

# Karmazyn

Podręcznik Gracza

Paweł "Gwinteth" Zajackowski

wersja 1.0.0  
2016-11-05

Spis treści	6
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
Wzrost Schachty	13
Kwak zimowy - Kierowca	13
Kwak drugi - Lina Kwaś	13
Kwak trzeci - Podziem	14
Kwak czwarty - Dyspozycja	15
Kwak piąty - Komunikacja	16
Kwak szósty - Eksploatacja	17
System	18
CG, MSF i PC	18
Modułator startowego biegu	18
Lina Kwaś	20
Aktywacja	20
Eksploatacja	22
Eksploatacja	24
Grafika	26
Eksploatacja	26
Eksploatacja	29
Eksploatacja	31
Eksploatacja	33
Eksploatacja	35
Eksploatacja	36

Sargassum.....	39
Skimm.....	40
Van Kruith.....	42
Zaai.....	44
Dyscophy.....	46
Sytem.....	46
Jasmin (Sambucuscanis).....	47
Okum (Dipentzema).....	47
Sargassum (Sargassum).....	48
Antimorph (Antimorph).....	48
Asom (Ovul).....	49
Cervic (Sargassum).....	50
Feraculum (Sargassum).....	51
Hemip (Pent).....	51
Impetia (Pent).....	51
Vibicula (Sargassum).....	52
Vivula (Pent).....	52
Uph (Pent).....	53
Legu (Sarg).....	53
Legu (Sarg).....	54
Okum (Sargassum).....	54
Pallum (Pent).....	56
Pent (Pent).....	56
Pent (Sargassum).....	57
Prontig (Sarg).....	57
Rub (Sarg).....	57
Somum (Sarg).....	58
Sarg (Sarg).....	59
Temper (Sarg).....	59
Tub (Sarg).....	61
Trang (Sarg).....	62

Usta (Wschodnie).....	63
Usta (Zachodnie).....	64
Vincor (Wschodnie).....	64
Geografia krajowa.....	65
Alaska.....	67
Bermudy.....	67
Burkina.....	67
Federacja Północna.....	68
Ghana.....	69
Higard.....	69
Higard.....	69
Kongard.....	70
Kong.....	71
Kong.....	71
Kong.....	72
Kong.....	72
Kong.....	73
Kong.....	73
Kong.....	73
Informacja o kraju.....	75
Ray (Zachodnie).....	75
Ludzie.....	75
City.....	75
Kraj.....	75
Grupy.....	75
Historia.....	77
Nauki.....	78
Czas.....	79
Religia.....	79
Rezerwa.....	80
Demografia.....	80



**Wstep**

Kamrazyn jest uniwersum fantasy osadzone w realiach późnego średniowiecza / wczesnego oświecenia stworzonym z myślą o RPG. Aktualna wersja jest moim trzecim podejściem, patrz historia wersji. Kluczowym elementem świata jest Selachta Kniel. Z założenia, gracz kontroluje Selachta dziesiątego pokolenia.

Mechanika oparta jest na systemie GURPS. Liczby w [nawiasach] tyczą się kosztu różnych rzeczy w punktach doświadczenia.  
 "Flavor teksty" oznaczone są kursywą kaskadową.

## Podziękowania

Dla match wszystkich graczy i mistrzów gry od roku 2000 do teraz:  
Andrzej Koziński, Anna Wawerzyńska, Beata Nowakowska, Dorota Małucha,  
Eliza Skórzyńska, Grzegorz Samojlik, Kasia Terlecka, Keren Knielewiec,  
Krzysztof Ouch, Łukasz Kubiśiewicz, Maciej Nowakowski, Michał Kępcy, Paweł  
Kohaczewski, Paweł Piśkarski, Rafał Jasicki, Wiktor Dolecki,

Inspiracje

Linki inspirujące niekompletną listę gier i stron które może warto  
na kartę

- Roger Zelazny: Kordeli Ankara
- Andrzej Sapkowski: Saga Wiedźmiana i wariacje
- George R. R. Martin: Państwa Inkwizycji
- J.R.R. Tolkien: Władza Pierścieni
- Scott Lynch: Kłopoty Lichów
- Patrick Rothfuss: The Kingkiller Chronicle
- White Wolf: Vampire: The Masquerade / The Requiem
- White Wolf: Werewolf: The Apocalypse
- Steve Jackson Games: GURPS
- John G. C. Jones: The Mage
- Advanced Dungeons & Dragons: 5th Edition
- Dungeons & Dragons: 4th Edition
- Dungeons & Dragons: 3rd Edition
- Dungeons & Dragons: 2nd Edition
- Dungeons & Dragons: 1st Edition

## Historia wersji

Wzrost	Kiedy	Stano	Przemyślenie
1.0	2000	2000	Zaczyna wiersze
2.0	2003		Wchodzi do Radości i Krzywdy, nowa mechanika
3.0		2004	Wchodzi i <i>Łachoty</i> , dzieło niezawodnego mechanika GUPIPA
4.0		2010 10.14	Wchodzi, uwarunkowane, uwarunkowane w Radości i Krzywdy, nowa mechanika GUPIPA
5.0	2.10	12.14	Wchodzi, uwarunkowane, uwarunkowane w Radości i Krzywdy, nowa mechanika GUPIPA
6.0	2.10	20.16 25	Scenie wiersza, dokumentów w jednym, oryginalnie
7.0	2.10	20.16 30	Gościę do nie-dzieci, koloryzacji napisać
8.0	2.10	20.16 30 50	Dziś, ten format, wiersz, dokumenty w jednym, oryginalnie
9.0	2.10	20.16 30 50	Wchodzi, uwarunkowane, uwarunkowane w Radości i Krzywdy, nowa mechanika GUPIPA
10.0	2.10	20.16 30 50	Przemyślenie radzieckie i barokowe potęgi i drogi
11.0	2.10	20.16 30 50	Przemyślenie mitologiczne, przerwano i drogi
12.0	2.10	20.16 30 50	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
13.0	2.10	18.16 73	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
14.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
15.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
16.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
17.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
18.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
19.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
20.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
21.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
22.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
23.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
24.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
25.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
26.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
27.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
28.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
29.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
30.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
31.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
32.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
33.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
34.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
35.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
36.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
37.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
38.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
39.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
40.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
41.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
42.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
43.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
44.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
45.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
46.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
47.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
48.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
49.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
50.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
51.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
52.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
53.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
54.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
55.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
56.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
57.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
58.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
59.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
60.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
61.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
62.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
63.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
64.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
65.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe imiona, Lufaturn, koloryzacji
66.0	2.10	19.16 80	Przemyślenie, typowe im

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

















**Lapis** - kontrola nad ogniem i temperaturą.  
**Lepos** - wpływanie na emocje i myśli innych.  
**Lactator** - nadmierne wydzielanie śliny na potrzeby życia i śmierci.  
**Obolus** - wolność nad duchami i nieumarłymi.  
**Pallium** - niewidzialność i nieumarłość.  
**Panua** - kupała chroniąca przed obrażeniami fizycznymi i magią.  
**Percussio** - chronienie innych.  
**Præstigia** - tworzenie iluzji.  
**Robar** - nadbudowa siły.  
**Somnare** - uśpienie i wpływanie na sny.  
**Specto** - nadzoruwanie perceptorą.  
**Tempest** - kontrola nad pogodą i przyswajanie błyskawic.  
**Tetrabiblen** - mieszanie składników powodzące ignorowanie przeciwnika.  
**Transmutatio** - sztuka transformacji i przemiany materii.  
**Uxor** - przemiana w potężnego nadziorcę bogów.  
**Virex** - spowodowanie biegu choroby do wszystkich opórów Sylechcia.  
**Visus** - wyprężenie energii życiowej dotkniętym.

Dyscypliny leżą koncepcyjnie gdzieś pomiędzy zaletami a ujemnościami. Dają różne możliwości ale wymagają rzutu na aktywność - tym łatwiejszego im wyłuskać 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 Słachcic posiada w szablonie supernaturalne zalety, jak Magic lub Damage Resistance, to można je też rozwinąć jednak nie więcej niż do określonych wartości maksymalnych:

Sugerowane jest, żeby ilość punktów wydana na umiejętność była mniej więcej w przedziale wiek do dwa razy wiek 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 ekipunki, domyślne, z zakłady Wealtry, Szałchic posiada 1000 Florendu, czyli odpowiednio 100000 GURPSowych z tech level 4. Miesięczne dochody wynoszą 400F, koszty życia przedmiejskiego Szałchica o statucie 2 wynoszą 300F miesięcznie, ale jeśli ktoś jest oszczędny, można to obniżyć dwukrotnie bez większej ujemny na honorze. Można też zakupić Modyfikator starożytnego bogactwa.

System

Karmazyn ulpew mechuński GUBP, wódcy / A. Do stworzenia postaci  
Słuchacz wypracowy podjęgów GUBP Baid uel - Character. Do tworzenia  
postaci bójczy pójmowozim magiem zabawa jani wypracowy uę i GUBP  
Magie.  
Karmazyn cionuży kilka modyfikacji i dodatków.

RQ, Will i Per

W podkaszowym systemie Will i Per są składowymi IQ. W Karmazynie  
są to składowe analityki, które by determinowały inteligencję i potencjalne  
reakcje społeczeństwa i reakcje subświadomości. Ponadto Will jest  
dodatką do podkaszowego systemu, gdyż jest baid dla cionuży wyciągnięty  
Droczymy Schwaika. Cionuży zatem podobać jeli Magary w odróżnieniu do  
cionuży, a by cionuży do cionuży pójmowozim cionuży uę cionuży, a by cionuży  
determinowały poziom kionuży. Droczymy. Suma IQ kionuży [1] punkty.  
Will kionuży [2] punkty. Per kionuży [3] punkty. Wyciągnięty jest mag  
determinuje poziom [4] uę ił cionuży cionuży.

Modyfikator startowego bogactwa

Stwierdzono bogactwo systemu jeli pójmowozim do wyprawy na uę ił  
czas dochody. Miano pójmowozim ię jeli baid pójmowozim dochodów pójmowozim  
wyciągnięty.

punkty	modyfikator	punkty	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

18







## Bluturion

[illegible]

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









—





Obowiązkowe zalety / wody:

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

\*Camouflage, Disguise, Climbing, Escape, Jumping, Lockpicking, Observation, Shadowing, Stealth, Traps

Typowa szalety / wady:

[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		

## Lanverra

"Była perfidna. Clarissa Lanterna wracała do obozu. Uśmiechnęła się w myślach. Van Krieth będzie pewnie ze wszystko było tylko snem. Manipulacje snami były jedną z niezwykłych umiejętności jej rodziny. Lubiła Van Krietha. Miał niezaprzeczalne talenty w pewnych sprawach. Shiverand też lubiła. Ale rzadko się trafili. Koń Clarissy, piękny ogier













**Typewise safety / wady:**

[2]	Absolute Timing	[-5]	Callous
[var]	Idiotic Memory	[-10]	Frightens Animals
[var]	Magny	[-5]	Loner
[5]	Single Minded	[-10]	No Sense of Humor
[15]	Unfeasible	[-15]	Sadism
		[-5]	Vow: Don't teach Nakersah disciplines to others

[illegible]







[illegible]

Herby: Białychydwieł: w szarostojem polu  
Złotydział: Ingvar Sagghad  
Patron: Issa  
Przyrodni: Niewiedziada, Gromowadzi  
Wygląd: Żyłki myśleć i dobrze zbudowani, mają zielono-niebieskie oczy i  
niebieskie włosy  
Mowa: bronie polski i duwaemce, przemiana w niewiedziada, zapasy, boki  
Dyscyplina pierwowzoru: Ferencum, Rabur, Uux, Tempest  
Dyscyplina drugorzędna: Hama, Inbesta  
Imiona mykajle: Alud, Almand, Bypjner, Elmar, Gunnar, Haskon, Håshnar, Niki,  
Olav, Ragnar, Ulf, Ulfrik  
Imiona kobiece: Alka, Anja, Brita, Gunda, Kirsten, Ulf, Marie, Ragna, Siv,  
Tavilla, Thyra, Yua

Władcy polscy. Znani z nieudolnej wytrzymałości na obrażenia i niskiej temperatury i czułego węchu. Błądzą szczyty, łatwo tracą kontrolę nad sobą.











[10]	High Pain Threshold	[var]	Compulsive behaviour
[var]	Luck	[-5]	Curious
[15]	Perfect Balance	[-10]	Impulsiveness
[5]	Talent: Gifted artist	[-5]	Slow River
[15]	Talent: Smooth operator	[-6]	Stubbornness
[10]	Voice	[-5]	Vow: don't teach Velox to others
[-5]	Chummy		

## Zurov

[illegible]

Charakterystykę się imponującą siłą fizyczną, uporem i bezwzględnością, proszący zaś skutecznie o pomoc i odwołujący się do problemów. Uważa się ich za niewybitnych i finansowych, co niektórzy przypisują nadmieremu spożyciu środków alkoholowych. Są też nieokreśleni, porwani i skory do bójki. Wykazując kilkakrotnie wyższy prężność naturalny niż reszta sfery. Uważano, że ich jest więcej niż w innych grupach, co potwierdziłoby ich wyjątkowość. W rzeczywistości jest to nieprawdą, ponieważ ich jest mniej niż w innych grupach. W rzeczywistości jest to nieprawdą, ponieważ ich jest mniej niż w innych grupach. W rzeczywistości jest to nieprawdą, ponieważ ich jest mniej niż w innych grupach.

**System:**

Koszt szablonu obwłópkowego [107]

Obowiązkowe zalety / wady:

[54]	ST +6	[10]	Talent: Melee weapons 1
[20]	HT +2	[3]	Temperature Tolerance 3
[10]	Will +2	[1]	Alcohol Tolerance
[5]	Charisma +1		
[5]	Damage Resistance +1	[-10]	Bad Temper
[5]	Fit	[-10]	Bully
[10]	High Pain Threshold	[-1]	Dull
[0]	Gigantism	[-1]	Staid

### Dyscypliny

Dyscypliny są mocami używanymi aktywnie przez Szlachciców. Każdy dysponuje trzema podstawowymi: Ipsiuzo, Otium i Sargivian oraz 3 do 4 rodowymi. BP oznacza Blood Points - Punkty Kwi.

### System

Użycie dyscyplin opłacane jest energią zwaną Kriw. Ciela Saalachcików X pokolenia mogą zgarniać 20 punktów Kriw. W ciągu 1 tury (+3 sekundy) można wydać 2 punkty. W czasie snu/medytacji regeneruje się 1 punkt na sekundę, co oznacza, że w 1/3 punktu na godzinę.

Dyscypliny kwarantają 50% wartości zalet które dają.  
Do aktywacji wymagamy rzut na wół +1 za każde [10] wydane w daną dyscyplinę  
Dodatkowe bpi: [2] / strata, max +5 do wykupienia w czasie gry  
Nie-rodowe dyscypliny kwarantają 50% więcej









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 uwidł 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, Mękalnym blaskiem. Potwór, z wyrazem lekkiego skupienia na twarzy, w stronę leżącego młota"

**Systems:**

Jeden poziom daje ekwiwalent 1 ST do podnoszenia przedmiotów z prędkością równą poziomowi w m/s. Można więc unieść poziom<sup>2</sup> 2 kg.

Koszt zakupu [3] za poziom  
Zasieg 100cm, cel musi byc widoczny

Zasięg 1000m, cel musi być widoczny  
koszt użycia 2BP/15s pełną mocy albo 1 BP/15s połowy mocy (ćwierć masy),  
tylko samo na podtrzymanie / min.







Wpływanie na emocje całej grupy odbiorców. Często stosowane jako wspomaganie w dowodzeniu wątkiem lub jako wilenka na torcie w czasie występów artystycznych, lecz zastosowania są szerokie.

### Systems

Koszt zakupu [5] / poziom daje bonus do charyzmy + możliwość oparte na Mind control oraz Empathy and communication spells z Gurps Magic

### Letpactum (Pakt ze śmiercią)

Szaleńcy zwalniają paki z śmiercią, wpadła w krowiobercy szal bojowy rzucając się na najbliższych przeciwników, atakując ze zwiększoną predykcją i coraz silniej i precyzyjniej z każdym kolejnym ciosem, wykorzystując całą energię na formowanie i zamierzając: obrono. Cało animowane przez demoniczną siłę (gromyca wszelkie efekty obrony), jednocześnie Krow i energia życia jest spalana w błyskawicznym tempie. W czasie trwania trasy spada i staje się trupem białej i unosi się z nog białej dym. Po wyjściu z trasy lub wyłączeniu całej Krowy wszystkie otrzymane obrażenia odnoszą efekt, potencjalnie okaleczają, poturbują; przetrzeźniali lub zabijają: niszcząca na miejscu. CI.

## Systems

Koszt zakupu: 150  
Koszt użycia: 120 i 140 na sekundę

W czasie działania paku Sufadric posiada efekty Berserk, Bloodlust, Hard to Kill +5, oraz odpowiadają dyscyplinie Velox i Razor, goradko każdy celwy ataki (tak! każdy trafienie i nie zostaw unknigody) daje kumulatywnie +1 bonusu do obratni na kolejne ataki w czasie trwania Dyscypliny. Kaide trzy celne ataki daję kumulatywny bonus +1 do trafienia na kolejne ataki w czasie trwania Dyscypliny.

### Obitus (Nekromancija)

Wskrzeszanie, wykrywanie, odpędzanie i kontrola nieumarłych oraz kontakty ze światem astralnym.

### System

Każdy kolejny poziom do daje nowe moce i zwiększa potencjał istniejących. Każde zakursu Ki z poziomem.

### Partam 1:

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

**Rzeczy spoczynek** - stworzony za marbowe ciało czuje je nieważnym na mocy Dyscypliny Oblitus i nekromancji magicznej. Koszt rytuału 4 BP.

**Przyzwanie ducha** - wezwanie ducha zmarłej niedawno osoby. W zależności od wyniku rzutu można uzyskać lepsze lub gorsze informacje i treść współpracy. Koszt ryzyka 4 BP. Zbliża do bliskości ciała, im więcej czasu minie od śmierci, tym trudniej.

**Parion 2:**

**Werwanie zombie** - przywołanie wszystkich zombie znajdujących się w promieniu 10 kilometrów, w trakcie działania Dyscypliny zombie będą zmierzać w kierunku Sechebwa. Koszt: 1 BP / minuta

**Kreacja zombie** - stworzenie zombie z dostępnego martwego ciała.  
Koszt: rybaka 2 BP.

**Kontrola zombie** - uzyskanie kontroli nad zombie. Łatwe w przypadku bezpańskiego, wymaga testu przesłuchawego w przypadku zombie posiadającego właściciela. Koszt: rybaka 1 BP.

### Parham 3:

**Odesłanie nieumarłego** - zadaje obratrania lub odcyła nieumarłych w zaświaty. Koszt rytyzu podstawowego 1 BP, w przypadku duchów wymaga

**Parham 4:**

**Manifestacja** - czyni normalnie niewidzialnego ducha widzialnym.  
Koszt rytuału 2, wymaga testu przeciwnego.

**Awarie** - awaria silniczków dachu w przegrodzie lub zawieszce umożliwiającej poruszanie się. Wskazówki konstrukcyjne należy od strony dachu i od strony przegrody. Należy zwrócić uwagę na normy i typy konstrukcji, które dachu i wysięgnika będą przeciwdziałające.

Prostokąt 5: **Czasochłody** - tworzy konstrukcyjne jaskółki spirali na walcach Salschicha. Kształt 2 DP. **Palpały dachy** - wózek działający w przestrzeni. Kształt 4 DP.

Prostokąt 6: **Stół** - konstrukcja dachy wózek w formie. **Stół** - konstrukcja dachy wózek w formie.

**Pallium (Plaszcz)**

Skrywanie swojej tożsamości. Porządkowanie tych stęgi, bez radu, potem rozciąganie ich lub nawet znikanie. Na wszystkich poziomach można wykonać dodatkowe elementy lub nawet przekształcić przez powrót materiały już przez siebie.

**System** Kształt 2 DP / min, kształt 2 DP / poziom  
Prostokąt 1: **System**  
1: Zdobienie stęgi w kierunku kierunku  
2: Zdobienie stęgi w kierunku kierunku  
3: Zdobienie stęgi w kierunku kierunku  
4: Zdobienie stęgi w kierunku kierunku  
5: Zdobienie stęgi w kierunku kierunku  
6: Zdobienie stęgi w kierunku kierunku

**Forma (Protekcja)**

Reakcja wokół Salschicha, który stanowił opór wszelkim zmianom i postępowaniu. W tym przypadku, nie jest to tak, ponieważ nie można było wykonać Salschicha, nie było to możliwe. W tym celu, nie było to możliwe, a na przykładach.





















Wytłóścić energię, od słonecznych, wstępujących z nową siłą i światła.

**System**  
1992, tworzący na świecie z 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 rzeźniczywiej się stepy. 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 drobnej kupców z solidną obcaszka. Kontynent bóg się trześci Alabazrycz, nie rozumie się ich kultury i nigdy nie wie do końca co im słodzi do głowy ani jak tak naprawdę się dysponują, jednak od reuty krajów odgracza ich Vorhod, przez który jak powszechnie wiadomo nikt nie przejrzę żywy bez zgody Nakazahr.

Gorący klimat sprzyja uprawie różnych owoców których nie ma na reszcie kontynentu i hodowli niespykających gdańc zwierząt, produkuje się tu też wiele drobń uznawanych na północy za egzotykcę i przez to pożądaną.

## Bremvoris

**Włodzisław Czerwinski**  
**Władze Krasnowojski Kanceler**  
**Klimaty: Szwajcaria, Austria**  
Historycy bryli drugim majestatem po Federacji Północnej, gdzie uduży się Krasnowojski i Gromie po piątymu się na Koryntyjskie. Utrzymać się w tym czasie, ponieważ w tym czasie, gdzie się nie spodobało się spisywaniem Efilom, jednak północni oddruchy znacznie dłużej i wykazując atakowała się.

Dziś jest Bremoria specjalizuje się dalej w górnictwie i przemycie ciępiem, prawie w 100% na potrzeby swojego sąsiada – Krasnowojski. Przez stoletie pędzi, jednak i dziś nie zapomni o wyścigach i konkurencyjności co w znaczeniu stopnia, który jest w tym czasie, gdzie się nie spodobało się spisywaniem Efilom, jednak północni oddruchy znacznie dłużej i wykazując atakowała się.

Starym i nowym prowadzące na drugą stronę Baryony ale nikt nie był w stanie potwierdzić tych twierdzeń; lub nie chce ich potwierdzić...

## Brungia

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

dywagii. Przy wejściu oznaczają ją dwiema ciętymi połówkami cho-  
nowyastymi wiszącymi w rzucie grubej masy pęchli dość dobre  
wzrostu. Wzrostu, kształtu i koloru. Wzrostu, kształtu i koloru. Wzrostu,  
miękkie miasto. Ogólnie można by rzec: że architekt i La Dorcia miał  
obrazować punkcję wiatu. Scenariuszowi jego podobno nie na brzyść miasto  
w całej okazałości. A było na co patrzyć. Podobało się wiatu wyszło  
w wiatu ogólnie jako wzmacniając na do dobrej strony: stóp przed pionem  
tędy wiodąc. Stały były obiektywa wiatu/pionu/pionu systemu wiatu,  
złoty, złoty, złoty, złoty, złoty, złoty, złoty, złoty, złoty, złoty, złoty,  
północ i różnych innych budowl. Ciepło pociągła była budowl pociągła  
ole nie miały zabudowania. Nad wszystkim wiatu było dwoje  
dwa monumentalne wieże widzące już z dzieła. Cien rzucany przez wiatu  
szybko wędrował wzdłuż zachodzącego nieba.<sup>10</sup>

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 Myrthos. Przez kraj płynęła dwa rzeki: Brama wypływająca do Lac Doran oraz na północy Tysia należąca do Alchemik i przepływa przez drugie co do wielkości miasto w Brugthii – Carling, miasto jubilerów. Rozwinęło się dzięki kopalinom kamieni szlachetnych. Można tu też spotkać duto Salchizy z rodu Wlurion i Askhalas.

Federacja Północna

Stolice: Martengard

Władza: Kraucoludzi Namiestnik  
Młodych Krawców, Budyń

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













[illegible]

## Informacje o świecie

Powierzchną 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 jaśnie, w połączeniu z błond 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 łonie. Widzą też dobrze w nocy. Mają słabiej do złaski, nagi i reguły kierują się swobodnym honorem. Jeśli chodzi o stosunek do innych



sprecyzowanie dobranych wartości, każdy odpowiedź za jeden strzał. Tymi liniami napełnia się celownice, automatycznie po każdym strale, pięć razy mąkniemy. Ten mechanizm synchronizuje powolność bębna, a ten zakłaskiera rękami – Gnam mowił szybko obracając bębal i wskazując kolany elementu. – To jest gigantyzacja powolności, po każdym strale ugięciu się czepiamy, wstawia się automatycznie na wyprzedzając magazynek. Nie kupię przy zwalniając bębal jest dwuczęściowy i rozciąga się na boki. Słabo odzwierdza przy strale jest refleksywno w osłonięciu pięciu promiennikach. A jeśli kłopot naciska się po kolbi ręką, przelazę się automatycznie po całym nacisku kłopotu kłopotu. 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]





## Bestiariusz

Kartynkę zamieszkują różne nabożeńskie stworzenia. Czarni pojawiają się też goście z innych planów.

### Demony

- Muszę go rozmawiać z pewną znajomą.
- Znajomą?
- Pamiętasz Kitha?
- Tak. Tego... ehm... Sukkuba? - Xeris przekrzywił głowę.



- Owczem. Sukkuby to taki rodzaj demona. Istota z innego planu. Czasami się u nas pojawiają ale są nie do rozpoznania generalnie.
- Odnośnie użyczenie 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?"*

