



DE LAPIDE
PHILOSOPHORUM



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.

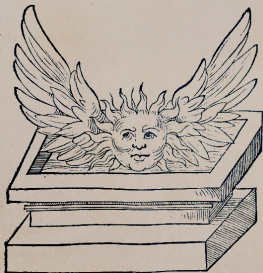
Aby móc wybrać miksturę, postać – oprócz umiejętności Alchemia – musi posiadać księgę alchemiczną. Postać może posiadać tylko jedną księgę alchemiczną w swoim ekwipunku (patrz księgi czarów i alchemii).

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.



ALCHEMY

The Character can brew alchemical potions. At the start of the game the Character receives the number of potions equal to Alchemy rating +2. The potions may not be of higher level than the Alchemy rating. Additionally maximum 1 level III potion and maximum 2 level II potions.

To be able to take a potion the Character – in addition to the Alchemy skill – must have a Book of Alchemy. A Character may have only a single Book of Alchemy in their equipment (see Spellbooks and Books of Alchemy).

Example:

A Character with Alchemy 1 skill gets 3 potions, only level I potions.

A Character with Alchemy 2 gets 4 potions, including no more than two level II potions.

A Character with Alchemy 3 gets 5 potions: a single level III potion, up to two level II potions and the remaining must be level I potions.



KSIĘGI MAGII I ALCHEMII

Księgi czarów i alchemii to elementy ekwipunku. Większość 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 Czarnoksiężstwo, 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 znajdują 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.

SPELLBOOKS AND BOOKS OF ALCHEMY

Spellbooks and Books of Alchemy are equipment items. Most wizards and alchemists have their own spellbooks and books of alchemy – their titles are printed in the Character's equipment. When a wizard/chemist is included in your Character pool take their book also. These books form your library. By deploying a wizard/chemist in your Band they may be given any book from your library, but only one of a given type (no more than one spellbook and one book of alchemy). Books can be given only to Characters that have the appropriate skills – spellbooks to Characters with the Sorcery skill and books of alchemy to Characters with the Alchemy skill.

USING POTIONS

Every potion described below has a name, a level and effect. The names of potions are in Latin and include, apart from potion type, the author of the formula. Names of authors (given in brackets) are mainly a story element. They are real names of alchemists from the past or people describing given substances. It might happen that books will include potions of the same name but of different authors, with different levels and effects. This is not an error but an intended measure. Potions with similar features, like Pulvis Iritans (Irritating Powder) by Sendivogius is not as good as the one designed by Villanovanus. The effect of the first one is weaker than on the latter. However it is easier to prepare, as a result its level is II, while the latter requires a better alchemist and more rare or dangerous ingredients, and as a result its level is 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.



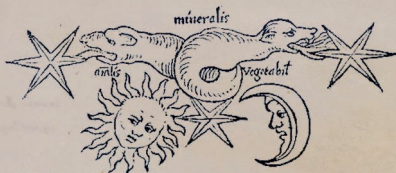
An appropriate alchemist's casket card is attached to every book of alchemy. Before the game use generic counters to mark the number and type of potions the Character has, remember the limits specified in the Alchemy skill. This may be done in secret from the opponent. Each potion is a single use item – after use discard the appropriate counter (you may also leave the counter on the card as long as the potion is in the game and put a counter of an appropriate color on the board in order to remember where a given potion was used and remove the counters only when the potion stops working). The alchemist cannot make new potions during the game.

The effect of the given potion states if using it is a full action, partial action or a Maneuver.

BUYING POTIONS

Alchemists searched for a way to transform lead into gold, however more often they transformed gold into things far less lasting and valuable. The alchemist may supplement the casket with additional potions at a cost of Kreuzers. Potions are purchased before the game, when the casket is prepared. Each additional level I potion costs 2 Kreuzers, level II potion 4 Kreuzers and level III potion 6 Kreuzers. Potions purchased this way are not subject to limits given above, however the alchemist still cannot buy a potion with level higher than their Alchemy rating.





RZUCANIE MIKSTURAMI

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

BRONŃ 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



THROWING POTIONS

Some potions are in the form of bombs – this means they need to be thrown at the enemy. Such potions can target a Character directly or a specified space. Treat this as any shooting action (shooting), range is 6 spaces + Strength of the shooter, and DL:6. Triumph in the to hit test does not cause additional damages.

AREA WEAPON

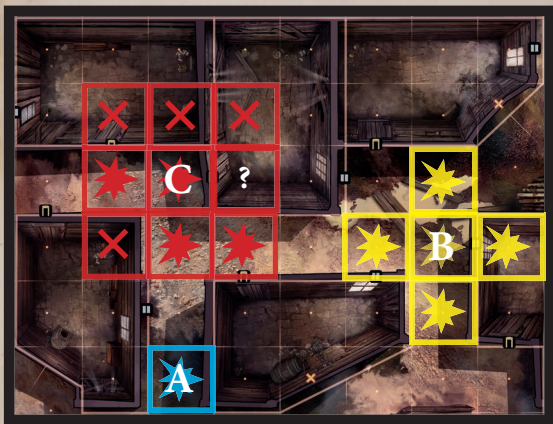
It hits all the figures in a given space, or several spaces. It may target a space (no need to target a Character). Spaces with undetected Inconspicuous figures or friendly figures may not be targeted. You may attack a space adjacent to such a figure, but if it can be damaged by such an attack a DL:7 Fortitude test is required. If failed the Character is unable to make the throw and loses 1 partial action. However friendly and Inconspicuous Characters can be hit due to scatter.

There are 3 types of area weapons:

- A. hitting only the central space
- B. hitting 5 spaces – the central one and 4 in cardinal directions
- C. hitting 9 spaces – the central one and all adjacent spaces



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 wyrzucić efekt, o ile drzwi pomiędzy nim a polem centralnym będą otwarte.




As the attack affects only adjacent spaces, in case of walls, high ground and blocked spaces some spaces may not be adjacent to the central space and as a result would not be affected by area weapon. On the above drawing, in case of potion B, the space is behind a window so counts as adjacent. However in case of potion C the spaces marked with "X" are not adjacent to the central space so are not under the effect of the weapon. The Character on the space marked "?" may be under effect of the weapon if the door between it and the central space is open.

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 miałyby 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).



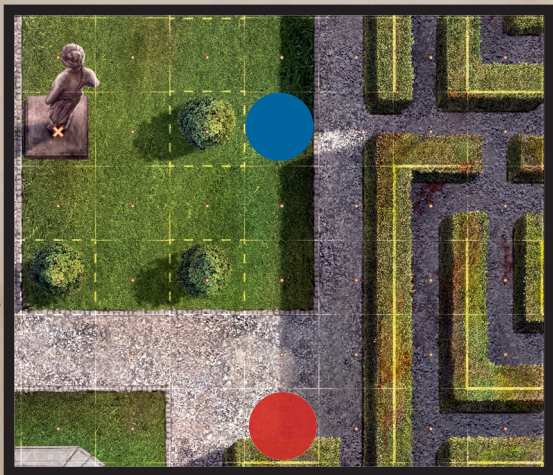
SCATTER



Area weapons are subject to scatter, this means that the projectile always lands somewhere and deals damages. A failed to hit test means the projectile scatters. Draw an Event card – its color specifies the direction of scatter. Directions of scatter should always be considered from the perspective of the original target. The projectile always scatters 1 space. If the card is of even value the projectile scatters in a cardinal direction, if odd – in diagonal. Use the following diagram to designate the direction.

In case of a Misfortune, the projectile falls at the feet of the attacker.

Location of the hit does not cross walls – if a space to which the projectile scattered is behind a wall or it is a blocked space then the originally targeted space is hit. In the drawing – if blue throws a projectile at red misses and draws a  then he finally hits the red Character (the projectile bounces from the hedge and lands by his feet).

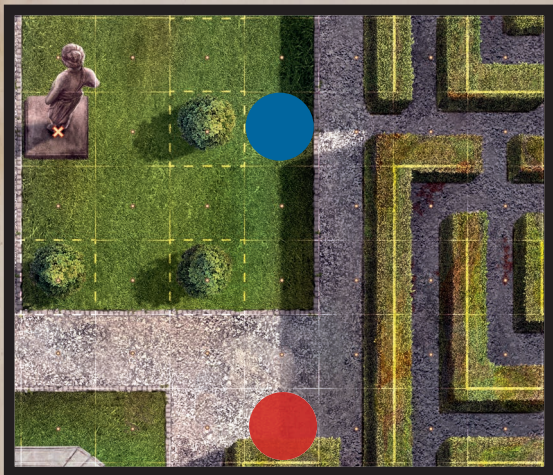




 – atakujący,  – cel ataku

OPARZENIA

Położ na postaci odpowiednią ilość znaczników oparzeń (uniwersalnych). Za każdy znacznik, na początku swojej aktywacji, przed wykonaniem jakiegokolwiek 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.



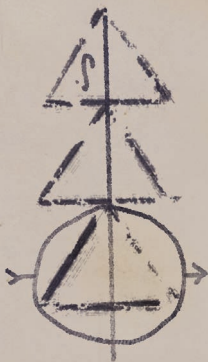
● – attacker, ● – target

BURN

Put the appropriate number of burn (generic) counters on the Character. At the start of its activation the Character receives 1 wound ignoring armour for each counter. After the wounds are applied and the Character is still alive take 1 burn counter off it. In addition a figure with at least 1 burn counter cannot be healed or regenerate.

NEBULA FUMI (SENDIVOGIUS)

POZIOM I

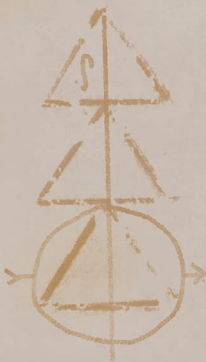


Efekt

Broń obszarowa – patrz rzucanie miksturami, typ A (trafia 1 pole). Na trafionym polu pojawia się gęsty dym. Należy na nim położyć 2 znaczniki, a na koniec każdej tury usunąć jeden. Nie można prowadzić linii widzenia przez to pole, ale można strzelać do postaci będących na takim polu z karą -1. Postacie znajdujące się na polu z dymem mają karę -1 do wszystkich testów.

NEBULA FUMI (SENDIVOGIUS)

LEVEL I

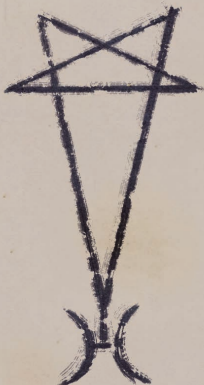


Effect

Area weapon—see Throwing Potions, type A (affects 1 space). Thick smoke appears on affected space. Place 2 markers on it. Remove 1 marker at the end of each turn. Space with a smoke blocks line of sight. You may shoot to the character on this space but with -1 penalty. Character on space with a smoke gets -1 penalty to any test.

LEBETILLUS
PANORAMIGIS
(NICOLAS FLAMMEL)

POZIOM I

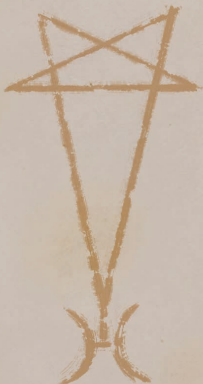


Efekt

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 +1 do Krzepy i obrażeń zadawanych w walce wręcz. Znacznik należy odrzucić, kiedy gracz kontrolujący alchemika przestasuje swoją talię gracza.

LEBETILLUS
PANORAMIGIS
(NICOLAS FLAMMEL)

LEVEL I

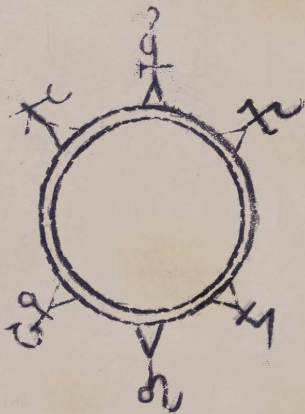


Effect





Short Action: place Potion marker on Alchemist or any adjacent Human character. Character with a marker receives +1 to Strength value and +1 to wounds inflicted in Close Combat. Remove the marker when alchemist owner reshuffles his players deck.

IGNIS LIQUIDUS (ANNA KOMNENA)

POZIOM II



Efekt

Broń obszarowa – patrz rzucanie miksturami, typ A (trafia 1 pole). Postać na trafionym polu otrzymuje: 2 znaczki Oparzenia. Jeżeli karta zagrana w teście trafienia to ,  to otrzymuje 3 rany; jeżeli karta to ,  to otrzymuje 2 rany. Atak ignoruje pancerz.





IGNIS LIQUIDUS (ANNA KOMNENA)

LEVEL II



Effect

Area weapon—see Throwing Potions, type A (affects 1 space).

Character on affected space receives 2 Burn markers. In addition if the original card used in shooting test was  or  than he receives 3 wounds, if  or  than 2 wounds. Attack ignores Armour.

PULVIS IRRITANS (SENDIVOGIUS)

POZIOM II



Efekt

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 zwarcu. Dopóki postać ma na sobie znacznik, ma -1 do wszystkich testów oprócz Hartu Ducha. Gdy postać ze znacznikiem jest aktywowana, 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 i zostaje Powalona. Znacznik zostaje odrzucony, kiedy gracz kontrolujący alchemika przetasowuje swoją talię gracza.

PULVIS IRRITANS (SENDIVOGIUS)

LEVEL II

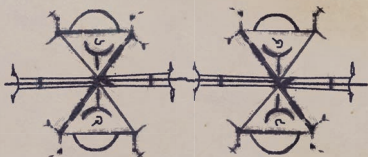


Effect

Short Action (possible if engaged). Place potion marker on any enemy character up to 2 spaces and in the line of sight of alchemist. Hit is automatic. Character with a marker receives -1 penalty to any test, except Fortitude tests. When character with a marker is activated, perform DL:7 Fortitude test. Success means that character activates normally, failure—may only perform Short Action, Misfortune—falls Prone and cannot perform any action. Remove the marker when alchemist owner reshuffles his players deck.

GLUTEN EXIMUS (SENDIVOGIUS)

POZIOM III



Efekt (wybierz 1)

1.

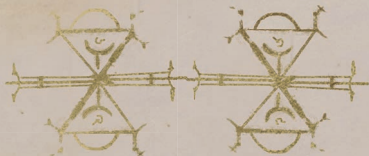
Wykonując akcję częściową alchemik może położyć znacznik tej mikstury na sąsiednich zamkniętych drzwiach. Od tej pory liczą się jako zaryglowane i nie można wykonać na nich otwierania zamków. Można je jedynie próbować wyważyć lub otworzyć za pomocą innych mikstur alchemicznych i czarów.

2.

Wykonując akcję częściową, także w Walce Wręcz, albo manewr kosztujący 1 PR alchemik może umieścić 3 znaczniki tej mikstury na sąsiednich polach. Postacie znajdujące się na polu ze znacznikiem tracą strefę kontroli. Opuszczenie takiego pola kosztuje 1 PR więcej niż normalnie i zdania testu Krzepy PT:6. W przypadku nie zdania testu postać traci 1 PR i może próbować ponownie. Znacznik należy odrzucić, kiedy gracz kontrolujący alchemika przetasowuje swoją talię gracza.

GLUTEN EXIMUS (SENDIVOGIUS)

LEVEL III



Effect (choose 1)

1.

Perform Short Action to place this position marker on adjacent doors. From now on they are treated as locked. They cannot be opened by any means (for ex. by Lockpicking skill). They may be only Forced open, or open with use of a Sorcery or Alchemy.

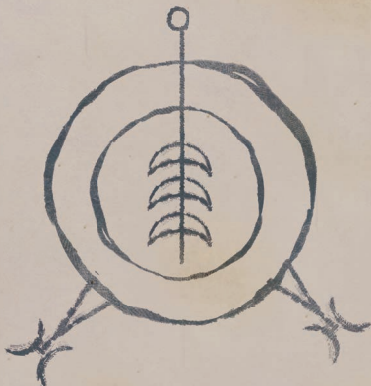
2.

Perform Short Action (even in Close Combat), or a movement maneuver that costs 1 MP to place 3 Potion markers on adjacent spaces (even occupied). Any character on a space with a marker lose his Zone of Control. Leaving the space with a marker costs 1 MP more than normally and character must pass DL:6 Strength test to do so. If character does not pass a test he loses 1 MP and may try again.

Remove the marker when alchemist owner reshuffles his players deck.

PULVIS EXOCULANS (NICOLAS FLAMMEL)

POZIOM III



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 oślepiiony. Dopóki postać ma na sobie co najmniej jeden znacznik, otrzymuje -3 do wszystkich testów oprócz Hartu Ducha. Nie może też parować wrogich ataków. Na koniec każdej tury należy zdjąć jeden znacznik.

PULVIS EXOCULANS (NICOLAS FLAMMEL)

LEVEL III



Effect

Full Action (even if engaged): place 2 markers on a single character in Line of Sight and up to 2 spaces. Hit is automatic. Target character is blinded. Character with a marker receives -3 penalty to all test (except Fortitude). He may not parry. At the end of each turn remove 1 marker.

