

# Karmazyn

Podręcznik Gracza

Paweł "Gwinteth" Zajackowski

wersja 3.0.11  
2016-11-06

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
Ujęcie WSI i P	18
Modelizacja 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 Krot.....	42
Zarc.....	44
Dysophyia.....	46
Syria.....	46
Javania (Sarmadecaria).....	47
Okum (Dipentema).....	47
Longinus (Hemipentema).....	48
Antomorph (Antomorphum).....	48
Acum (Oxyl).....	49
Cervia (Sarmadecaria).....	50
Paracum (Sarmadecaria).....	51
Harm (Harm).....	51
Impetia (Terni).....	51
Urbica (Hemipentema).....	52
Urbica (Hemipentema).....	52
Urb (Hemipentema).....	53
Legia (Legia).....	53
Legia (Legia).....	54
Obia (Hemipentema).....	54
Pallum (Pallum).....	56
Perna (Perna).....	56
Perna (Perna).....	57
Prontia (Prontia).....	57
Robur (Robur).....	57
Somum (Somum).....	58
Somum (Somum).....	59
Temper (Temper).....	59
Tabacum (Tabacum).....	61
Tramag (Tramag).....	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
Komard.....	70
Komard.....	71
Komard.....	71
Komard.....	72
Komard.....	72
Komard.....	73
Komard.....	73
Komard.....	73
Informacja o kraju.....	75
Ray (Zachodnie).....	75
Ludzie.....	75
City.....	75
Komard.....	76
Grupy.....	76
Rezerwy.....	77
Nauki.....	78
Czas.....	79
Religia.....	79
Rezerwy.....	80
Demografia.....	80



**Wstep**

Karmazyn 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 Kwie. Z założenia, gracz kontroluje Selachta dzisiejszego pokolenia.

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

## Podziękowania

Dla moich wybitnych graczy i mistrzów gry od roku 2000 do teraz:  
Andrzej Koziński, Anna Własnyńska, Beata Nowakowska, Dorota Małucha,  
Elża Skórczyńska, Grzegorz Semeniuk, Kasin Terlecka, Karol Kisielewicz,  
Krzysztof Ouch, Łukasz Kuliński, Maciej Nowakowski, Michał Kozły, Paweł  
Kołaczynski, Paweł Piekarski, Rafał Jasicki, Wiktor Dolecki,

## Inspiracje

Lista (zapewne niekompletna) książek, gier i filmów które miały wpływ na Karmazyn

- Roger Zelazny: Kroniki Amberu
- Andrzej Sapkowski: Saga i opowiadania o wiedźminie
- George R. R. Martin: Pieśń lodu i ognia
- Jarosław Grzędowicz: Pan Lodowego Ogrodu
- Scott Lynch: Kłótnia Łodzie Lamory
- Patrick Rothfuss: Imię wiatru
- White Wolf: Vampire: The Masquerade / The Requiem
- White Wolf: Exalted
- Steve Jackson Games: GURPS Banestorm
- Atlas Games: Ars Magica
- Alderac Entertainment Group: 7th Sea
- Blizzard: Series gier Diablo
- Bungie: Series gier Myth
- Russell C. Mulkay: Highlander

## Historia wersji

Wzrost	Kiedy	Stano	Przemyślenie
1.0	2000	2000	Zaczyna wersja
2.0	2003		Wprowadza kody Różne i krajowe, nowa mechanika danych i <i>Scalability</i> , dane rozróżniające, mechanizm GUISA
3.0	2010	1014	Dołącza, ulepsza, zmienia w Różach i krajach, nowa mechanika danych i <i>Scalability</i> , dane rozróżniające, system <i>AS</i> i <i>Mapa</i>
4.0	2012	1214	Scaluje w GUISA, przemyślenie mechanizm, ogranicza
5.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , dokumentuje w <i>Mapa</i> , zmienia i <i>Google</i> dane, nowe kody, krajowe kraj
6.0	2016	2515	Dołącza format <i>AS</i> , dane rozróżniające, krajowe, krajowe
7.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w GUISA, krajowe
8.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> i <i>Scalability</i> w krajach, krajowe
9.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
10.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
11.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
12.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
13.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
14.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
15.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
16.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
17.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
18.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
19.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
20.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
21.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
22.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
23.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
24.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
25.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
26.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
27.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
28.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
29.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
30.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
31.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
32.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
33.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
34.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
35.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
36.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
37.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
38.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
39.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
40.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
41.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
42.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
43.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
44.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
45.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
46.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
47.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
48.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
49.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
50.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
51.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
52.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
53.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
54.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
55.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
56.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
57.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
58.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
59.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
60.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
61.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
62.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
63.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
64.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
65.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
66.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
67.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
68.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
69.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach, krajowe
70.0	2016	2515	Pracuje w <i>Mapa</i> , zmienia w krajach

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















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 ma być Podstawowy.

**Ipsuzano** - leczenie własnych obrażeń, zatrucia i chorób.  
**Otkum** - odpoczynek.

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

Rody posiadają też Dyscypliny **Drugorzędne**. Nie są one ich główną specjalnością, ale ich nauka przychodzi łatwiej niż Dyscyplin Głównych. 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 ekskluzywność dla siebie dyscyplin (np. Dyscyplina Urna w Sarghaddów, czy Vissari w Rinsendów) 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.





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, Szelachic posiada 1000 Florendo, czyli odpowiednik 1000000 GUISPowych z tech level 4. Miesięczne dochody wynoszą 400\$, koszty życia przeciętnego Szelachica 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.



[4]	x 2.2	[16]	x 8.8
[5]	x 3.6	[17]	x 9.4
[10]	x 4	[24]	x 10

Zbiory fraz: [modyfikatory](#), [mimo](#), [odpowiedzial](#), [rytualni](#), [kiedy](#), [miedzy](#)  
Słuchajcie: nie powielajcie pewnie niedogodni i ciążli dachowców, ale nie [przylgniecie](#)  
całkowicie między historycznymi odnośnikami.



**System:**  
Kard. stabilis obusianus [114]

[20] OX +1  
[30] IQ +2  
[20] HT +2

- [5] *Magery 0*
- [6] *Magery: Healing spells +1*
- [5] *Animal empathy*

- [4] Resistant to disease +2
- [5] Resistant to poison +3
- [10] Talent: Healer 1

- (5) Reputation
- (5) High manual dexterity

## Bluturion

[illegible]

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







**Pazyn: Tami**  
**Przydany:** Świecie, Zimnodziębny  
**Wygląd:** Czubko słowianin, brązowiec z ciem.  
**Wzika:** długie maki / szale / psaw / walczone  
**Umiejętności:** Aiming, Handing, Broadsword, Crossing, Claws, Climbing, Connoisseur, Cool, Dancing, Falconsy, Leatherworking, Mincey, Naturalist, Riding, Riding, Spider, Spear, Spear Thrower, Survival, Teamwork, Tracking, Traps, Veterinary  
**Dyscypliny:** *Przydany:* Antimahr, Hamus, Inbestia, Trasmor  
**Dyscypliny:** *Przydany:* Ferocium, Buro  
**Tętno:** Rejkan, Kozłan, Abikah, Alhed, Arzur, Benedykt, Bogdan, Doran, Karpius, Elan, Ernest, Gerard, Gustaw, Hubert, Iwo, Jakub, Jacek, Jan, Janek, Karol, Lucjan, Marcin, Miran, Norbert, Nori, Norman, Sebastian, Stefan, Tamasz, Tamasz, Wladimir, Zdzisław, Zygmont  
**Pozostałe:** kaskader, Anzyl, Agnieszka, Alga, Biana, Argylia, Celina, Dominika, Dorota, Edyta, Eliza, Hanna, Inna, Joanna, Kaja, Katarzyna, Kinga, Lidia, Maja, Magda, Małga, Monika, Sylwia, Wera, Wola, Zofia  
 (odpowiedź ze świata v2: Phaeon)

Zmniejszałaś też mistrzowie w hodowli koci i wreszcie innych zwierząt. Bardzo słabo widzą w ograniczonym świetle, co rekompensują ferocjonalnym słuchem.

**System:**  
Koszt: stabilno obowiązkowego [112]

**Obowiązkowe staty / wady:**

[10] ST +1	[15] Combat reflexes
[20] DK +2	[5] Damage Resistance 1
[10] HT +1	[15] Discriminatory Hearing
[10] HP +2	[10] High Pain threshold
[5] Per +1	[15] Luck
[5] Animal empathy	[5] Talent: Animal friend 1
[5] Absolute direction	[8] Parabolic Hearing 2
[4] Attractive	[+10] Increased life support

[14] Night blindness  
[4] Extra sleep 2h

Typowe usterki / wady:

[5] Charisma	[5] Charmy
[1] No hangover	[0] Cide of honor
[2] Absolute tolerance	[2] Gaudium
[5] Plant empathy	[0] Impulsiveness
	[2] Changeling
	[0] Sense of duty

Grafikar

~. Anal. Rozmiar natury jest. Wskazówki kładę jak poręczny Grafikar  
kieruję kłosa?  
- Roz wskazuje. Trzyfaktowe imię wyzy ze sta kocham  
- To nie powiesz w tym momencie o przedmiot. ~Przebieżna kłga  
- Dla poręczny  
- Chętnie... ~Próbuj. W mroku powiesz też jest dalszy."

Warto Złoty wóz w ciemnym polu  
Zabójstwo: Słone Grafikar  
Rozmiar: Tętno  
Przebieżna: Rozmiarowa, Słone  
Wzrost: Młody, myślał ciemne wstęgi i wzory, są wyznaczone i barwne szarym, wprost  
Wzrost: Wzrost, ciężkie dźwięki  
Ciepłota: Administracja, Armory, Artillery, Bate, Brakowanie,  
Czerwona: Czerwona, Dyplomacja, Ekonomika, Inteligencja, Analiza,  
Inteligencja, Leadership, Chowaniec, Rozmiar, Prędkość, Prędkość, Public  
Spreading, Shadowing, Soldier, Stealth, Strategy, Tactics, Throwing, Thrown  
Wzrost:  
Dziękuję grafikar Grafikar: Aorta, Lata, Pasma, Spectro  
Dziękuję grafikar: Carav, Common, Tętno  
Wzrost: Kłógar, Kłógarowa





[20]	IQ +1	[-5]	Callous
[15]	IQ +1	[-20]	Frightens Animals
[20]	HT +2	[-15]	Weirdness Magnet
[10]	Per +2		
[10]	Will +2		
[5]	Ambidexterity		
[15]	Combat Reflexes		
[5]	Flexibility		
[40]	Hard to Kill 2		
[10]	High Pain Threshold		
[5]	Metabolism Control		
[5]	Nightvision		
[5]	Resistant to poison +3		
[5]	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] Unfusable	

"Była petnia. Clarissa Lawena wracała do oboru. Ułmierzęło się w myślach. Van Krotz będzie pewien że wszystko było tylko snem. Manipulacja snami były jedną z niezwykłych umiejętności jego rodu. Lubiła Van Krotzów. Miał niezaprzeczalne talenty w pranych sprawach. Shiverandw też lubiła. Ale rzadko się trefili. Koń Clarissy, piękny agier









[-15] Absent-Minded  
[-10] Clueless  
[-10] Easy To read  
[-5] Eats  
[-5] Loner  
[-5] Shyness  
[-15] Weirdness

## Nakeraah

...jednak w przeciwieństwie do innych gwiazd, nie ma w sobie nic z bogactwa. Głównym celem jego gry jest wywołanie emocji u słuchacza. Nie ma w nim nic z bogactwa, które ma w sobie większość gwiazd. Głównym celem jego gry jest wywołanie emocji u słuchacza.



\*Astronomy, astrometry, biology, cartography, cartography, 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-Minded	[2]	No Sense of Humor
[10]	Unstable	[2]	Stupid
		[5]	Wise: Don't touch: Natural
			discipline to others

## Nephelion

Wady: Indiscreet, not a common goal

Zakazy: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: None

Przyjemne: Unstable

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)

Wady: Niechcisz (Don't Nephelion)







[illegible][illegible]

<b>System:</b> Aristo Caddisfly:chrysalis/strongp (12/2)		
<b>Chrysalis/strongp ability / weakp:</b>		
[140]	ST-41	[20] Resistant to disease v1
[140]	ST-41	[35] Resistant to poison v1
[15]	WLF-1	[100] Talent: Spider response 1
[154]	Strongp Resistance 3	
[155]	Chrysalis/strongp Weakp	[140] Bad Temper
[156]	High Pain Threshold	[140] Hat of Healing
[16]	Blue Skin	[140] Basic Speed 0.25
[15]	Temperature resistance 5	
[16]	Extra HP v1	
[16]	Hardness 2	
[16]	Filter Lungs	
[16]	Magic resistance 2	
[16]	Chrysalis resistance 2	
[16]	He	
<b>Types/strongp ability / weakp:</b>		
[150]	Combat Reflexes	[140] Berserk
[15]	Normal Toughness	[140] Mindblast
[12]	Hard to Kill	[140] Cede of Honor
[15]	Reverberating Voice	[140] Extreme Sense
[110]	Talent: Chameleonman	[140] Insublimeness
[15]	Abused Talisman	[140] Sense of Duty
		[140] Stubbornness

**Shiveran**  
"Razumovets byl vysochim i usupnyim blazhennym, no obo brashy go  
dovozhivshis. Vnesh, vneshny i by. Nda pishchitsa blagho nady, pish i  
kashkovi. Mneny i razumovets to pish oblichits brashy nashyly nashyly, byl  
vashem prashylyly."



[illegible]

(wybrać 2 z 3):	(wybrać 3 z 4):
[8] Wolfkin	[-15] Weirdness magnet
[10] High pain threshold	[-15] Lecherousness
[15] Combat reflexes	[-5] Overconfidence
	[-10] Disturbing voice
[-1] Unnatural feature: black	

\*Alchemy, astronomy, biology, cartography, cryptography, mathematics, occult, physiology, physics, psychology, research, sociology

## Typowe zasilanie / wady:

[2]	Absolute Timing	[var]	Compulsive behaviour
[2]	Cardinal	[-5]	Calm
[var]	Golden Memory	[-5]	Curious
[var]	Enhanced Defense	[-50]	Frightens Animals
[10]	High Pain Threshold	[-10]	Impulsiveness
[var]	Luck	[-10]	No Sense of Humor
[var]	Magny	[-15]	Sadism
[15]	Perfect Balance	[-5]	Stone River
[5]	Single Minded	[-5]	Stubbornness
[15]	Talent: Gifted artist	[-5]	View: Don't teach own
[15]	Talent: Smooth operator		disciplines to others
[15]	Unfazeable		
[10]	Voice		

## Van Kroth

"Van Kroth. Ródk křtřm ad Ganetha Van Krotha sř wywřdř. Wřzřsř onř i one, bę wyřjřkř natřrę męj pędędęc a křkřdř sř onř nř gřwnę chřdřsř nřmędřnř. Gęłř bę sř tacy nř z křm pępędřsř i gęrę pępędřsř pręzř dędę kř sř pęrębęłř i pę łwřcę wędęrę. Dęrę cękř Van Kroth jęst dę bęłkř skęręsř, křtęrę to sř pędękřsř lęř cękř dę pokęzęsř jęk to onř bęłęm pętręř sřpręwę wyřwřcř. A pręjżę nęłędę tę uęczęsř zę pętręř sř onř wyřmęwřcř. Tręfę skęręsřsř nřmędřręm nřmęł bęłęwęm skęzę zęwřnę jęk křkřł i pęgřsř na lęwř i

Przebieg: Wzrost fizyczny postępuje z nadmierną gwałtownością, ale nieproporcjonalnie do przyspieszenia, które w młodym wieku przestaje się zwiększać. Wzrost ciała jest nadmiernie przyspieszony, co prowadzi do nadmiernej masy ciała. Wzrost ciała jest nadmiernie przyspieszony, co prowadzi do nadmiernej masy ciała. Wzrost ciała jest nadmiernie przyspieszony, co prowadzi do nadmiernej masy ciała.

**Nazwa:** Nadciśnienie wrodzone w nadciśnieniu podłoża  
**Zdjęcie:** Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
**Przebieg:** Wzrost fizyczny postępuje z nadmierną gwałtownością, ale nieproporcjonalnie do przyspieszenia, które w młodym wieku przestaje się zwiększać. Wzrost ciała jest nadmiernie przyspieszony, co prowadzi do nadmiernej masy ciała. Wzrost ciała jest nadmiernie przyspieszony, co prowadzi do nadmiernej masy ciała.

**Systemy:**  
Klasyfikacja choroby według ICD-10: E11.0  
**Obserwacje i wyniki:**  
[10] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[11] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[12] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[13] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[14] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[15] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[16] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[17] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[18] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[19] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[20] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[21] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[22] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[23] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[24] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[25] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[26] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[27] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[28] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[29] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[30] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[31] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[32] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[33] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[34] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[35] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[36] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[37] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[38] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[39] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[40] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[41] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[42] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[43] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[44] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[45] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[46] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[47] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[48] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[49] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[50] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[51] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[52] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[53] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[54] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[55] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[56] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[57] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[58] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[59] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[60] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[61] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[62] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[63] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[64] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[65] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[66] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[67] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[68] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[69] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[70] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[71] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[72] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[73] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[74] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[75] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[76] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[77] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[78] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[79] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[80] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[81] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[82] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[83] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[84] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[85] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[86] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[87] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[88] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[89] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[90] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[91] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[92] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[93] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[94] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[95] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[96] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[97] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[98] Ciężkie nadciśnienie wrodzone  
[99] Ciężkie nadciśnienie wrodzone

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

[illegible]

spożyciu mocnych alkoholi. Są też nieokrzeseń, porywcy i skóry do bójek. Wykazuję kilkakrotnie wyższy przyrost naturalny niż rzemta Salabany. Ułubioną rozrywką jest popisywanie się swoją siłą, polowanie i zabijanie niedźwiedzi gołymi rękami, co sprawia, że nie są w najlepszych stosunkach z Sarghađami. Do bitych często niszczą z potężnymi młotami dwuręcznymi o przedłużonych metalowych trzonkach.

System:  
Koszt szablonu obwłokowego [107]

Obowiązkowe zalety / wady:

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

Typowe zalety / wady:

[15]	Combat Reflexes	[-15]	Alcoholism
[2]	Fearless	[-10]	Berserk
		[-10]	Bloodlust
		[-5]	Callous
		[-5]	Gluttony
		[-10]	Impulsiveness
		[-5]	Overconfidence
		[-1]	Proud
		[-15]	Sadism
		[-5]	Stubbomness
		[var]	Enemies: Sarghadd

Dyscypliny

Dyscypliny są mianami używanymi odzwierciedlać przedmioty naukowe. Każdy dyscyplinę można podzielić na poddyscypliny. Istnieją, Ochrona i Środowisko oraz 3 do 4 poddyscyplin. W tym celu można podzielić na poddyscypliny.

System

Ustalenie dyscyplin naukowych jest najważniejszą kwestią. Każda dyscyplina ma poddyscyplinę, którą można podzielić na poddyscypliny. W tym celu można podzielić na poddyscypliny. W tym celu można podzielić na poddyscypliny. W tym celu można podzielić na poddyscypliny.

Dyscypliny naukowe, które nie mają poddyscyplin, są poddyscyplinami. W tym celu można podzielić na poddyscypliny. W tym celu można podzielić na poddyscypliny. W tym celu można podzielić na poddyscypliny. W tym celu można podzielić na poddyscypliny.

**Ipsuano (Samoleczenie)**

*"Tawila Serghadd cofnęła się chwiejnie kilka kroków. Spojrzała na swój bark. Długie ramię płaszcza błyskawicznie nappełniło się karmimem. Zamknęła powoli zamykającą ranę Dyscyplin Samoleczenia."*

Leczenie wrażliwych obrażeń fizycznych, im wyższy poziom, tym efektywniej się to odbywa. Można też negocjować działanie chorób oraz truć.

**Systems:**

Wynaga koncentracji może być też brana, wynaga rzutu na początek. Koszty i szybkość poniżej.

```

python: parameter
1: [15] Restore 1 HP / 30 min, pay 2 BP per HP
2: [20] 1 HP / 3 min
3: [25] 1 HP / min, 1 BP / 1 HP
4: [30] 1 HP / 15 sec
5: [45] 1 HP / 4 sec, 1 BP / 2 HP
6: [50] 1 HP / sec, 1 BP / 3 HP
7: [70] 3 HP / sec, 1 BP / 4 HP
8: [85] 10 HP / sec, 1 BP / 5 HP

```

### Otium (Odpoczynek)

Szybkie odrykiwanie sił po długiej aktywności fizycznej/mentalnej. Do pewnego stopnia można nawet radzić sobie z brakiem snu, acz z czasem jest to coraz trudniejsze.







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

Transformuje Słachcica czarnego w dużego orla. Tylko ciało, ubranie i inne rzeczy zostają, im wydłużysz podłogę tym dłużej można pozostawać zmienionym, również także udzielić i inne możliwości. Do manewrowania w locie

**Systems:**

Koszt zakupu [5] za poziom

Porokm: koort basowy + per minuta / udlwlg

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

### Cerevis (Sila umyslu)

*"Cierpieć natomiast nie stał się znowu uniósł się nagle na stopę w górę i zatrzymał tam na chwilę w miejscu przebiegając nogami w powietrzu co sprawiło dość kamizane wrażenie. Oczy Suwa były się ciepłym, błędnym blaskiem. Potrzął z wyrazem lekkiego skupienia na twarzy, w stronę*

Telekinetics.

1998, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

**System:** jeden pouzom daje ekviva

prędkością równą poziomowi w my-

**Fercorium (Kamienna skóra)**

*"Zamarkował miśkie cięcie i błyskawicznie zmieniając trajektorię ostrza raz za razem na skos kaszule języka. Katano było ostrą jak brzojwo ale na ścinę nie brzyźnęło krew. Nle było jej tu na ostrzu. Kasiema skóra - Pomysł był z Koth. Ale nie jest nieprzebrębna. Nawet u tego pobozna o strąkającej się i wystrzykującej. Szyłby się przed ciemnym wyrzyszym na ścinę języka głowy. Pchnął pryncypjnie prosto w oko. Jednak klinga zderzyła się po jolajni niewidzialnej barierze tuł przed celem i drągnęła tylko skórę nad policzkiem"*

Zwiększa odporność na wszelkie obrażenia i niewygody. Ułatwia też utrzymanie się na nogach w trudnych sytuacjach (silne uderzenia, potężny wiatr)

**System:**  
Per poziom: +1 Damage Resistance (flexible), +1 HP, +1 Temperature tolerance,  
Od 3 poziomów chroniący  
Koszt [5] za poziom  
Koszt ulepsza 200 / min

### Hamus (Pazury)

Z nadgarstków wysuwają się po trzy ostrza długości stopy (Wolverine style). Im wyższy poziom tym wytrzymałość i ostrzejsze.

**System:**  
Koszt ułucia: 2 BP za wyrzucenie, 1 bp za schowanie  
Poziom 1: [5] cutting/impaling damage as for throat  
każdy kolejny za [5] dodaje 1 obratek i ignoruje 1 punkt DR

**Impetus (Taran)**

Szalachc zmienia się w żywy taran. Na kilka sekund zyskuje znaczny wzrost szybkości biegu i odporności na ciosy, dzięki czemu może rzucać się i wykonać na końcu pojedynczy atak o potężnej sile zdolny przykładowo obrócić w drzazgi ciężkie okute wrota warowni.



*"Sześćdziesiąt wyciągnął obie dłonie w kierunku wozu. Dale kule ognia pomknęły pod górę znacząc bruk pod rym dwóch śladami z sadzy. Powierzcie zdawało się skwierczeć. Xenon znowy się na boki, uskokzył aż jakli głąz głąz przy drodze. Wóz eksplodował z ogromnym hukiem. Wybuch rozszarpał pilanęg fragmenty w promieniu kilkudziesięciu jardów, porwał trawę dookoła drogi. Intensywny smród spalenizny rozszedł się dookoła."*

Kasut takupo (5) per postum

Muore oparte ne Fire spells e Garga Magic

Postum: mechanical

1: Seek fire  
Ignite  
Create fire  
Fireball: kasut 1 BP, 1d obstruksi per postum (burn)

2: Shape fire  
Distinguish fire  
Fireproof  
Resist fire  
Heat,  
Cold  
Resist cold  
Warmth

4: Flaming weapons  
Flaming missile  
Flaming armour  
Essential fire

5: Summon / create / control fire elemental

**System:**  
TSD  
Koszt zakupu [5] / poziom daje bonus do charzmy + możliwości oparte na  
Mind control oraz Empathy and communication spells z GURPS Magic

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

Silachce zwalniają pakt z śmiercią, wpadła w krwiożerczy szal bojowy rzucając się na najbliższych przeciwników, atakując ze zwiększoną predykcją i coraz silniej i precyzyjniej z każdym kolejnym ciosem, wykorzystując całą energię na ofensywę i zaniechując obrony. Cała animowana przez demonażną siłę (gnorząc wszelkie efekty obrabiania, jednoczenie Krwi i energii żywcem jest spalana w błyskawicznym tempie. W czasie trwania transu lub staje się trupio biały i unosi się z nogi biały dym. Po wyjściu z transu lub wypaleniu całej krwi wszystkie otrzymane obrażenia odrzuca efekty, potencjalnie okaleczając, poturbując; przyletności lub zabijając nieszczęśliwie na miejscu. C).

W czasie działania pakietu Solachica: posiada efekty Berserk, Bloodlust, Hard to Kill +5, oraz odpowiednikdyscypliny Velox i Rebur, poradzo każdy celny cely atak (tak który trafia i nie zostal uniesiony) dodaje kumulatorywny +1 bonusu do obratek na kolejne ataki w czasie trwania Dyscypliny. Kade trzy celne ataki daja kumulatorywny bonus +1 do trafienia na kolejne ataki w czasie trwania Dyscypliny.

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

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

Partiam 1:

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

**Przebieg choroby** – wczesnym czasem choroby nieświadomości. W zależności od wyniku zrzutu możliwe uzyskanie lepszej lub gorszej informacji i chęć współpracy. Kora rytmu 4 BP. Zmniejsza 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

**Kreacja zombie** - stworzenie zombie z dotychczasowego martwego ciała.  
Koszt rytuału 2 BP.

**Kontrola zombie** - uzyskanie kontroli nad zombie. Łatwe w przypadku

proposed by

**Part 2:**

**Oferowanie nieumarłego** - zadaje obratania lub odczytuje nieumarłych w zawiązy. Koszt rytuału podstapowego 1 BP, w przypadku duchów wymaga

Table 6

**Manifestacja** - czyni normalnie niewidzialnego ducha widzialnym.

**Animacja**- zamyka istniejącego ducha w posagu człowieka lub zwierzęcia umożliwiając mu porażanie się. Właściwość konstruktu zależy od mocy ducha i rodzaju posagu. Kout zależy od rozmiaru i typu konstrukt, mocy ducha i wymaga testu przeciwnego.

### Parlami 3:

**Czaszkoduch**- tworzy czaszkoducha (jukul-Spirit) na usługach Szlachcica. Koszt rytuału 5 GP.

**Palapka duszy**- wiezi duszę celu w przedmiocie. Koszt rytuału 4 GP.

Parham 6:

Ucz - zmierza tywa kłotą w uczu.  
Zjawu - zmierza tywa kłotą w zjawu.

### Pallium (Plaszcz)

Skrывanie swojej obecności. Początkowo tylko stojąc bez ruchu, potem ruszając się lub nawet atakując. Na wysokich poziomach można ukrywać dodatkowe osoby lub nawet przenikać przez pewne materiały jak przez rękę.

**System:**  
Koszt użycia 2 BP / min, koszt zakupu[S] / poziom

**Przekazy i możliwości:**

- 1: Złknięcie stojąc w cieniu nieruchomości
- 2: Złknięcie stojąc nieruchomo
- 3: Złknięcie powoli się ruszając
- 4: Złknięcie ruszając się
- 6: Przenikanie przez tkaniny
- 8: Przenikanie przez drewno

### Parma (Protekcja)

Roślina widzieliśmy Solachica sfery stawiającą opór wszelkim ciocom i pocłakom w niego wymierzonym. Nie jest tak mocna jak żelaza skóra Sarghaddów, lecz działa dokładnie chroniąc również ubranie, a na wystyżach







### Specto (Ogląd)

\* Wtórny język oddany na chwałę – Powiadela (J. Zamojska) czy: Srebra, jedna z podstawowych Dyncypin Vankorothu, umożliwia wyrażenie słuchu, wzroku lub węchu. Albo wszystkich trzech na raz. Słuchaciele używają wzroku bicia trzech srebr. Skoncentrowana jest mocno stojącej się wyłupat jakkolwiek dźwięk z głębi grotu.

\* Dyncypin czy? – Srebra Dyncypin.

\* Chwał – Srebra. Do jakiego czasu dyncypin słuch, szelest trasy, brzęczenie koszar. Również odgłos dźwięku bicia drewna. Albo używają dyncypin do słuchania srebra. Od środka używają jedynie mianowicie kapturze wódo na słuch.

Wynitza zmyły. Ponad to im wyłszy poziom, tym więcej specjalnych efektów można uzyskać, np. infrawizja, ultrawizja, widzenie w całkowitej ciemności, zoom warunkowy lub słuchowy czy nawet widzenie poprzez coraz solidniejsze materiały.  
tudo: dodał efekty na inne zmyły

### Systems:

Kaszt ułtycia2 80/min, potem 280/ucera.

- 1: [10] See Invisible
- 2: [17] Night Vision 9
- 3: [25] Ultravision
- 4: [32] Infravision
- 5: [40] Hyperspectral Vision, Penetrating Vision 1 (kardyn i inne "nipekkie" materie)
- 6: [50] Penetrating Vision 2 (wszystko oprócz metali / kacereria)
- 7: [54] Penetrating Vision 3 (pathe)

**Tempest (Burza)**

*"Na koniec rada: nie mówić przy takim  
"niech mnie piarun trzcinie". Bo może naprawdę trząsnąć, co? Jeden."*













Wytłóśnienie energii, włóknien, wtyłóśnienie a nawet masy i kłóś-

ośnów.

System

1992, tworzący na kłóśnieniu i George Powers

## Geografia Karmazynu

Zruchy świat, 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 Namorii lodowe pustkowia, na południowy wschód od Alabarii 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.

## Alubria

*Włoska Alubria*

**Włoska Alubria** (z r. 1848-1849)

Włoska Alubria (z r. 1848-1849) to państwo w północno-wschodniej części Włoch, które było częścią państwa Austrii. Włoska Alubria (z r. 1848-1849) to państwo w północno-wschodniej części Włoch, które było częścią państwa Austrii. Włoska Alubria (z r. 1848-1849) to państwo w północno-wschodniej części Włoch, które było częścią państwa Austrii.

Włoska Alubria (z r. 1848-1849) to państwo w północno-wschodniej części Włoch, które było częścią państwa Austrii. Włoska Alubria (z r. 1848-1849) to państwo w północno-wschodniej części Włoch, które było częścią państwa Austrii.

## Bremoria

*Włoska Bremoria*

**Włoska Bremoria** (z r. 1848-1849)

Włoska Bremoria (z r. 1848-1849) to państwo w północno-wschodniej części Włoch, które było częścią państwa Austrii. Włoska Bremoria (z r. 1848-1849) to państwo w północno-wschodniej części Włoch, które było częścią państwa Austrii.

Włoska Bremoria (z r. 1848-1849) to państwo w północno-wschodniej części Włoch, które było częścią państwa Austrii. Włoska Bremoria (z r. 1848-1849) to państwo w północno-wschodniej części Włoch, które było częścią państwa Austrii.

## Brugia

Włoska Brugia (z r. 1848-1849) to państwo w północno-wschodniej części Włoch, które było częścią państwa Austrii. Włoska Brugia (z r. 1848-1849) to państwo w północno-wschodniej części Włoch, które było częścią państwa Austrii.

[illegible]

Stolker, Cannel

**Włodek:** Król z rodu Myrtilis  
**Klimaty:** Szwajcaria, Austria, Czechy

Brungliah jest z trzech stron otoczona górami. Bezpiecznie można się do niej dostać jedynie od północy. Kraj ten znany jest głównie z tego że mieszkańcy wykopalisk alchemików używają na kontynencie. Jest też siedziba Śalacheckiego rodu Myrthos. Przez kraj płyną dwie rzeki: Brama wypływająca do Lac Doran oraz na północy Tysia należąca do sławiejskiej *Arji* i przepływa przez drugie co do wielkości miasto w Brungliah – Darlung, miasto jubilejów. Rozwinęło się dzięki bogactwom kamieni szlachetnych. Można tu też spotkać dwa Śalichy z rodu Wulurion i Askhalas.

Federacja Północna

Stolice: Martengard

Władza: Kraucoludzi Namiestnik  
Młodzi Krawczuki, Budylin

**Kinaty-Szwajcaria, Austria**

Tutaj mieszka się większość krasnoludów i gnomów. Kraj stał się światowym potentatem w przemyśle ciężkim i górnictwie. Creff północna, zamieszkana głównie przez krasnoludy specjalizuje się w górnictwie i hutnictwie zaś creff południowa zamieszkana głównie przez gnomy, w precyzyjnych pracach jak ostrzenie broni czy montowanie różnych mechanizmów. Na południu znajduje się miasto Dyvenam będące niedłży stolicą gnomiego państwa, Oawaron które przyciągało się do Federacji. Na północy, na skrawku







Strona: Proszę wybrać główny Agencja. Na polistycznym przedstawia Niderlandi, gdzie Szwecji Kruczej Góry, miedzy innymi posiada kolejnych przesłach stworzyć się bardzo prowadzą do tego kierunku. Zdobądźmy sobie na następnych na kontynencie i tak wiec, może przedstawić ogólnie.

W Niderlandi możemy zobaczyć bardzo ciekawą scenę, ponieważ kontynent jest bardzo bogaty i wiele z niego można zobaczyć. Właściwie, może być to bardzo ciekawe, ponieważ Niderlandy nie są tak bogate, jak np. w Niemczech, ale w Niemczech nie ma tak wielu takich jak Niderlandy, być może dlatego, że Niemcy nie są tak bogate, jak np. w Niemczech.

## Narmeria

**Narmeria** - Narmeria

**Narmeria** - Narmeria

**Narmeria** - Narmeria

## Nordland

**Narmeria** - Narmeria

**Narmeria** - Narmeria

**Narmeria** - Narmeria





(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 gawisa 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

Elfy są podobne w wyglądzie 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. Elfy były kilkaset lat, są zwinniejsze i inteligentniejsze od ludzi. Mają czułe zmysły, naturalne predyspozycje do magii i ponarzania się w lesie. Widzą też dobrze w nocy. Mają słabość do szkieł, nagi i porzucają się swobodnym honorom. Jeśli chodzi o stosunek do innych



sprecyzowanie dotychczasowych wartości, każdy odpowiedź to jeden strzał. Tymi linijkami napisane jest: ciężko, automatycznie po każdym strzale, pięć razy maksymalnie. Ten mechanizm synchronizuje powodzenie bestii, a ten zakazuje ruszenia – Głaz mówił szybko obracając brzo i wskazując kolany elementami – To jest pięciopięciopięciopięć, po każdym strzale again się czepiasz, zważaj się automatycznie na wycognięcie magazynek. Nie kupuj przy zwalniając bo jest dwuczęściowy i rozciąga się na boki. Jeśli odwróci przy strzale jest refleksywno w osiemdziesiąt pięć procentach. A jeśli kłóć naciska się po kolbi raz, przelazę się automatycznie po całym nacignięciu ładunku. Best jest umiarkowany w ten sposób że można trzymać brzo w dowolnej pozycji, również do góry nogami.”

Główny trzymają się z reguły z krasnoludami. Mają zbilansowany do nich wzrost lecz posturę przypominającą już bardziej elfy. Są zwinniejsi i inteligentniejsi niż elfi 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]

rozwinąć do góry, wtedy ktoś może natrefnąć na...  
Wzrost: 1,70 m, waga: 60 kg, kolor włosów: ciemny, kolor oczu: niebieskie.  
Wzrost: 1,70 m, waga: 60 kg, kolor włosów: ciemny, kolor oczu: niebieskie.  
Wzrost: 1,70 m, waga: 60 kg, kolor włosów: ciemny, kolor oczu: niebieskie.

Wzrost: 1,70 m, waga: 60 kg, kolor włosów: ciemny, kolor oczu: niebieskie.  
Wzrost: 1,70 m, waga: 60 kg, kolor włosów: ciemny, kolor oczu: niebieskie.  
Wzrost: 1,70 m, waga: 60 kg, kolor włosów: ciemny, kolor oczu: niebieskie.

Wzrost: 1,70 m, waga: 60 kg, kolor włosów: ciemny, kolor oczu: niebieskie.  
Wzrost: 1,70 m, waga: 60 kg, kolor włosów: ciemny, kolor oczu: niebieskie.  
Wzrost: 1,70 m, waga: 60 kg, kolor włosów: ciemny, kolor oczu: niebieskie.

## Najnowsze

Wzrost: 1,70 m, waga: 60 kg, kolor włosów: ciemny, kolor oczu: niebieskie.  
Wzrost: 1,70 m, waga: 60 kg, kolor włosów: ciemny, kolor oczu: niebieskie.  
Wzrost: 1,70 m, waga: 60 kg, kolor włosów: ciemny, kolor oczu: niebieskie.



## 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 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?"*  
- Widać.

