałów, w tym stali i węgla. Towarem eksportowym są też wytrzymałe produkty skórzane z jaszczurów.

**Nowa Polana:** Spichlerz Oceanii, tu powstają produkty mączne jak i mleczne, oraz cenione mięso wołowe. Wyspiarze porzucili, a nawet aktywnie walczą z wpływem agnajskiej kultury bogów Morza, na rzecz Bogów o wielu twarzach wpływających na ludzkie emocje i relacje społeczne.

**Nippon:** zamknięty świat technokratów, mimo to , to oni wprowadzili kraje wyspiarskie w świat zaawansowanej technologii parowej , które nie wymaga już maszyn wielkości lokomotyw z kotłami do działania. Sprzedają swoje podzespoły na wyspie **Midway**.

**Wyspa Wschodnia:** Cesarstwo na końcu świata, w ostrym konflikcie z Imperium Kontynentalnym, starają się roztaczać swoje wpływy przez zakładanie giełd papierów wartościowych i promować nowe formy biznesowe. Dodatkowo są ekspertami w wykorzystaniu energii geotermalnej. Utrzymują ciężkie i ryzykowne połączenie z Wyspami Wulkanicznymi przebiegające przez smocze tereny.

**Łowiska Wielorybnicze:** Materiały pozyskiwane z wielorybów stanowią podstawę rewolucji technologicznej. Ich tłuszcz jest paliwem do latarni morskich, uzyskuje się też smary, materiały plastyczne (z fiszbinów), a nawet kosmetyki. Łowiska są w różnych miejscach, same wieloryby bywają przeogromne nieraz po 100m długości, szczególnie niebezpieczne są gatunki zębate.

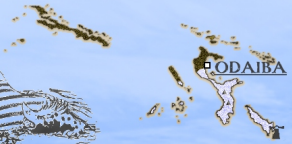
### [pozostałe\_lokacje]

**Imperium Czerwonego Słońca / Kontynent:** To potężne imperium gdzie władza jest połączona z religią. Kapłani sterują życiem poddanych, a praca w kolektywie i modyfikacja środowiska wokół na rzecz ludzkości to podstawa ich wiary. Choć uchylili okienko częściowo otwierając się na handel ze światem. To nie zależy im na eksporcie choć posiadają wiele ekskluzywnych dla wyspiarzy towarów. Wola płacić monetami lub rozszerzać wpływy, zakładając gubernie. Gubernie nie przechodzą na pełny system władzy kapłańskiej znanej na Kontynencie. Są dobrym przyczółkiem dla wymagających zasobów wody i węgla parowców imperialnych. czy też punktem startu dla misjonarzy głoszących nieznaną na wyspach wiarę.

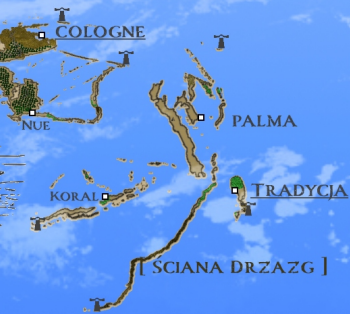
**Mad Maska:** Mały kontynent, nazywany największą wyspą Oceanii. Dom Troglodytów. Nie są to ludzie, lecz inny gatunek istot człekokształtnych. Teren śmiertelnie niebezpieczny. Nigdy nie udało się tu założyć ani osad ludzkich, ani w pełni zbadać całego terenu. Nazwa pochodzi od rozproszonych po terenie figur wielkich kamiennych twarzy. Latarnie morskie na przyległych mniejszych wyspach oraz imperialny sposób zdobywania niewolników to jedyny wpływ cywilizacji ludzkiej na to miejsce.

**Tu są smoki - Hic sunt dragones:** To rejon obejmujący 1/6 planety. Miejsce występowania ogromnej ilości wielkich jaszczurów: pływających, latających i lądowych. Te ostatnie zamieszkują albo kompleks wysp albo cały niezbadany kontynent. Najwięcej o ich naturze wiedzą naukowcy/biolodzy z Gadziego Pagonu,

IPPON



MIDWAY



ASKA

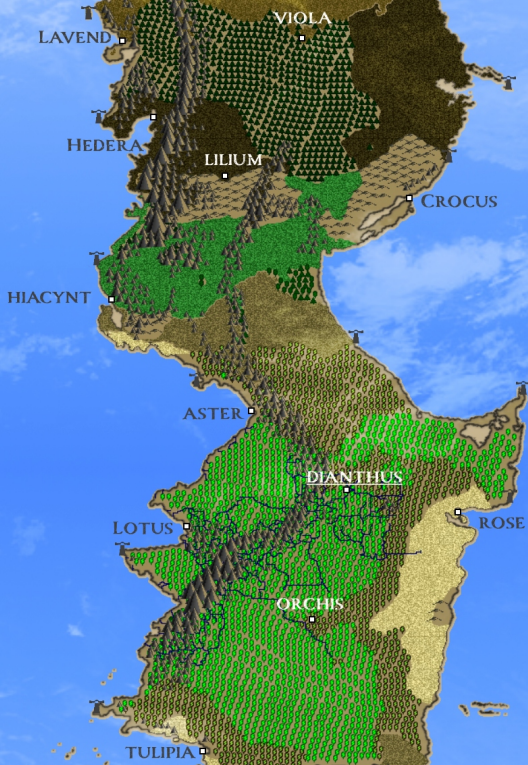
[ POŁAWIACZE STAKÓW ]

KONTYNET

[ CMENTARZYSKO ]

[ POŁUDNIOWE BRZYTWY ]

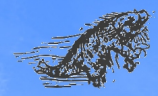
[ PRZESMYK WYJCA ]



WYSPA  
WSCHODNIA

[ WYSPI ŻÓŁCI ]

HC SVNT  
DRACONE



### [ciekawe\_miejsca]

**Biblioteka w Cologne:** Biblioteka uniwersytecka to jedyne takie miejsce Na Oceanii Zachodniej. Poszukiwacze skarbów nie raz tu zagląдают aby sprawdzić swoje tropy, przejrzeć stare dzienniki kapitańskie, lub legendy z przed wieków, Podobne biblioteki na Kontynencie spotkał albo straszny los, albo nie ma do nich dostępu.

**Latarnia Dobra Wózba:** jest to latarnia najbliższej kontynentu Mad Maska, latarnikami od lat są przedstawiciele nietypowej sekty religijnej Rahtajczycy. Wierzą w to że Imperium miało szansę odmienić pozytywnie świat w raj na ziemi tylko trzeba przekonać Imperatora do wykonania zadań zapisanych w tajemniczej Piramidzie w Rose . Latarnia jest więc zarówno miejscem startów ekspedycji na Mad Maskę , jak i miejscem ciekawych zleceń dotyczących Kontynentu.

**Kościany Gród:** Badacze z Gadziego Pagonu natknęli się porzuconą wieki temu osadę gdzie odczytywane są inskrypcje o tym jak tresować jaszczury oraz mit istnienia Królowej Matki Zachodu, władczyni smoków. Osada jest na powrót zamieszkała przez rodziny pragnące w pełni zrozumieć pradawną wiedzę.

**Truso:** Miasto konfliktu kultur. Portowa wyspa jest miejscem spotkań ludzi morza, a nabrzeże to już wpływ wiary leśnych kapłanów. Ci ostatni są oskarżani o manipulowanie w głowach zwykłych ludzi, i podobno na Nowej Polanie nie wszystko jest takie piękna na jakie wygląda.

**Cmentarzysko:** Miejsce gdzie prądy morskie zniosły zniszczoną siłami natury flotę desantową Imperium. Miała ona dotrzeć zarówno na Nippon jak i najprawdopodobniej Atol Azlandzki. W każdym razie wraki stalowych gigantów osiadły w jednym miejscu, a zamieszkują je teraz tajemniczy Wodni Nomadzi. Grupa ludzi która pływa na dowolnym kawałku nadającym się do pływania, Nie boją się stworów morskich , a nawet podobno potrafią je przyzywać. Stosują przeróżne wymyślne pojazdy dla nas podobne do Wind i Kitesurfiningu, Podpływają na swoich pływających maistach często w okolice Wysp Cukrowych pohandlować czym się da, wtedy to mieszkańcy pilnują swoich kosztowności.

Więcej informacji oraz zoomowalna mapa  
<http://www.piracipary.eu.org/>

