

Karmazyn

Podręcznik Gracza

Paweł "Gwinteth" Zajackowski

wersja 1.0.0
2016-11-01

Spis treści	
Wstęp	6
Podziękowania	6
Wprowadzenie	7
Historia węgla	8
Schachta Kwaś	10
Trudna historia	10
Czymu Schachta jest podziem?	11
A jej cel	11
Ala carac	12
Wczesna Schachta	13
Kwik zimowy - Kierowca	13
Kwik drugi - Lina Kwaś	13
Kwik trzeci - Puchaczowski	14
Kwik czwarty - Dyspozycyj	15
Kwik piąty - Kompatencja	16
Kwik szósty - Eksploata	17
System	18
UŁ, WSTP	19
Modułulator startowego biegu	19
Lina Kwaś	20
Aktywacja	20
Eksploata	22
Eksploata	24
Grafika	26
Eksploata	26
Eksploata	29
Eksploata	31
Eksploata	33
Eksploata	35
Eksploata	36

Sargassum.....	39
Skimm.....	40
Van Kruith.....	42
Zaai.....	44
Dysophyia.....	46
Sytem.....	46
Jasmin (Sambucuscanis).....	47
Okum (Dipentzema).....	47
Longinus (Hedera).....	48
Antimorph (Antimorph).....	48
Acum (Oxyl).....	49
Cervic (Sila umph).....	50
Paraculum (Sambucus aldrin).....	51
Hemus (Pentyl).....	51
Impetia (Terni).....	51
Vibrica (Hemomaria baci).....	52
Indica (Phyocarpa).....	52
Spis (Phonari).....	53
Lepus (Saxil).....	53
Lepidulum (Paki sa linninnig).....	54
Okum (Hedera).....	54
Pallum (Pentyl).....	56
Pentyl (Phedyl).....	56
Pentyl (Saccaria).....	57
Phenigis (Hedyl).....	57
Radix (Hedyl).....	57
Somum (Saxil).....	58
Saxil (Hedyl).....	59
Tempesti (Hedyl).....	59
Tubratum (Hedyl).....	61
Tramagis (Hedyl).....	62

Wstęp

Kompendy jest utworzonym fontem, opartym na zasadach podanego kodowania i / wczesnego doświadczenia znanym z myśli o WPC. Aktualna wersja jest przeznaczona do podglądu, jako bieżąca wersja. Kluczowym elementem fontu jest Scharif Khat. Z założenia, grać kontroluje Scharif do domowego podglądu. Moduły są używane do systemu GPRS, Linzy w [Jawabach] i tym samym kosztu różnych wersji w postaciach Scharif. "Wzrost doświadczeń" umożliwiającą bardziej kontrolować.

Podziękowania

Dla miłośników gry i miłośników gry od roku 2000 do teraz. Andrzej Kucharski, Krzysztof Wójcik, Michał Kucharski, Czesław Kucharski, Eliza Kucharska, Grzegorz Kucharski, Kasia Kucharska, Karol Kucharski, Krzysztof Kucharski, Krzysztof Kucharski, Marcin Kucharski, Michał Kucharski, Paweł Kucharski, Paweł Kucharski, Rafał Kucharski, Wiktor Kucharski. Oraz wszystkich ich przyjaciół i znajomych na stronie internetowej.

Inspiracje

Linki inspirujące niekompletną listę gier i filmów które miały wpływ na Kartago

- Roger Zelazny: Koczni Antares
- Andrew Langford: Nagi komandosi o wielkim
- George R. R. Martin: Północy i ognia
- Jordanes: Górnicy: Północy i ognia
- Scott Lynch: Koczni Antares
- Patrick Rothfuss: The Name of the Wind
- White Wolf: Vampire: The Masquerade / The Requiem
- White Wolf: Vampire: The Masquerade
- Steve Jackson Games: GURPS
- John Green: The Maze
- Akamai Entertainment Group: 700 Sex
- Edward: The Game of Thrones
- George R. R. Martin: The Game of Thrones
- George R. R. Martin: The Game of Thrones

Historia wersji

[illegible]

Szczegółową historię wersji można znaleźć na GitHubie:
<https://github.com/Guiseth/Karmanyn-Handbook/commits/master>

Gracze otrzymują Solachidów na X pokoleniu. Wydaje się odległe od Załoczyń, ale jest wciąż całkiem potężne. Co oczywiście nie oznacza że nie można przypadkiem stracić głowy po ciśnie zandrzwiając mączką zadartym przez pijanego chłopa, albo samemu po pijaku nie wpadł do fosy i utopić się.

Aktualnie najwyższe spotykane pokolenia to XIV - XV.

Ale zaraz...

Coemu tylko XV? Bo Salachis nie rozróżnia się tak łatwo jak zwykli ludzie. Często jest tak, że Salachis przez 200 lat doczeka się jedynie trojki - czwórki potęgi dwójki. Ogólnie, na świecie jest ich około 50 000, co stanowi około 0,1% całej populacji. Częstoś dwójki Salachisa dziwnyżi cechy rodowe tego o ritzym pokoleniu, a jeśli się zdane, tego o większej męce. Salachistwo występuje tylko u ludzi, więc pomimo kompatybilności płciowej ludzi, efrów i teoretycznie krasnoludów - mieszanin nie będzie Salachistami. Chyba że dorosłaś krai innej niż ludzka będzie powyżej 30%, wtedy może się to zdarzyć.

Tworzenie Szlachcica

Kamaryn używa mechaniki GURPS edycji 4, patrz rozdział **System**. Przybliż Ci drogi Graczu proces tworzenia postaci w kilku krokach. Wiele z tego zostało już powiedziane w ogólny sposób w każdym podręczniku do RPG, ale każdy ma też jakieś swoje smaczki.

Wzór karty postaci dostępny jest na Google Doc pod adresem:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1xY8jY1LNPSUjmmv5OxDeIty3f80>

Krok pierwszy - Koncepcja

Wybierz płeć i koncepcję postaci. Szlachciców dziesiątego pokolenia można spotkać równie często przemierzających gołębice Kontrynentu co zaszytych w swoich posiadłościach. Nie trudno o dobrą przygodę jeśli będziesz Graczem należał do tych drugich.

Musisz podtrzymać w internecie, być może szukając kontaktów, okazać do dobrego zarobku lub specyficznej wiedzy. Być może jesteś doświadczoną oddatą najemnika, zapieczętowanym, wspaniałym zdrowicielowi, elitarnym nauczycielom szermierki, kłosać nagród ścigającym ryby trudne do upolowania przez zwykłych ludzi. Może pracujesz dla kogoś kto potrafi dać zapłacić za Twoje niewsporne umiejętności, a być może po prostu lubisz ścigać się po bezdrożach szukając przygody, wypitki lub pojedynku z godnym Gołbim technicznie.

Wybierz wiek postaci. Może być nieopierzonym rękosem (18 lat) lub doświadczonym wyjadaczem (50 lat). Doświadczonym jak na standardy ludzkie, gdyż 50 lat Solachic wygląda zapewne na nie więcej niż półną dwudziestkę i na przed sobą jeszcze dobre dwie lub trzy setki lat życia. Jeśli nie przydarzy mu się nieszczęście...

Krok drugi - Linia Krwi

przedstawicielem rodu, czy odbiega od stereotypu. Ile ma wzrostu, ile waży, jak się ubiera itd.

Krok czwarty - Dyscypliny

Zakup Dyscyplin - nadnaturalnych zdolności opłacanych pulą Krwi.
Kiedy Szelechicki znał trzy Podstawowe:

Ipsuano - leczenie własnych obrażeń, zatruć i chorób.
Otiun - odpoczynek.

Grat trzy lub cztery **Pienuszące** Dyscypliny rodowe (patrz opis Rodu "Dyscyplinapienuszące"). Tych dwóch kategorii uczy się dość łatwo i naturalnie, płac wyłożony konci punktow.

Rody posiadają też Dyscypliny **Drugorzędne**. Nie są one ich główną specjalnością, ale ich nauka przychodzi łatwiej niż Dyscyplin Obcych. Koszt wynosi 125% normalnej wartości.

Mażna też się uczyć Dyscyplin **Olepek** (nie poditwowy ani pierwotny drugo-rzędowy), należących do innych Ródów, ale kosztują one 150% (normalne) ceny w punktach i wymagają zaliczenia chętnego nauczyciela. Rody posiadające ekskluzywną dla siebie dyscyplinę (np. Dyscyplina Urna w Sarghaddów, czy Visuaru w Róznemów) zwykle pilnie strzegą swoich sekretów.

Wybierz Dyscyplinę Mistrzowską - jedną z Dyscyplin podizawowych, pierwszorzędną lub drugorzędą jest specjalnością postaci i zakup jej poziomów kosztuje 72% normalnej ceny w przypadku podizawowych i pierwszorzędną, lub 100% w przypadku drugorzędnych.

Animorph - zmiana w dowolne zwierzę.
Awem - przemiana w wielkiego orla.
Cerevis - podnoszenie przedmiotów siłą woli.
Exorcismus - kłócenie złych

Impetus - blyskawiczna szarża zakończona miądzącym uderzeniem.
Inbestia - władza nad zasierzami.

Dyscypliny leżą koncepcyjnie gdzieś pomiędzy zaletami a ujemnościami. Dają różne możliwości ale wymagają rzutu na aktywność - tym łatwiejszego im wyłucha się ma postać i im więcej punktów wydano na daną Dyscyplinę.

Krok piąty - Kompetencje

Wykup dodatkowe zakłady, wady i umiejętności, tak aby wartość postaci wyniosła w sumie [375] punktów + [55] bonusu z wad i quirków.

Sugerowane jest, żeby ująć w wadach i zaletach jakieś propozycje z

Jeśli Salachic posiada w swoim arsenale supernaturalne zalety, jak Magic lub Damage Resistance, to można je też rozwinąć, jednak nie więcej niż do

Sugerowane jest, żeby ilość punktów wydana na umiejętność była mniej więcej w przedziale wiel do dwa razy wiel w latach. Warto zwrócić

uwagę na umiejętności składające się na typowe wychowanie Szlachcica, takie jak Dancing, Heraldry, History, Leadership, Literature, Riding, Savoir-Faire, ewentualnie Tactic i Strategy i stosowne umiejętności walki.

Postać powinna mieć nie więcej niż -50 punktów w wadach (może być więcej) ale nie przynosi już dodatkowych punktów) oraz -5 w quirkach - małych fabularnych upodobaniach, awenjach czy cechach.

Krok szósty - Ekwipunek

Zakupił ekwipunek, domylnie, z zakazy Wealthy, Szelchic posiada 1000 Florendo, czyli odpowiednik 1000000 GUISPowych z tech level 4. Miesięczne dochody wynoszą 400\$, koszty życia przeciętnego Szelchica o statusie 2 wynoszą 300\$ miesięcznie, ale jeśli ktoś jest oszczędny, można to obniżyć dwukrotnie bez większej ujemy na honorze. Można też zakupić Modyfikator starłego bogactwa.

System

Karmazyn ulpysz meczowidzi GUBBY, wduj/ 4. Do stworzenia postaci
Sobolowa wyprzedzaj podjęgorn GUBBY Baidi uel - Character. Do tworzenia
postaci brylany jefimowicz magien zabawa jani experiment uq i GUBBY
Magie: Karmazyn cionuje kilka modyfikacji i dodatków.

RQ, Will i Per

W podkowanym systemie Will i Per są składowymi IQ. W Karmazynie
są to dodatkowe atuty, które by determinowały inteligencję i potencjał
mózgu, sprężynowującym i mózgiem subdeterminującym. Ponadto Will jest
dodatką do podkowanego systemu, gdyż jest baidi dla cionów i kłopotów
Dziękuję Schwalke. Cionka zatem podobała jej Magary w odróżnieniu do
cienie, a by różnica, to cienie głowu czy chwytają się cionu, a by efekty
determinują poziom karmazyn. Dziękuję. Suma IQ kłopotu [1] parabolic,
Will kłopotu [2] parabolic, Per kłopotu [3] parabolic. Wzrostem jest magi
determinuje poziom [2] i są od cionu cionu.

Modyfikator startowego bogactwa

Stwierdzono bogactwo systemu jako górną do wyboru na start
czas dochodu. Można przewidzieć tę rolę bez przewidziane dochodów przez
wzrosty.

parity	modyfikator	parity	modyfikator
[1]	+1.2	[11]	+4.0
[2]	+1.4	[12]	+5.2
[3]	+1.6	[13]	+5.6
[4]	+1.8	[14]	+6.6
[5]	+2	[15]	+7
[6]	+2.4	[16]	+7.6
[7]	+2.6	[17]	+8.2

Imiona męskie: Agis, Aolis, Alos, Ankyth, Cohnal, Danyrd, Eilon, Emmyth, Pylson, Itham, Jonik, Lashul, Malgath, Mothil, Nylan, Sraht,
Imiona kobiece: Alex, Allixa, Aulus, Darthul, Elasha, Eilon, Esta, Glynn, Luth, Malth, Makaela, Mistle, Nuala, Seida, Shaela, Talila,

System:

Koszt szablonu obowiązkowego: [114]

Obowiązkowe zalety / wzm

[20]	OX +3	[15]	Charitable
[20]	IX +2	[10]	Honesty
[20]	IX +2	[15]	Peaceful; Self defence only
[10]	Per +2	[0]	Selfless
[16]	Will +2	[0]	Vow: don't eat meat
Attractive			
[5]	Magery 0		
[5]	Magery: healing spells +2		
[5]	Animal empathy		
[15]	Empathy		
[4]	Hard to kill 2		
[5]	Plant empathy		
[5]	Resistant to disease +2		
[5]	Resistant to poison +2		
[10]	Talent: healer 1		
[1]	Honest face		

Typowe zalety / wady:

[5]	Regulation	[15]	Combat paralysis
[5]	High manual dexterity	[5]	Post combat shakes
[15]	Intuition	[15]	Sense of duty
[15]	Luck	[5]	Shyness
[10]	Magery +2	[5]	Skinny
[5]	Talent: Animal friend		
[5]	Talent: Green thumb		
[5]	Truthfulness		

Bluturion

[illegible]

Herb: Czarnonoszrocie: w polu w polowie jasnozarym, w polowie ciemnozarym

— — — — —

[20]	IQ +1	[-5]	Callous
[15]	IQ +1	[-20]	Frightens Animals
[20]	HT +2	[-15]	Weirdness Magnet
[10]	Per +2		
[16]	Will +2		
[5]	Ambidexterity		
[15]	Combat Reflexes		
[5]	Flexibility		
[4]	Hard to Kill 2		
[10]	High Pain Threshold		
[5]	Metabolism Control		
[9]	Nightvision		
[5]	Resistant to poison +3		
	Silence		
[10]	Talent: infiltration* 1		

[5]	Absolute Direction	[-15]	On the Edge
[4]	Attractive	[-5]	Selfish
[10]	Catfall	[-5]	Vow: Don't teach disciplines
[5]	Fit		to others
[15]	Perfect Balance		
[15]	Unfeasible		

"Była pełnia. Ciriada Lanwena wracała do obozu. Wlknęła się w myślach. Van Kloth będzie pewnie ze wszystko było tylko snem. Manipulacje snem były jedną z niezwykłych umiejętności jej rodu. Lubiła Van Klothów. Miel niezaprzeczalne talenty w prawnich sprawach. Shwendar też lubila. Ale rzadko się trafiali. Kto Ciriady, piękny opier

Nakeraah

*Astronomy, astronomy, biology, cartography, cartography, mathematics, mathematics, occult, physiology, physics, psychology, research, sociology

Typowe safety / wady:

[2]	Absolute Timing	[5]	Callous
[4a]	Global Memory	[2a]	Pathetic Animals
[4a]	Magery	[5]	Lower
[5]	Single Method	[2]	No Sense of Humor
[10]	Unstable	[2]	Stupid
		[5]	View: Don't teach: Not worth discipline to others

Nephelion

Wady: Incompetent or careless pilot

Zakazy: Niebezpieczny

Wady: Niebezpieczny

Przydatki: Niebezpieczny

Wady: Niebezpieczny

Przydatki: Niebezpieczny

Wady: Niebezpieczny

[10]	High Pain Threshold		
[2]	Lightning Calculator	[-15]	Greed
[10]	Talent: Business Acumen 1	[-10]	Paranoia
[5]	Talent: Military 1	[-5]	Stubbornness
[10]	Very Wealthy	[-1]	Proud

Typowe zalety / wady:

[15]	Intuition	[5]	Selfish
[15]	Combat Reflexes	[5]	Workaholic
[15]	Danger Sense		
[5]	Empathy		
[10]	Voice		
[5]	Social Chameleon		
[15]	Talent: Smooth Operator		

Zwani też imperialnymi. Są chorobliwie ambitni i wykazują dużą bieżność w wszelkiego rodzaju zaręczeniu, czy to ekonomicznym w skali dziesiętlicznej czy armii w skali godzin. Paranoicznie, obrydliwie bogaci i posiadający zarównanie do przyspychu i monumentalności. Nie przepadają za bezpośrednim braniem udziału w bitwach, a jeśli już, to zakuć w bączanie drogę zbroje za specjalnych słowach, a magicznieji usprawnieni.

Sarghadd

"To był Prezes! Jestem tego pewna! Pielonolny skurczył się! Myślałam że jęki błędnym. Ale nie. To było oczywiste. Tenże doświadczenia. Były zbyt blaski. I było tam zbyt dużo krwi na takie rany. On ją kurwa wysyłaj jak wydumki i potem zrobił z niej siłki. Pielonolny szedł! Psychol jęki, kurwa jęgi! Miał!"

- Tawris, proszę cię, upokój się. Ludzie na nas patrzą. - Czernochowicz uszczepił paluszki zamyślił się.

- Wiesz gdzie to mam je na nos patrzą? Wiesz gdzie mam? - Kobietka wstąpiła. Zapadła głowa ciemna. Wierzyli głębiej zardę przytulił głębiej na kątach. Podziwiał się krótkim do jakiegolub grubego męczyłony po czterdziestce. Wyglądał na kupca. Skulił się jak Tawris słoneczko za nim.

[15]	Talent: Smooth operator	[-10]	Impulsiveness
[10]	Voice	[-5]	Slow Riser
		[-5]	Stubbornness
[-5]	Chummy	[-5]	Vow: don't teach Velox to
[var]	Compulsive behaviour		others
[-5]	Curious		

Zurov

[illegible]

Charakteryzując się imponującą siłą fizyczną, uporem i bezwzględnością, prostymi jak słuteckimi metodami radzenia sobie z problemami. Uważa się za niezbyt bystrych i finaglowych, co niektórzy przypisują nadmiernemu spożyciu mocnych alkoholi. Są też nieokrzesani, porywczy i skory do bójek. Wykazując kilkunastokrotnie większą przyczyną naturalną niż reata fizyczną. Uboleżony rozrywki jest popisywanie się swoją siłą, polowanie i zabijanie niedźwiedzi gołymi rękami, co sprawia, że nie są w najlepszych stosunkach z Sarghadami. Do bitew często nawiązują z polgimnymi młotami dwuręcznymi o przedłużonych metalowych trzonkach.

Systemic

Received 12 March 2014; accepted 24 May 2014

Obsolescence safety / safety:

[54]	ST-42	[20]	Talent: Motor response 1
[55]	ST-43	[21]	Temperature Tolerance 2
[56]	WHL-2	[22]	Alcohol Tolerance
[57]	Chalkbox-1		
[58]	Damage Resistance +1	[40]	Bad Temper
[59]	HR	[41]	Body
[60]	High Pain Threshold	[42]	Dull
[61]	Sluggish	[43]	Stout

Typical safety / safety:

[10]	Combat Reflexes	[44]	Alcoholism
[11]	Firearms	[45]	Benign
		[46]	Blindfold
		[47]	Caliber
		[48]	Chastity
		[49]	Unsubdueness
		[50]	Overconfidence
		[51]	Primal
		[52]	Stark
		[53]	Stubbornness
		[54]	Strenuous: Targeted

Dyscypliny

Dyscypliny są mianami używanymi określania przerw. Schematycznie. Każdy dyscyplinę można przedstawić następująco: Imię, Nazwa, Długość i Średnia oraz 3 do 4 rozdziałów. W tym celu Wzrost, Ciężar, Płeć, Kolor włosów.

System

Ustalenie dyscyplin roboczych jest najważniejszą rzeczą. Każdy Schematycznie 4 podziałem na 4 grupy: 1) podział na 4 grupy, 2) podział na 4 grupy, 3) podział na 4 grupy, 4) podział na 4 grupy. W tym celu Wzrost, Ciężar, Płeć, Kolor włosów.

Dyscypliny: 1) podział na 4 grupy, 2) podział na 4 grupy, 3) podział na 4 grupy, 4) podział na 4 grupy. W tym celu Wzrost, Ciężar, Płeć, Kolor włosów. Dla ułatwienia w tym celu Wzrost, Ciężar, Płeć, Kolor włosów. W tym celu Wzrost, Ciężar, Płeć, Kolor włosów. W tym celu Wzrost, Ciężar, Płeć, Kolor włosów.

dużych wysokość i zmieniać się w locie w ptaki by w ostatniej chwili wyprostować lot."

Transformuje Salschicha czasowo w dużego orta. Tylko ciało, ubranie i inne rzeczy zostają, im wydłuży poziom tym dłużej można pozostawać zmienionym, również także udzielić i inne możliwości. Do manewrowania w łodzi

Systems:

Koszt zakupu [5] za poziom

Porokm: koort basowy + per minuta / udlwlg

- 1: 6 BP + 1/min, 1kg
- 2: 5 BP + N min, 2 kg
- 3: 4 BP + N min, 3 kg
- 4: 4 BP + N min, 5 kg
- 5: 4 BP + N min, 10 kg
- 6: 3 BP + N min, 20 kg
- 7: 3 BP + 1/10 min, 40 kg
- 8: 3 BP + 1/15 min, 80 kg

Cerevis (Sila umyslu)

"Dziścał natomiasz mi stąd ni zwądz uwidził się nagle na stopę w głąb / zatrzymał tam na chwilę w miejscu przebiegając nogami w powietrzu co sprawiło dość kamienne uśmiechy. Czyż Senna byłby się ciekawym, Męknym blaskiem. Potwór, z wyrazem lekkiego skupienia na twarzy, w stronę leżącego mała"

Systems:

Jeden poziom daje ekwiwalent 1 ST do podłączenia przedmiotów z prędkością równą poziomowi w m/s. Można więc unieść poziom² kg.

Koszt zakupu [3] za poziom
Zasieg 100m, cel musi być widoczny

koszt użycia 2BP/15s pełnej mocy albo 1 BP/15s połowy mocy (ćwierć masy),
tylko samo na podtrzymanie / min.

Każdy kolejny poziom do daje nowe moce i zwiększa potencjał
istniejących. Każde zakursy Ki ra poziom.

Partiam 1:

Wyrzucie duchów - umożliwi wykrycie obecności duchów i nieumarłych. Koszt użycia 1SP per 10 metrów promienia, kolejne 1SP za każde podwojenie dystansu.

Finalej spoczynek - trzonny na marwie ciało czyiś je nieważnym na mocy Dyscypliny Obitus i nekromancji magicznej. Koszt rytuału 4 SP.

Przywołanie ducha - wezwanie ducha zmarłej niedawno osoby. W zależności od wyniku rytułu można uzyskać lepsze lub gorsze informacje i chęć współpracy. Koszt rytuału 4 BP. Zwiększa bliskość ciała, im więcej czasu minie od śmierci, tym trudniej.

Partem 2:

Werwanie zombie - przywołanie wszystkich zombie znajdujących się w promieniu 10 kilometrów, w trakcie działania Dyscypliny zombie będą zmierzać w kierunku Sechebura. Koszt 1.000 / minuta

Kontrola zembie - uzyskanie kontroli nad zembie. Łatwe w przypadku bezpańskiego, wymaga temu przedstawienia w przypadku zembie posiadającego właściciela. Koszt rytału 1 BP.

Partem 3:

Odesłanie nieumarłego - zadaje obratrania lub odcyła nieumarłych w zaświaty. Koszt rytyzmu podbitawowego 1 BP, w przypadku duchów wymaga

Box 4:

pacjentach "człowiek znowu nieodolnie przetrąca. Miałeś też być używane jako diagnostyczny alarm przeciwegipsowy o profilaktycznym zadaniach obszarów lub schodów przed awariami atmosferycznymi

System

Rozmiar całkowity [D] per poziom, każdy daje

41 D8 (Dane Magi)

41 Magi Resistance

41 Drogą Resistance

Rozmiar kłosa wynosi 2 D / min. Do 3 DP odnosić do wszystkich w przeciwnym kierunku od kierunku (złoty i srebrny). Do kłosa kłosa 3 D / poziom powiększa się o kłój 2 metry

Percuro (Leczenie)

Leczenie odratunkowe Rozmiarów w kłojach, im większy poziom, tym efektywniej się to odbywa. Miałeś też nagromadzić doświadczenia chorób oraz broni

System

Kłój, czasy i wartości jak w kłojach, wymaga dotykać.

Do poziomu dodaje się 1/3 poziomu (złoty)

Fractigia (Baza)

Tworzenie kłojów, od prostych, do skomplikowanych, niepołączonych, po bardziej zaawansowanych, niepołączonych

System

Wielkość, tworzenie kłojów z kłojów Magi

Kłój całkowity [D] / poziom

Robur (Krupa)

Wielkość, tworzenie kłojów, od prostych, do skomplikowanych, niepołączonych, po bardziej zaawansowanych, niepołączonych

Wytłóśnienie energii, w tym dynamiczne, w tym w tym i tym

Systemy
1992, tworzący na świecie i George Powers

Geografia Karmazynu

Zruchy lwiąt, zwany dalej Kontynentem, rozciąga się na około półtora tysiąca mil z południa na północ i dwóch tysięcy mil z zachodu na wschód. Na zachód rozciąga się wielkie morze, na północ od Nordlandu i Namroli lodowe pustkowia, na południowy wschód od Alabairi pustynia, zaś na wschód od Kraji rzeźniczy się stępy. W każdym z tych kierunków zapuszczali się kłani odkrywcy, lecz rezygnowali z powodu coraz trudniejszych warunków lub nie wracali wcale.



Na Kontynencie znajduje się 15 krajów.

Alsa bria

Stolica: Malchata
Władca: Emir z rodu Khurem
Klimaty: kraje Azorkie

Rozległy kraj na południu Kontynentu. Mało kto się tu zapuszcza oprócz drobnych kupców z solidną obcasznicą. Kontynent bóg się trześci Ałabazrycz, nie rozumie się ich kultury i nigdy nie wie do końca co im strzeli do głowy ani jaką tak naprawdę się dysponuje, jednak od restrykcji krajów odgracza ich Vorhoz, przez który jak powszechnie wiadomo nikt nie przejrzeli żywy bez zgody Nakazahr.

Gorący klimat sprzyja uprawie różnych owoców których nie ma na reszcie kontynentu i hodowli niespykających gładzie zwierząt, produkuje się tu też wiele drobnych uzwozanych na półmocy za egzotykcą i przez to pożądanym.

Bremvoris

[illegible]

Brungia

**Po kolejnych dwóch godzinach jazdy dotarli do Zachodniego mostu. Most ten, podobnie jak jego wschodni bliźniak był arcydziełem sztuki inżynierskiej i architektonicznej. Nie jedynie wznosił w Łos Corlon. Spinał zachodni brzeg jeziora z wyspą leżącą na środku i miał niemal trzy mile*

[illegible]

Stolker, Cannel

Władca: Król z rodu Myrtilis
Klimaty: Szwajcaria, Austria, Czechy

Brugthia jest brzożem słoniowatym górnym. Bezpiecznie można się do niej dostać jedynie od północy. Kraj ten znany jest głównie z tego że rzeźnika tu wypiekają alchemikami w koryntynie. Jest też siedzieli Selskiego rodu Myrthis. Przez kraj płynęła dwa rzeki: Brama wypływająca do Lac Doran oraz na północy Tysia należąca do Alchemika i przepływa przez drugie co do wielkości miasto w Brugthii – Carling, miasto jubilerów. Rozwinęło się dzięki kopalinom kamieni szlachetnych. Można tu też spotkać dalek Salschy z rodu Wlurion i Askhalu.

Federacja Północna

Stolice: Martengard

Władza: Kraucoludzi Namiestnik
Młodzi Krawczuki, Budylin

Tutaj osiedla się większość krasnoludów i gnomów. Kraj stał się światowym potentatem w przemyśle ciężkim i górnictwie. Cześć północna, zamieszkała głównie przez krasnoludy specjalizuje się w górnictwie i hutnictwie zaś część południowa zamieszkała głównie przez gnomy, w precyzyjnych pracach jak utrzymanie broni czy montowanie różnych mechanizmów. Na południu znajduje się miasto Oyvenam będące niggdy stolicą gnomiego państwa, Dwarion które przylczyło się do Federacji. Na północy, na tarczyku

Religion

Stolica: Umlaw
Władza: Starosta z rodzi Femeiwr
Klimaty: Czarchy, Umlawia, Polska
Relion jest spymym krajem leżącym w centrum Kontynentu, wciśniętym między potężne stamie Kajura i Kara. Historycznie granice zmieniały się, a mieszkańcy niejednokrotnie porzucali przysiadło z mpy, ale ostatecznie odrzeka o stabilności i promowaniu całkiem dobrze.
Mieszkańcy Relionu są bardzo gościnni, ale cieni na swoich potężniejszych sąsiadów. Ogromne polacie kraju zajmują pastwiska i uprawy kuki, a także lasy bogate we wszelkie zwierzyzny. Matnia tu spotkać sporo elfów oraz Salschicków rodu Niescheld i Aghkales.

Sanquilon

Włocławek: Lot Nisze
Kłódzka: Kłódzka z rodu Łaniewa
Włocławek: Francisz, Henryk, Wincenty
Sierżantem był na zamku Kampanus i jest mocno powiązany z ekonomią i polityką. Właśnie w Imperium, jego mianowicie uwzględnia się, że samemu się u siebie uważał za nadejściowy, alegoryczny i wyuczony na piękno i zdrowie, młodził się wina i głowę i kochał. Im bardziej na półknie, tym bardziej ogólny mógł temperament.

Ogromne podanie kraju zagospodarowane są sprawą wino, ponadto gospodarstwo opiera się na wyżywianiu wszelkich dóbr luksusowych, ubrań, braterzy, młodzi oraz ogólnie pojętej utulki.

Vozhod

"Włoski Łódź szmaragdowy, Mercedis Arctico Nokienich włosy na brzoju okrywa ukrytego złą sławę i owaloną aurę tajemniczości. Przeklętego Jeziora, Lac Nazareth. Obejmowały trzy włoski, dwie rybkie i jedną rolniczą, ledząca bardziej na południu."

(z Nijmegen)

Państwo leżące na drodze na południe od centrum Kontynentu. Składa się z tuzina prowincji zarządzających wysoki stopień autonomii i zarządzanych przez lokalnych władców. Władza centralna jest ograniczona do nadzoru nad podległymi i nadzoru nad podległymi. Władza centralna jest ograniczona do nadzoru nad podległymi i nadzoru nad podległymi.

Wschód jest bardzo słabym regionem, gdzie gawiska między innymi

Informacje o świecie

Powierzchnią walutą jest Floren Imperialny będący odpowiednikiem 100 z GURPS'a na tech level 3.
Jednostki miar odpowiadają znanemu nam systemowi imperialnemu.

Rasy intelligentne

[illegible]

528

Efity są podobne z wyglądu do ludzi, mają jednak smuklejsze ciała, delikatniejszą budowę są atrakcyjniejsze. Mają też charakterystyczne szpiczaste uszy. Z reguły ich karmienie jest jasne, w połączeniu z blond włosami i niebieskimi oczami, lecz nie jest to reguła. Efity były kilkaset lat, są zwinniejsze i inteligentniejsze od ludzi. Mają czułe zmysły, naturalne predyspozycje do magii i ponarzania się w łóżko. Widzą też dobrze w nocy. Mają słabość do szkieł, nagi i kierują się swobodnym honorem. Jeśli chodzi o stosunek do innych

sprecyzowanie dotychczasowych wartości, każdy odpowiedź za jeden strzał. Tymi linijkami napisane jest: ciężko, automatycznie po każdym strzale, pięć razy maksymalnie. Ten mechanizm synchronizuje powolność bębna, a ten zakłócała resona – Gnam mówił szybko obracając bębal i wskazując kolację elementu – To jest pięciopięciopięciopięć, po każdym strzale again się czepiasz, zważaj się automatycznie na wycożanie magazynek. Nie kupuj przy zwalniając bębal jest dwuczęściowy i rozciąga się na boki. Jeśli odwrócić przy strzale jest refleksywno w osiemdziesiąt pięć procentach. A jeśli kłóć naciska się po kolbi resona, przelazę się automatycznie po pełnym nacisnięciu kłóć. Bębal jest umieszczony w ten sposób że można trzymać bębal w dowolnej pozycji, również do góry nogami.”

Główny trzymają się z reguły z krasnoludami. Mają zbilansowany do nich wzrost lecz posturę przypominającą już bardziej sępa. Są zwinniejsi i inteligentniejsi niż do ludzi. Są bardzo kreatywni jeśli chodzi o wynalazki techniczne. Często współpracują z krasnoludami szczególnie w zakresie metalurgii i „ciężkich” urządzeń. Główny widzą dobrze w nocy i są bardzo ciekawskie z natury co często pomaga im w pracy twórczej.

Namorian

[illegible]

- Owczem. Sukkuby to taki rodzaj demona. Istota z innego planu. Czasami się u nas pojawiają ale są nie do rozpoznania generalnie.
- Odnośnie urządzenia że pod tym względem Sukkuby są wyjątkami.
- Niekoniecznie. Czasami przyjmują postać zwykłej kobiety.
- A pazury, skrzydła i takie tam?
- To tylko jedna z możliwych postaci.*

Ganthritheory

[illegible]

Wampiry

"Ale do rzeczy. – Wyjść kokszan z bełharni. – Spójrz na groty. Z zewnątrz wyglądają normalnie. Jak leżą też. Ale jak się wbij w kurawę syna... Widać te maleńkie zuzępy?"
- Widzę.

