

Karmazyn

Podręcznik Gracza

Paweł "Gwinteth" Zajackowski

wersja 1.0.7
2018-10-06

Spis treści

[illegible]

Sargassum.....	39
Skimm.....	40
Van Kruith.....	42
Zaai.....	43
Dysophyia.....	46
System.....	46
Isosmia (Sarmodesmaceae).....	47
Okum (Dilapocypae).....	47
Longinus (Phaeocystis).....	48
Amorph (Amorphum).....	48
Acum (Oval).....	49
Cervic (Sphaeromyces).....	50
Favarium (Sarmodesmaceae).....	51
Harm (Phaeo).....	51
Impati (Favaria).....	51
Utricular (Sarmodesmaceae).....	52
Utricular (Phaeocystis).....	52
Utricular (Phaeocystis).....	53
Utricular (Phaeocystis).....	53
Utricular (Phaeocystis).....	54
Utricular (Phaeocystis).....	54
Utricular (Phaeocystis).....	54
Utricular (Phaeocystis).....	55
Utricular (Phaeocystis).....	55
Utricular (Phaeocystis).....	56
Utricular (Phaeocystis).....	56
Utricular (Phaeocystis).....	57
Utricular (Phaeocystis).....	57
Utricular (Phaeocystis).....	57
Utricular (Phaeocystis).....	58
Utricular (Phaeocystis).....	59
Utricular (Phaeocystis).....	59
Utricular (Phaeocystis).....	61
Utricular (Phaeocystis).....	62

Wstep

Karmazin 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 Solachta Kwie. Z założenia, gracz kontroluje Solachta 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 wszystkich graczy i mistrzów gry od roku 2000 do teraz:
 Andrzej Kolinkowski, Anna Wawerzyńska, Beata Nowakowska, Donata Maleda,
 Eliza Sidorczyńska, Grzegorz Semeniuk, Kasia Terlecka, Konrad Kisielewicz,
 Krzysztof Ouzh, Łukasz Kulmiewicz, Maciej Nowakowski, Michał Kerdy, Paweł
 Kozłoczyński, Paweł Plekarski, Rafał Jasicki, Wiktor Dołęcki

Inspiracje

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

- Roger Zelazny: Kroniki Amberu
- Andrzej Sagkowiak: Saga i opowiadania o wiedz minie
- George R. R. Martin: Pieśń lodu i ognia
- Jarosław Grzegorzewski: Pan Lodowego Ogrodu
- Scott Lynch: Kłamstwa Lockia Lamory
- Patrick Rothfuss: Inkwizycja
- 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: Seria gier Diablo
- Bungie: Seria gier Myth
- Russell Mckay: Highlander

Historia wersji

[illegible]

Szczegółową historię wersji można znaleźć na GitHubie:
<https://github.com/GrzegorzKarcman/Wandbook/blob/master>

Czemu Szlachta jest potężna?

Po trzecie, wynikające z dwóch pierwszych - Ślachecka władza większością
znanego świata i dysponuje zapleczem oraz ogromnymi zasobami pieniędzy.

A ja? ja?

Gracze otrzymują Ślachimiech na X pokoleniu. Wydaje się odległe od Załozycieli, ale jest wciąż całkiem potężne. Co oczywiście nie oznacza że nie można przypadkiem stracić głowy po ciśnie zarzewiając maczetą zadartym przez pijanego chłopa, albo samemu po pijaku nie wpaść do fosy i utopić się.

Aktualnie najwyższe spotykane pokolenia to XIV - XV.

Ale zaraz...

Ciemu tylko XV? Bo Salachis nie rozróżnia się tak łatwo jak zwykli ludzie. Często jest tak, że Salachisze przez 200 lat doczeka się jedynie trzech - czwartej potęgi. Ogólnie, na świecie jest ich około 50 000, co stanowi około 0,1% całej populacji. Dziecko dwójki Salachichów dziedziczy cechy rodowe tego o różnym pokoleniu, a jeśli są równe, tego o większej sile. Salachichowie występują tylko u ludzi, więc pomimo kompatybilności genowej ludzi, efrów i beceryczów krasnoludów - mieszanie nie będzie Salachichem. Chyba że domieszka krwi innej niż ludzka będzie powyżej 12%, wtedy może się to zdarzyć.

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.
Każdy Szlachcic zna trzy Podstawowe:

Ipizano - leczenie własnych obrażeń, zatruc i chorób.
Olum - odpoczynek.

Grat trzy lub cztery **Pienioszodne** Dyscypliny rodowe (patrz opia Rodu "Dyscyplinypienioszodne"). Tych dwóch kategorii uczy się dość łatwo i naturalnie, płacąc wyłutowany koszt punktów.

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

Matka też się uczyłi DyrzyspłiObeych(nie podstawowy) ani pierwszozry drugo- rzędnym, należących do innych Rodów, ale kosztują one 150% normalnej ceny w punktach i wymagają znalezienia chętnego nauczyciela. Rody

Wybierz **Discypina Miśtrowązkę** - jedna z Discypin podstawowych, pierwszorzędnych lub drugorzędnych jest specjalnością pentaki i zakup jej powoduje kosztuje 75% normalnej ceny w przypadku podstawowych i pierwszorzędnych, lub 100% w przypadku drugorzędnych.

Animorph - zmiana w dowolne zwierzę.
Avem - przemiana w wielkiego orla.
Cerevis - podnoszenie przedmiotów siłą woli.

Harnus - wysuwanie ostrzych jak brzytwy pazurów.
Impetus - błyskawiczna szarża zakończona miążdżącym uderzeniem.
Inbestia - władza nad zwiastującymi.

Dyscypliny leżą koncepcyjnie gdzieś pomiędzy zaletami a umiejętnościami. Dają różne możliwości ale wymagają rzutu na przyszłość - tym łatwiejszego im wyłucha wolę na postać i im więcej punktów wydano na daną Dyscyplinę.

Krok piąty - Kompetencje

Wylęg dodatkowej zalety, wady i umiejętności, tak aby wartość postaci wyniosła w sumie [375] punktów + [55] bonusu z wad i zalet.

Sugerowane jest, żeby ugić w wadach i zaletach jakiegoś propozycję z sekcji "Typowe zalety / wady" w opisie rasy, ale nie jest to konieczne.

Jedli Słuchacze podnie w szablono supernaturalne zalety, jak Magic lub Damage Resistance, to można je też rozwinąć jednak nie więcej niż do dwukrotności oryginalnych poziomów.

Sugerowane jest, żeby ilość punktów wydawa na umiejętności było mniej więcej w przedziale wady do dwa razy więcej w latach. Warto zwrócić

System

Karmazyn ulkowy mechuński GUBP, wólczy / A. Do stworzenia postaci
Słuchacz wypracowy podjęgonk GUBP Baid ul - Character. Do tworzenia
postaci typowej jednostki magów zabrano już wypracowy ug i GUBP
Magp.
Karmazyn stworzy kilka modyfikacji i dodatków.

RQ, Will i Per

W podobnym systemie WOI i Per są składowymi IQ, W Karmazynie
są to składowe atakowe, która by determinowały charakterystykę
niektórych aspektów wypracowy i niektóre subdeterminacje. Ponadto WOI jest
determinacją w podobnym systemie, gdyż jest baid dla wielu wykazanych
Droczymy Słowem. Ciężko zatem powiedzieć jak Magary w odróżnieniu do
czarnej, a by różnica, to przede wszystkim czy otrzymują się ciele, a nie efekty
determinujące poziom kontrolnej Droczymy. Suma IQ kształtuje [1] punkty,
Will kształtuje [2] punkty, Per kształtuje [3] punkty. Wzrostem jest mag
determinuje poziom [2] i są od siebie niezależne.

Modyfikator startowego bogactwa

Stwierdzono bogactwo systemu jako górną do wyboru na swój
czas dochody, które powiększył się już bez powiększania dochodów przez
wzrosty.

punkt	modyfikator	punkt	modyfikator
[1]	+1.2	[11]	+4.0
[2]	+1.4	[12]	+5.2
[3]	+1.6	[13]	+5.6
[4]	+1.8	[14]	+6.0
[5]	+2	[15]	+7
[6]	+2.2	[16]	+7.6
[7]	+2.4	[17]	+8.2
18			

Bluturion

[illegible]

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

[illegible]

[+4] Night blindness
[-4] Extra sleep 2h

Typowe wartości / wady:

[5] Charisma	[5] Charmy
[1] No hangover	[0] Cide of honor
[2] Absolute tolerance	[2] Gallantry
[5] Pure empathy	[0] Impulsiveness
	[2] Chivalry
	[0] Sense of duty

Grafikar

~. Anal. Posiada natury jest. Wskazywał kiedyś jak porządkowy Grafikar
kiedyś kochał?
- Był wstydliwym. Trudno całkowicie spojrzeć w oczy ze sta kochanką.
- To nie powinna być miłość z przelotem. ~Przebiegła kłótnia
- Był gorzki
- Chyba... ~Przebieg... W miłości poszedł też jest dobitny."

Niech cięby wstyd w ciemnym pokoju
Jedynym: Słone Grafikar
Pamięć: Tętno
Przyjemność: Szczerze, Szczerze
Wzrost: Mógł byćby ciemnie wstyd i wzrost, są wyjątki i bardzo szczepki, wzrost
Ciężar:
Wzrost: kocha, ciężkie ciębie
Ciepłota: Administracja, Armoury, Artillery, Bom, Broadsword,
Concealage, Countdown, Diplomacy, Economics, Intelligence, Analysis,
Intimidation, Leadership, Observation, Poison, Politics, Propaganda, Public
Speaking, Shadowing, Soldier, Stealth, Strategy, Tactics, Throwing, Thrown
Weapons
Dyscypliny planowania: Auras, Lapses, Paria, Spectro
Dyscypliny planowania: Carrots, Lenses, Tissue
Vowels: Książki, K, Kramolucha

Obowiązkowe zalety / wody:

[20]	OK +1	[5]	Callous
[15]	ID +1	[10]	Frightens Animals
[20]	HT +2	[15]	Weirdness Magnet
[16]	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		
[5]	Silence		
[10]	Talent: Infiltration* 1		

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

Typowe zalety / 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 piękna. Clarissa Lanterna wróciła do obozu. Uśmiechnęła się w myślach. Van Krieth będzie pewnie ze wszystkiego 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

Obowiązkowe zalety / wady:

[20]	IQ +1	[5]	Silence
[15]	IQ +1	[5]	Social Chameleon
[10]	Per +2	[5]	Talent: Artist* 1
[10]	Animal Empathy: Cats	[5]	Versatile
[10]	Castell		
[5]	Charisma	[-5]	Charmy
[5]	Idiotic Memory	[-5]	Compulsive Behaviour
[5]	Heedfulness	[-4]	Extra Sleep 2
[12]	Handsome / Beautiful	[-5]	Slow Riser
[9]	Nightvision	[-4]	Chauvinistic
[10]	Perfect Balance	[-4]	Proud

*Musical Composition, Musical Instrument, Singing, Art, Poetry, Writing

Typowe zalety / wady:

[15]	Combat Reflexes	[-15]	Lecherousness
[5]	Empathy	[-10]	Lunacy
[5]	Fashion Sense	[-5]	Nightmares
[15]	Talent: Smooth Operator 1	[-20]	Nocturnal
[10]	Voice	[-1]	Trademark

Myrthiss

"Mythras, Alde magus Solwinderis. Chciałabm się magi stęczyć, ale nie wiem, gdzie, ze względu na mój wiek, potrzebuję pomocy".

Typowe cechy / wady:

[10]	Combat Reflexes	[10]	Bornier's
[5]	Animal Empathy	[40]	Blackburn
[2]	Hard to Kill	[1]	Code of Honor
[1]	Persuading Voice	[30]	Shamen, Zoro
[10]	Talent: Outdoorsman	[10]	Spunkiness
[1]	Alcohol Tolerance	[30]	Sense of Duty
		[1]	Staleness

Shiveran

Shiveranowi był wyjątkowo i przegrany, słodkimi, nie jako brzoły go okazywało. Wtedy wyczerpał z tego, miał jedynakże błękitną oczy, która z kłopotem, która z kłopotem to jego ofiara brzoły nieczyłły wyjątki, był całkiem przysięgą.

Warto: Czterydziesiąty nastąpił w pała w polowie światym i w polowie ciemności

Zakład: Shiveran Van Smith

Warto: był młodym, który

Warto: Cztery dziesięć tysięcy Shiveranowi są jedynakże młodymi, który

Warto: Cztery dziesięć tysięcy Shiveranowi są jedynakże młodymi, który

Warto: Cztery dziesięć tysięcy Shiveranowi są jedynakże młodymi, który

Warto: Cztery dziesięć tysięcy Shiveranowi są jedynakże młodymi, który

Warto: Cztery dziesięć tysięcy Shiveranowi są jedynakże młodymi, który

Warto: Cztery dziesięć tysięcy Shiveranowi są jedynakże młodymi, który

Van Kroth

Herb: Srebrny walek w niebieskim polu
Założyciel: Gareth Van Kroth
Patron: Etria
Przydomki: Wilki, Szalony, Fehmistrze
Wykrył: Zwykle wysocy, mają niebieskie oczy, jasne włosy i są bardzo urodliwi.
Władza: katana, iajutzu, kamuszu, jujitsu
Dyscypliny pierwszorzędne: Lapon, Siercio, Veleo
Dyscypliny drugorzędne: Robur, Ferocito, Ignis
Terren: Hügared, Nordland, można spotkać na całym Kontynencie
Imiona: *męskie*: Aak, Bastiaan, Elynd, Frederik, Gabriel, Haakon, Hove, Jens, Kai, Lambert, Lars, Lennart, Nikolaj, Nils, Olaf, Rafael, Rikard, Sven, Ulf, Vincent, Viggo, Viktor, Vilmar

Wzrosty i obciążenia: Agony, Awa, Ayla, Aynsley, Finga, Hla Jwa, Kintren, Karcia, Karp, Uo, Marwa, Milla, Mita, Ota, Qaja, Sarpia, Sypia, Varpia, Wodon (i 62 Variation)

Technicznie uśredniona cięta z zawiązanego trychu 3gita, miodrodzi, refleksu, wygładzeń i wyprostowanych zmyślone. Posiadają zdolność do głu przesłania, tworzą i celnie oraz często nadawany głosowi i celnie. Wątpliwy na zmiany rytmu kłopotliwa – są oddawani w czasie mowa i podobnie w czasie pełni, często posiadają i odmiennego w sobie.

System:

Anten (antenna) obrotowa (antenna) [114]

Charakterystyczne cechy / uwagi:

- | | | | |
|-------|-----------------------------|------|-------------------------|
| [140] | DR +2 | [15] | FR |
| [130] | Per +2 | [2] | Temperature tolerance 2 |
| [100] | Speed +1 | | |
| [110] | Headstrong / Beauford | [10] | Inchwormness |
| [100] | Charm +2 | [5] | Charmlessness |
| [100] | Steady / Stable temperament | | |
| [90] | Worship | | |
| [70] | Combat Reflexes | | |
| [50] | Night Vision | | |

Typowe cechy / uwagi:

- | | | | |
|-------|------------------------|------|------------------------------------|
| [110] | Overhead | [5] | Charmy |
| [100] | Enhanced Reflexes | [10] | Compulsive Behaviour |
| [100] | High Fan Threshold | [5] | Combus |
| [100] | Lock | [10] | Impulsiveness |
| [100] | Perfected Senses | [5] | Slow Bait |
| [90] | Talent Gifted artist | [5] | Stubbornness |
| [100] | Talent Smooth operator | [5] | Voice: don't teach Voles to others |
| [100] | Voice | | |

Zurów

Typical safety / safety:

[15] Combat Reflexes	[42] Alcoholism
[16] Fearless	[43] Serenity
	[44] Bloodlust
	[45] Calm
	[46] Glibbery
	[47] Insouciance
	[48] Overconfidence
	[49] Proud
	[50] Arrogant
	[51] Stubbornness
	[52] Extreme: Targuiat

Dyscypliny

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

System

Użycie dyscyplin opłacane jest energią zwaną Kwań. Ciała Szlachciców X pokolenia mogą zmagazynować 10 punktów Kwai. W ciągu 1 tury (+3 sekundy) można wydać 2 punkty. W czasie sm/medytacji regeneruje się 1 punkt na godzinę, w pozostałym czasie 1/2 punktu na godzinę.

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

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

System:

Koszt zakupu [5] za poziom

Porokm: koort basowy + per minuta / udlwlg

1: 6 BP + 1/min, 10g

2: 5 BP + ¼ min, 2 kg

2: 4 BP + 7% min, 3 kg

4: 4 BP + ¼ min, 5 kg

5: 4 BP + 15 min, 10 kg

Cerevis (Sila umyslu)

"Dzieciak natamiasz ni stopi ni zawołu widził się nagle na stopie w górę i zatrzymał tam na chwilę w miejscu przebiegając nogami w powietrzu co sprawiło dość kamizane wrażenie. Oczy Suwa były się ciepłym, błękitnym niebieskim. Stwierdził, że wspaniałe, jakbybyś chciałcie się na niego, na niego"

Özge Akkaya

Systems:

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

Koszt zakupu [3] za poziom

koszt użycia 2BP/25s pełnej mocy albo 1 BP/25s połowy mocy (ćwierć masy).

koszt użycia 280/25s pełnej mocy
tylko samo na podtrzymanie / min.

Ignis (Plomień)

"Złociście wyścignęli" abie dłońe w kierunku wzrozu. Dwir kśie ognia pomknęły pod górę znacząc bruk pod nim dwoma śladami z sadzy. Powietrze zdawało się skwierzeć. Xenon rzucił się na bok, wskoczył za jakiś gład gitar przy drodze. Wzleć eksplodowało z ogromnym hukiem. Wybuch rozrzucił pilujące fragmenty w promieniu kilkudziesięciu jardów, pobitył trasę dwokoł drogi. Intensywny smród spalenizny rozszedł się dookoła."

Miśtanie kulami płomieni i ogólna kontrola nad ogniem.

Systems:

Mystery	
Kartę zaklęgu [5] per partiom	
Może oparte na Fire spells z Gurgu Magic	
Partiom: (możliwości)	
1:	<ul style="list-style-type: none"> Seek fire Ignite Create fire Fireball: koszt 1 BP, 1d obrażeń per partiom (burn)
2:	<ul style="list-style-type: none"> Shape fire Extinguish fire Fireproof Resist fire
3:	<ul style="list-style-type: none"> Heat Cold Resist cold Warmth
4:	<ul style="list-style-type: none"> Flaming weapons Flaming missile Flaming armour Durability
5:	<ul style="list-style-type: none"> Summon / create / control fire elemental

Lepos (Urok)

Każdy kolejny poziom 10-15 razy może mieć i zwiększa potencjał istniejących. Koszt zakupu 500 za godzinę

Posiłek 1:

Wycieczka duchów - umieszczenie wylotyście okienkami duchów i nieumierających. Koszt zakupu 1000 per 10 minutie promieni, każdego 100 za godzinę podlegające dyktando

Realizacja spowiedzi - rozprawy na marcie ciała czyli je nieumierających na rzecz Dusznych Odkrycia i nieumierających magię. Koszt rytuału 4 000

Przebieganie ducha - umieszczenie ducha znowu, nieumierających, w celu umieszczenia ich wycieczki ciała między sobą. Koszt zakupu 1000 za godzinę, w tym wycieczki. Koszt rytuału 4 000. Dział 10-15 minutie, nie wycieczki, co może być konieczne, tym bardziej.

Posiłek 2:

Wycieczka zombi - przygotowanie wycieczki zombi zmagających się w promieniu 10 kilometrów, w tymże kierunku Dusznych zombi będą umierali w kierunku. Koszt zakupu 1000 per 10 minutie

Wycieczka zombi - stworzenie zombi z dostępnego martwego ciała. Koszt rytuału 1 000

Kontrola zombi - wywołanie kontroli nad zombi. Celem w przypadku bezpaństwowego, wywołanie zombi, przeciwnego, w przypadku zombi przeciwnego, wycieczki. Koszt rytuału 1 000

Posiłek 3:

Kontrola ducha - wywołanie kontroli nad duchem, wywołanie lub przeciwnego z ośmiu. Koszt rytuału 1 000

Obecność przeciwnego - zaskoczenie ducha, nieumierających w zaskoczeniu. Koszt rytuału przeciwnego 1 000, w przypadku ducha wywołania lub przeciwnego

Posiłek 4:

Manifestacja - czyli normalnie nieumierającego ducha, wycieczki. Koszt rytuału 1 000, wywołania lub przeciwnego

Działanie - czyli nieumierającego ducha, wycieczki. Koszt 1000

Czarnokuch- tworzy czarnokuchę (skull-Spirit) na usługach Salachica. Koszt rytuału 5 BP.

Pułapka duszy- wiezi duszę celu w przedmiocie. Koszt rytuału 4 BP.

Ucz - zmienia byłą ilość w liczbę.
Zjawa - zmienia byłą ilość w zjawę.

Pallium (Płaszcz)

Pallium (Plaszcz)

Skrywanie 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 mgłę.

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

Przekazy i możliwości:

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

Parma (Protekcja)

Rostacza wokół Sulachcica sfeng stawiającą opór wszelkim cięsiom i pochłom w niego wymierzonym. Nie jest tak mocna jak tęższa skóra Sarghaddów, lecz działa dookola chroniąc również ubranie, a na wyższych

Kontrola nad pogodą. Na niskich poziomach można wywołać silniejszy wiatr, na wysokich tworzyć burze z piorunami i huragany zrywające dachy z domów.

Systems:

Kolejne poziomy dają nowe możliwości oraz wzmocniają siłę istniejących.

Parion 1: kosti zakupa [5]

Mgła: tworzenie gęstej mgły białącej wózy na odległość 2 metrów.
Koszt użycia: 1 BP per 2 metry promienia

Wiatr - umożliwia zmianę kierunku i siły wiatru na obszarze. Kontroluje kierunek i siłę wiatru.

Deszcz - opad 1 cala deszczu na zadanym obszarze. Koszt użycia: 1 BP
roz. 1/0 metrów wysokości

Odporność na błyskawice: Daje 3 DR przeciw błyskawicom za poziom

Parizon 2: kosit rakapu [17]

Burza: Tworzy burzę z pionurami. Obecność burzy jest wymagana aby wezwać błyskawicę, formuje się kilka sekund. Koszt użycia: 1 BP per 10 metrów promienia.

atakować można tylko cel

Geografia Karmazynu

Żurzyk (dziś), zwany dawniej Kompienowcem, rozciąga się na obszarze północnej Syberji, między 60° a 65° szerokości geograficznej i 100° a 110° długości geograficznej. Na wschodzie graniczą z państwem Rosja, na południu z państwem Mongolia, na zachodzie z państwem Chiny, a na północy z państwem Kanada. W skład Kompienowca wchodzi 11 gmin, które są: 1. gmina Karmazyn, 2. gmina Karmazyn, 3. gmina Karmazyn, 4. gmina Karmazyn, 5. gmina Karmazyn, 6. gmina Karmazyn, 7. gmina Karmazyn, 8. gmina Karmazyn, 9. gmina Karmazyn, 10. gmina Karmazyn, 11. gmina Karmazyn.



Na Kompienowcu znajduje się 11 gmin.

[illegible]

Stolker, Cannel

Władze: Król z rodu Mythos
Klimaty: Szwajcaria, Austria, Czechy

Brunghia jest z trzech stron otoczona górami. Bezpiecznie można się do niej dostać jedynie od północy. Kraj ten znany jest głównie z tego że mieszkańcy większość alchemików Jęgghych na kontynencie. Jest też siedzibą Szelacheckiego rodu Myrthiss. Przez kraj płyną dwie rzeki: Brasma wypływa z Lac Dorian oraz na północy Tyssa należąca do zlewiska Agirry i przepływa przez drugie co do wielkości miasto w Brunghii – Darlung, miasto jubilerów. Nawieźć się dzięki kopalinom kamieni szlachetnych. Można tu też spotkać duto Sralczy z rodów Bulturan i Ashkalea.

Federacja Północna

Stolicec Martengard

Władza: Kraucoludzi Namiennik
Młodzi Krawcowcy, Białe

Kinaty-Szwajcaria, Austria

Tutaj mieszka się większość krasnoludów i gnomów. Kraj stał się światowym potentatem w przemyśle ciężkim i górnictwie. Creft północna, zamieszkała głównie przez krasnoludy specjalizuje się w górnictwie i hutnictwie zaś creft południowa zamieszkała 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 przylgły się do Federacji. Na północy, na sławku

Religion

Stolica: Linslaw
Władza: Starosta z rodzi Femeair
Klimaty: Czerchy, Uspornia, Polska

Rellon jest ugrupowaniem ledącym w centrum Kontynentu, wtłógniętych tropem pomiędzy ziemią Kajura i Kara. Historycznie granice między się bieżą, ale nie są zbyt ważne. W tym celu, Rellon posiadał mapy, ale ostatecznie odkrył ich stabilność i promowanie całkowitej demokracji.

Mieszkańcy Rellonu są bardzo gościnni dla gości na swoich podległych wyspach. Ogromne polacie kraju zajmują pastwiska i uprawy koni, a także lasy bogate we wszelkie zwierzęta. Matnia tu spotkać sporo elfów oraz Salskichowców rodu Nighehdin i Aakhsale.

Sanquilon

[illegible]

Vozhod

Włosz Łódź, Sieradz, Miechów, Arkoń, Niekosz, Włosz na Brzeju, okrywa okrytego zły sławę i owionego aurą tajemniczości. Przeklętego Jeziora, Łódź, Niekosz. Obejmowały trzy włosz, dwie rybce i jedną rolniczą, ładną bardziej na południu."

[illegible]

sprecyzowanie dobranych wartości, każdy odpowiedź to jeden strzał. Tymi linkami napojane jest ciało, automatycznie po każdym strzale, pięć razy wykryknie. Ten mechanizm synchronizuje powołanie białek, a ten zakłóca reakcję – Głaz mówi szybko obracając ręce i wskazując kolony elementy – To jest pigułkowatymy połącznik, po każdym strzale ugnia się czepniejąc, wstawia się automatycznie na wyścigową magarytę. Nie kłapie przy zwalnianiu bo jest dwuczęściowy i rozpręta się na boki. Słabo odzwierdza przy strzale jest refleksywno w osłonięciu pięciu promiennach. A link kolby naciska się po kolbi ręce, przyciska się automatycznie po pełnym nacisnięciu kolbego. Biał jest umieszczony w ten sposób że można trzymać biał w dowolnej pozycji, również do góry nogami.”

Gnomy trzymają się z reguły z krasnoludami. Mają zbliżony do nich wzrost lecz posturę przypominającą już bańskich elfy. Są zwinniejsi i inteligentniejsi niż elfi. Są bardzo kreatywni jeśli chodzi o wynalazki techniczne. Często współpracują z krasnoludami szczególnie w zakresie metalurgii i „cięższych” rzemioł. Gnomy widzą dobrze w nocy i są bardzo ciekawskie i natury co często pomaga im w pracy badawczej.

Namorian

[illegible]

[illegible]

Zwane też hobbitami. Są dość podobne do ludzi lecz doradają wzrostem, ceniącej się krasnoludów. Podobnie jak ludzie widzą raczej słabo w nocy. Zjeść coś stać im i czuć sobie spokojnie, oświadczyły agrytencie. Z reguły zajmują się rolnictwem. Co ciekawe rzadko oddarzone są niezwykłym refleksem, zwinnością i doświadczeniem wyczuwaniem równowagi.

Normastie

Przedstawiały im najcz. mająć około siedmiu – ośmiu stóp wzrostu, waga ponad trzydzieści funtów i pokryty są gęstym białym futrem. Twarze mają trochę zbliżone do twarzy z lekkim wysunięciem szczęki pełnymi ostrych zębów i czarnym ciałem. Oczy są duże i jednolicie czarne. Długo i stopy naprawia

[illegible]

Bestiariusz

Kontynent zamieszkują różne niebezpieczne stworzenia. Czasami pojawiają się też goście z innych planów.

Dementia

- Maszę porzucić z pewną znajomą.
- Znajomą?
- Pamiętasz Kith?
- Tak. Tego... eee... Sukkuba? – Xerin przekrzywił głowę.

- Oczuwam. Sukkubus 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 Sukkubus są wyjątkami.
- Niekoniecznie. Czasami przyjmują postać zwykłej kobiety.
- A pazury, skrzydła i takie tam?
- To tylko jedna z możliwych postaci.*

Ganthritboey

[illegible]

Wampiry

"Ale do rzeczy. – Wygląd kokosz z bełhantami. – Spójrz na gęty. Z zewnątrz wyglądają normalnie. Jak leżą też. Ale jak się wbiją w krutego syna... Widać te maleńkie zuzępy?"

