# OPERA OMNIA

# ALCHEMIA

Umiejętność wytwarzania mikstur. Alchemik dostaje na początku gry liczbę mikstur równą swojej Alchemii +2. Nie może wybrać mikstur o poziomie wyższym niż jego umiejętność Alchemia. Dodatkowo maksymalnie jedna mikstura może być III poziomu, a maksymalnie dwie II poziomu.

Aby móc wybrać miksturę, postać – oprócz umiejętności Alchemia – musi posiadać księgę alchemiczną. Postać może posiadać tylko jedną księgę alchemiczną w swoim ekwipunku (patrz księgi czarów i alchemii).

*Przykład:*

*Postać z umiejętnością Alchemia 1 otrzymuje 3 mikstury, wszystkie z pierwszego poziomu.*

*Postać z umiejętnością Alchemia 2 otrzymuje 4 mikstury, z tego maksymalnie 2 z drugiego poziomu.*

*Postać z umiejętnością Alchemia 3 otrzymuje 5 mikstur: maksymalnie jedną z trzeciego poziomu, dwie z drugiego poziomu a resztę z pierwszego.*

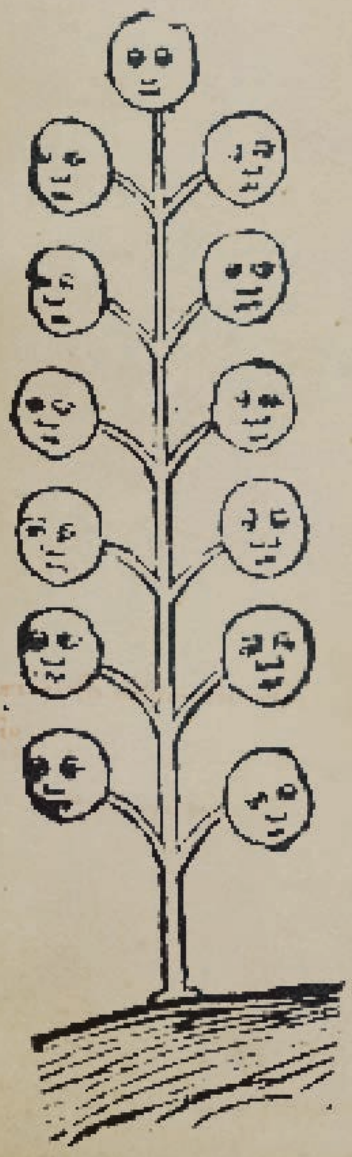
# KSIĘGI MAGII I ALCHEMII

Księgi czarów i alchemii to elementy ekwipunku. Wiekszość postaci magów i alchemików ma przypisane do siebie księgi czarów lub alchemiczne–ich tytuły znajdują się w ekwipunku postaci. Kiedy postać maga/alchemika trafi do Twojej puli postaci weź przypisaną do niego księgę. Księgi te tworzą Twoją bibliotekę. Wystawiając maga/alchemika w bandzie możesz dać mu dowolną księgę z biblioteki, ale tylko jedną danego typu (maksymalnie jedną magii i maksymalnie jedną alchemii). Księgi możesz dać tylko postaciom z odpowiednimi umiejętnościami–magii postaciom z zasadą Czarnoksięstwo, a alchemii z zasadą Alchemia.

## UŻYWANIE MIKSTUR

Każda mikstura opisana dalej ma nazwę, poziom i efekt. Nazwy mikstur są łacińskie i zawierają, oprócz typu mikstury, autora receptury. Imiona autorów (zapisane w nawiasie) są głównie elementem fabularnym. Są to prawdziwe imiona dawnych alchemików, albo ludzi opisujących pewne substancje. Może się zdarzyć, że w księgach znajdą się mikstury o tej samej nazwie, ale innych autorów, o innych poziomach i efektach. To nie błąd, a celowy zabieg. Mikstury o podobnych właściwościach np. Pulvis Iritans (Proszek drażniący) Sendivogiusa jest mniej doskonały niż ten Villanovanusa. Pierwszy ma słabszy efekt niż drugi. Jest jednak łatwiejszy do wykonania, stąd ma poziom II, podczas gdy ten drugi wymaga lepszego alchemika i rzadszych lub bardziej niebezpiecznych składników, stąd ma poziom III.

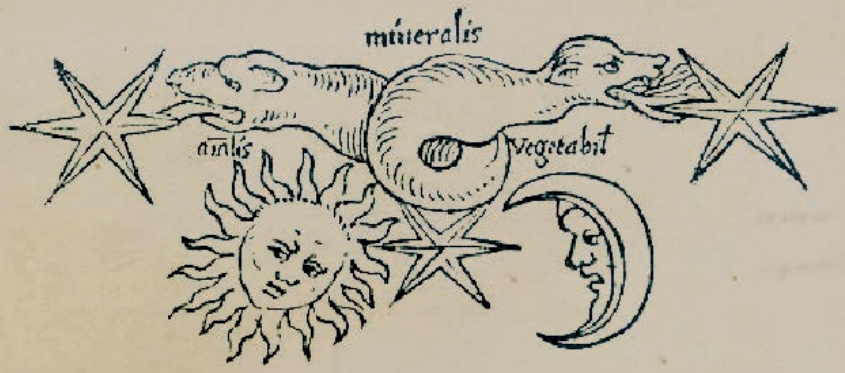
Do każdej księgi alchemicznej dołączona jest odpowiadająca jej karta apteczki alchemika. Przed grą, używając znaczników uniwersalnych alchemik oznacza na karcie apteczki, ile i jakich mikstur posiada, pamiętając o limitach opisanych w umiejętności Alchemia. Może to oznaczyć w tajemnicy przed drugim graczem. Każda mikstura jest jednorazowego użytku–po użyciu należy odrzucić jej znacznik (można też pozostawić znacznik na karcie do czasu gdy mikstura jest w grze i położyć na planszy odpowiadający mu kolorem, żeby pamiętać która mikstura gdzie została użyta i zdjąć znaczniki dopiero gdy mikstura przestanie działać). Alchemik nie może tworzyć nowych mikstur w czasie gry.



To czy użycie mikstury jest akcją pełną, częściową czy manewrem opisuje jej efekt.

## KUPOWANIE MIKSTUR

Alchemicy szukali sposobu na przemianę ołowiu w złoto, jednak częściej zamieniali złoto w rzeczy znacznie mniej trwałe i cenne. Alchemik może uzupełnić swoją apteczkę o dodatkowe mikstury, kosztem krajcarów. Mikstury dokupuje się przed grą, przy tworzeniu składu apteczki. Każda dodatkowa mikstura I poziomu kosztuje 2 krajcary, II poziomu 4 krajcary a III poziomu 6 krajcarów. Kupione w ten sposób mikstury nie podlegają limitom ilościowym opisanym wyżej, jednak dalej alchemik nie może kupić mikstury wyższego poziomu niż poziom jego umiejętności Alchemia.




## RZUCANIE MIKSTURAMI

Część mikstur ma postać bomb – tzn. należy nimi rzucić w przeciwnika. Mikstury te mogą trafiać bezpośrednio jedną postać, albo konkretne pole. Należy to potraktować jak każdy atak dystansowy (strzelanie), zasięg wynosi 6 pól + Krzepa strzelającego, a na trafienie wykonuje się test Zwinności PT:6. Triumf w teście trafienia nie powoduje dodatkowych obrażeń.

## BROŃ OBSZAROWA

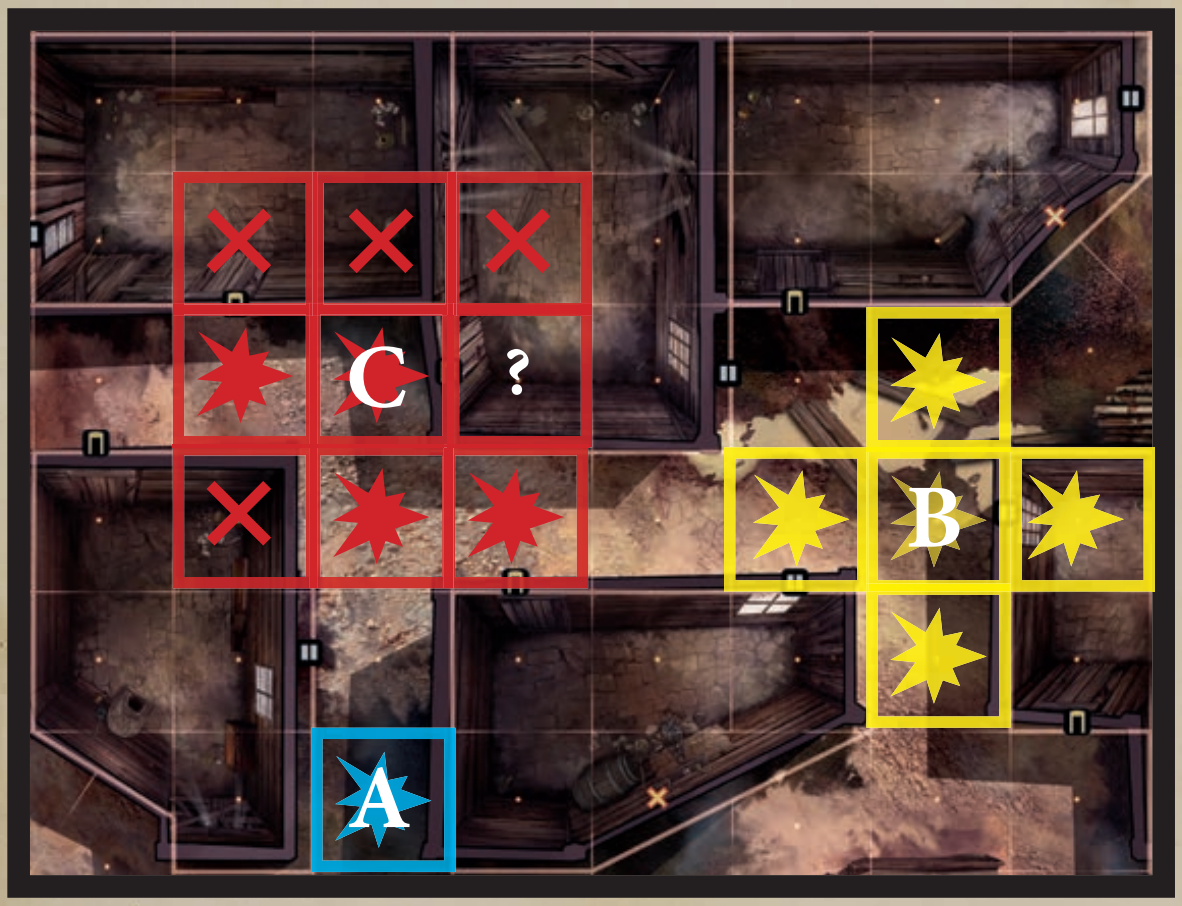
Trafia wszystkie modele na danym polu, albo kilku polach. Można nią rzucać w pole (nie trzeba w postać). Pola z nierozpoznanymi modelami Niepozornymi lub własnymi nie mogą być nigdy celem. Można zaatakować pole obok takiego modelu, ale jeżeliby miał on otrzymać z tego powodu obrażenia to należy wykonać test Hartu Ducha PT:7. Niezdany oznacza, że model nie może wykonać rzutu i traci akcję częściową. Postacie przyjazne i Niepozorne, mogą jednak zostać trafione w wyniku rozrzutu.

Są 3 typy broni obszarowych:

A. trafiająca tylko pole centralne

B. trafiająca 5 pól – centralne i 4 w kierunkach kardynalnych

C. trafiająca 9 pól – centralne i wszystkie sąsiednie



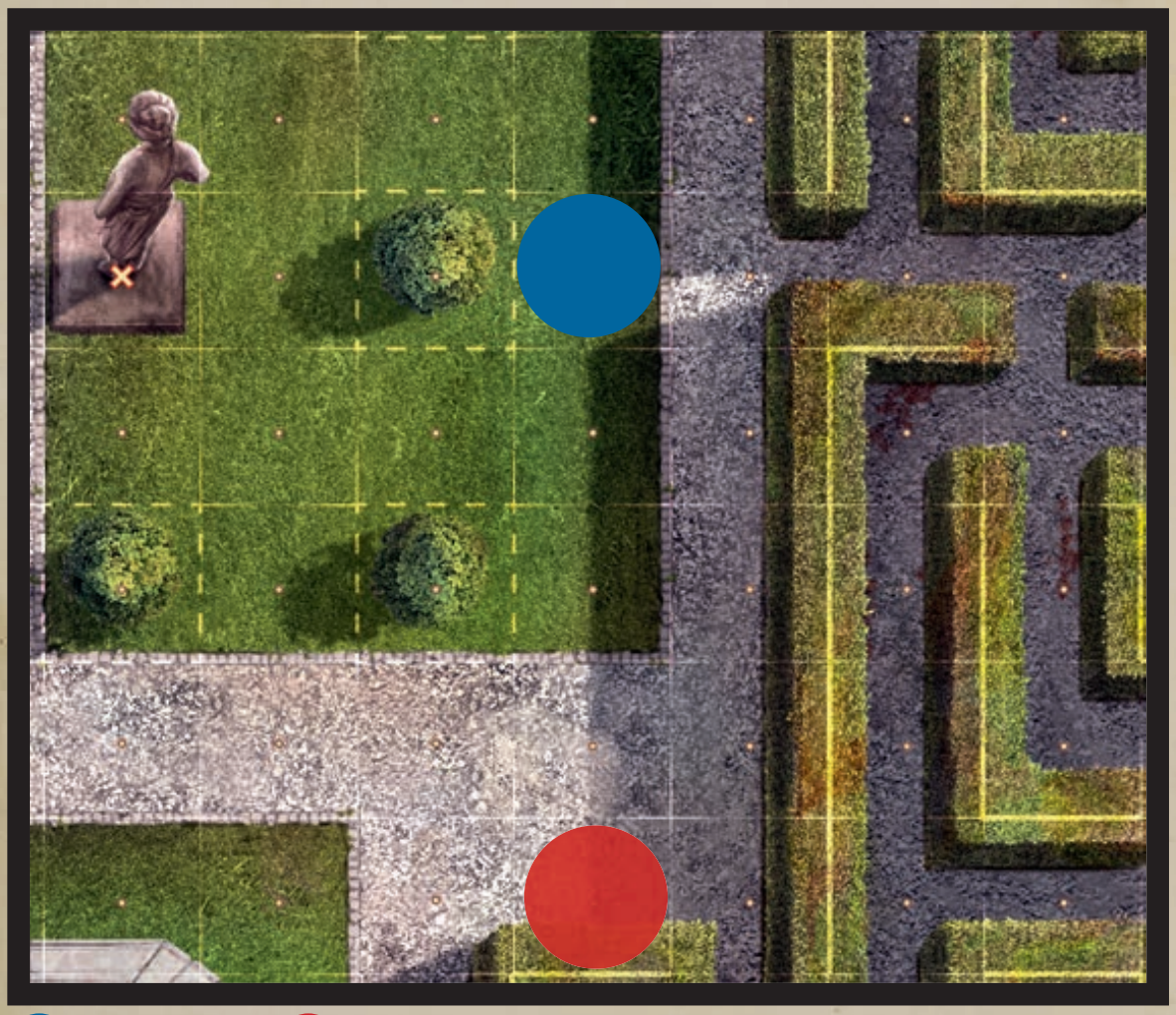

Jako że atak działa tylko na sąsiednie pola, w przypadku ścian, terenu wysokiego i pól zablokowanych część pól może nie sąsiadować z polem centralnym i w związku z tym nie zostanie objętych działaniem broni obszarowej. Na powyższym schemacie, w przypadku mikstury B, pole znajduje się za oknem, a to liczy się jako sąsiadujące. Z kolei w przypadku mikstury C pola oznaczone „X" nie sąsiadują z centralnym i broń na nie nie działa. Na postać na polu oznaczonym „?" broń obszarowa może wywrzeć efekt, o ile drzwi pomiędzy nim a polem centralnym będą otwarte.

# ROZRZUT

Broń obszarowa ulega rozrzutowi tzn. że zawsze gdzieś upadnie i dokona zniszczeń. Nieudany test trafienia z takiej broni oznacza, że dochodzi do rozrzutu. Pociągnij kartę wydarzeń–jej kolor określa kierunek w którym pocisk został zniesiony. Kierunki rozrzutu rozpatrz z perspektywy pierwotnego celu. Pocisk jest znoszony zawsze o 1 pole. Wartość parzysta karty zdarzeń oznacza iż pocisk zostaje zniesiony w kierunku kardynalnym, wartość nieparzysta–po skosie. Skorzystaj z poniższego schematu żeby wyznaczyć te kierunki.

W przypadku pecha, pocisk upada pod nogi wykonującego atak.

Lokacja trafienia nie przechodzi przez ściany–jeżeli pole, na które zniesiony został pocisk miałoby być za ścianą, albo na polu zablokowanym to trafione zostaje pole, które było pierwotnym celem. W przykładzie ze schematu– jeżeli niebieski rzuca w czerwonego, chybiłby i wylosował to ostatecznie trafi w czerwonego (pocisk odbije się od żywopłotu i wróci pod jego nogi).



– atakujący, – cel ataku

## OPARZENIA

Połóż na postaci odpowiednią ilość znaczników oparzeń (uniwersalnych). Za każdy znacznik, na początku swojej aktywacji, przed wykonaniem jakiejkolwiek akcji model otrzymuje 1 ranę, która ignoruje pancerz. Po rozliczeniu ran, jeżeli model dalej żyje, zdejmij z niego 1 znacznik oparzeń. Dodatkowo model z przynajmniej 1 znacznikiem oparzeń nie może być leczony, ani się regenerować.

# PULVIS IRRITANS
# *(PARACELSUS)*

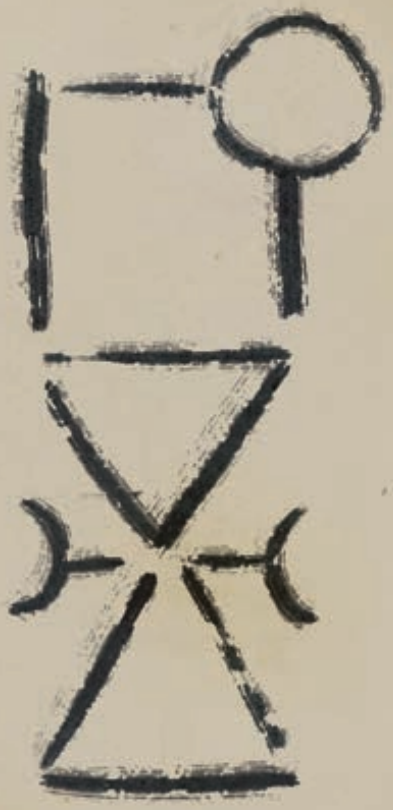
*POZIOM I*

*Efekt (wybierz 1)*

Akcja częściowa. Połóż znacznik tej mikstury na dowolnym przeciwniku w zasięgu 2 pól i w polu widzenia alchemika. Trafienie jest automatyczne, a akcję tę można wykonać także będąc w zwarciu. Gdy postać ze znacznikiem jest aktywowany, wykonuje test Hartu Ducha o PT:7. Przy sukcesie aktywuje się normalnie. Przy porażce postać może wykonać tylko akcję częściową. Pech - postać nie może wykonać żadnej akcji. Znacznik zostaje odrzucony, kiedy gracz kontrolujący alchemika przetasowuje swoją talię gracza.

# NEBULA FETORI
## *(PARACELSUS)*

*POZIOM I*



*Efekt*

**Broń obszarowa – patrz rzucanie miksturami, typ A (trafia 1 pole).** Na trafionym polu pojawia się śmierdzący dym. Należy na nim położyć 2 znaczniki, a na koniec każdej tury usunąć jeden. Postacie znajdujace się na polu z dymem mają karę -1 do wszystkich testów. Postacie trafione miksturą, zaczynające aktywację w dymie lub wchodzące w dym podczas aktywacji muszą zdać test Krzepy PT:6 (nie więcej niż 1 raz na turę) albo zostają powalone.

# VAPOR VENENIS
# *(PARACELSUS)*

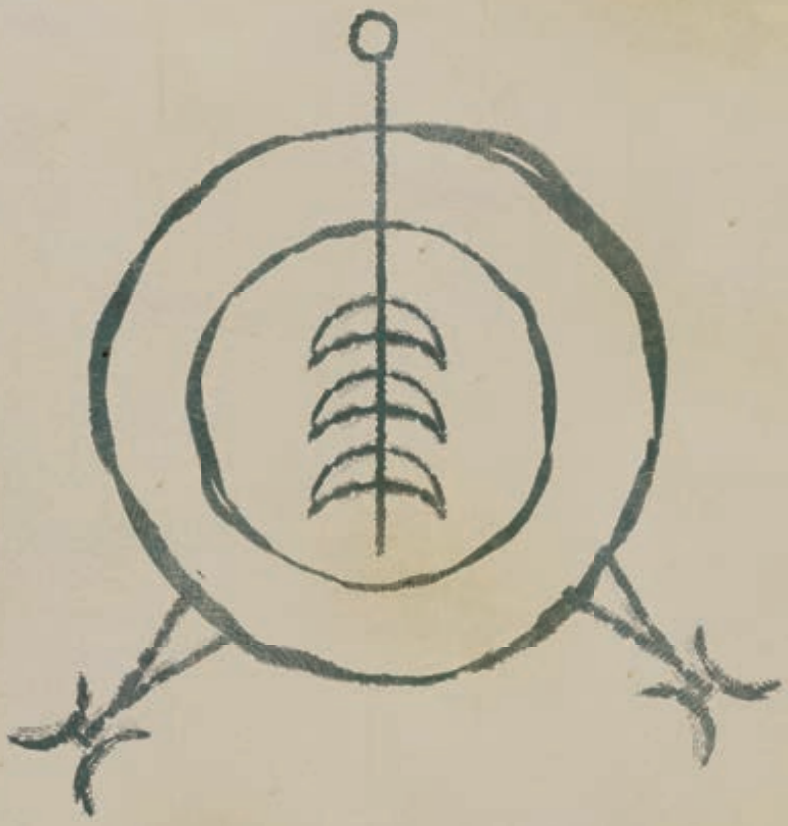
*POZIOM II*

*Efekt*

**Broń obszarowa - patrz rzucanie miksturami, typ B (trafia 5 pól).** Na trafionym polu (i wskazanym obszarze) pojawia się trujący dym. Należy na nim położyć 2 znaczniki, a na koniec każdej tury usunąć jeden. Postacie trafione dymem, zaczynające aktywację w dymie lub wchodzące w dym podczas aktywacji muszą zdać test Krzepy PT:7 (nie więcej niż 1 raz na turę). Przy sukcesie otrzymują 1, a przy porażce 2 rany ignorujące pancerz.

# PULVIS EXOCULANS
# *(PARACELSUS)*

*POZIOM II*

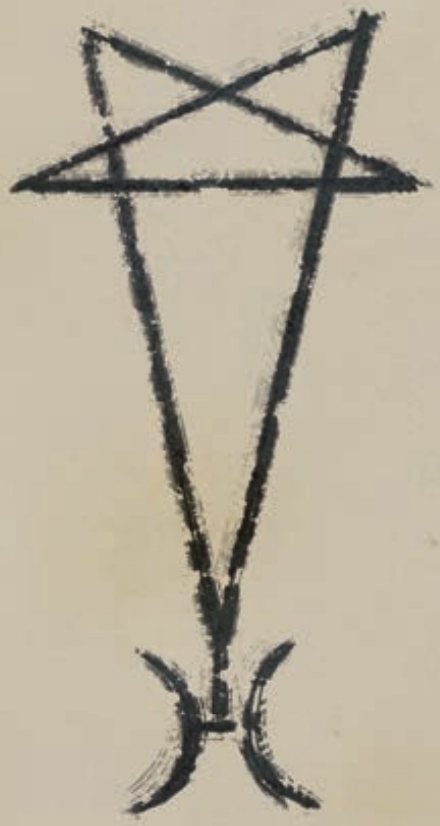


*Efekt*

Za pomocą akcji pełnej alchemik może położyć 2 znaczniki tej mikstury na dowolnej postaci w polu widzenia i zasięgu 2 pól. Trafienie jest automatyczne, a akcję tę można wykonać także będąc w zwarciu. Cel zostaje oślepiony. Dopóki postać ma na sobie co najmniej jeden znacznik, otrzymuje -2 do wszystkich testów, oprócz Hartu Ducha. Nie może też parować wrogich ataków. Na koniec każdej tury należy zdjąć jeden znacznik.

# LEBETILLUS PANORAMIGIS *(PARACELSUS)*

*POZIOM III*



*Efekt*

Za pomocą akcji częściowej alchemik może położyć znacznik tej mikstury na sobie bądź postaci sąsiedniej (człowieku). Dopóki jakaś postać ma na sobie ten znacznik, otrzymuje +3 do Krzepy i obrażeń zadawanych w walce wręcz. Znacznik należy odrzucić, kiedy gracz kontrolujący alchemika przestasuje swoją talię gracza.

# FERRO VENENO
# *(PARACELSUS)*

*POZIOM III*

*Efekt*

Otrzymujesz znacznik uniwersalny natychmiastowej trucizny [4 rany, Ogłuszenie]. Przed grą, zanim dojdzie do rozstawienia modeli, możesz dołączyć go do broni dowolnej postaci z drużyny.

**Natychmiastowa trucizna [efekt].** Jest to trucizna (patrz Instrukcja gry s. 31), która działa błyskawicznie. Wykonaj dodatkowy test na zatrucie celu zaraz po położeniu na nim znacznika trucizny i zaaplikuj odpowiednie efekty. Jeżeli cel zostanie zatruty (nie zda testu Krzepy) wykonuj normalnie kolejny test w Fazie Morale tej i kolejnych tur.