



ROSARIUM
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.

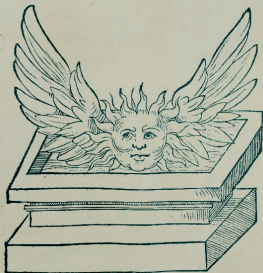
Aby móc wybrać miksturę, postać – oprócz umiejętności Alchemia – musi posiadać księgę alchemiczną. Postać może posiadać tylko jedną księgę alchemiczną w swoim ekwipunku (patrz księgi czarów i alchemii).

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.



KSIEGI 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/alchemist is included in your Character pool take their book also. These books form your library. By deploying a wizard/alchemist 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

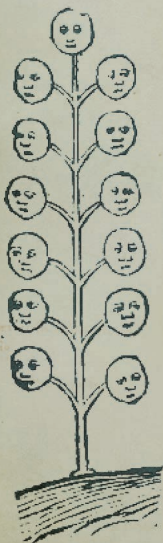
Every potion described below has a name, a level and effect. The names of potions are in Latin and include, apart from potion type, the author of the formula. Names of authors (given in brackets) are mainly a story element. They are real names of alchemists from the past or people describing given substances. 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.



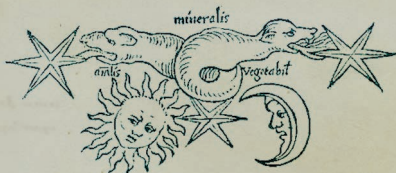
An appropriate alchemist's casket card is attached to every book of alchemy. Before the game use generic counters to mark the number and type of potions the Character has, remember the limits specified in the Alchemy skill. This may be done in secret from the opponent. Each potion is a single use item – 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 Kreutzers. Potions are purchased before the game, when the casket is prepared. Each additional level I potion costs 2 Kreutzers, level II potion 4 Kreutzers and level III potion 6 Kreutzers. 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—tn. 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

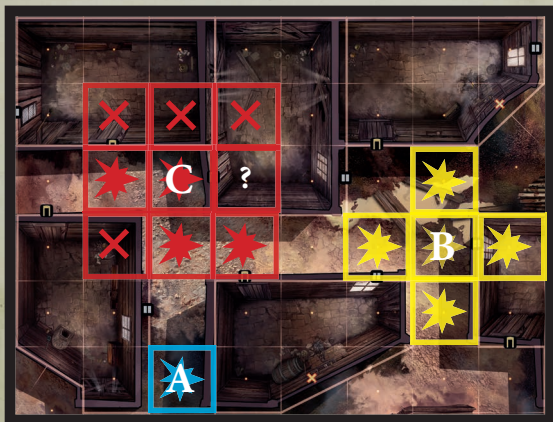
Some potions are in the form of bombs – this means they need to be thrown at the enemy. Such potions can target a Character directly or a specified space. Treat this as any shooting action (shooting), range is 6 spaces + Strength of the shooter, and DL:6. Triumph in the to hit test does not cause additional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

AREA WEAPON

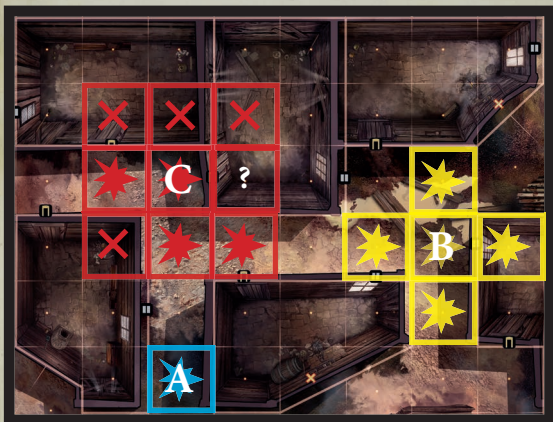
It hits all the figures in a given space, or several spaces. It may target a space (no need to target a Character). Spaces with undetected Inconspicuous figures or friendly figures may not be targeted. You may attack a space adjacent to such a figure, but if it can be damaged by such an attack a DL:7 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 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).



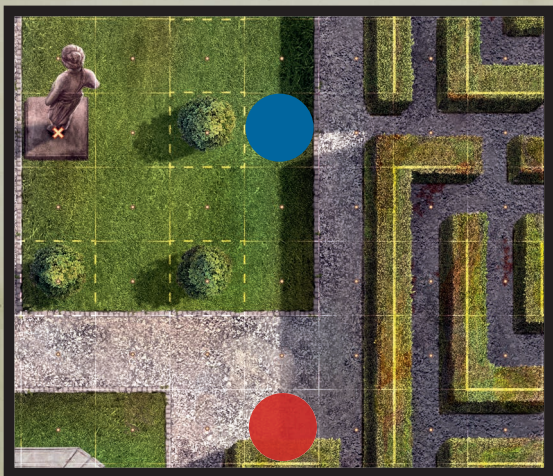
SCATTER

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).

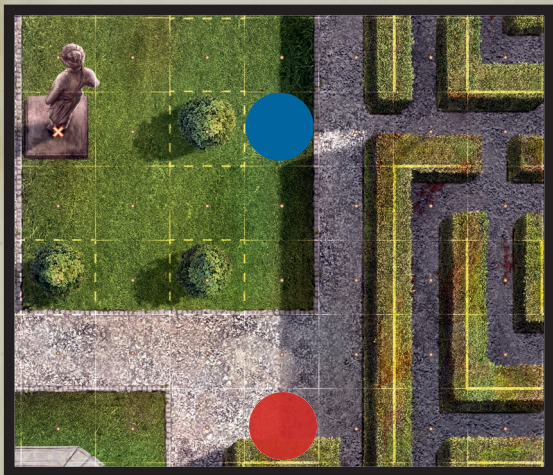




● – atakujący, ● – cel ataku

OPARZENIA

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



● – 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.

GLUTEN EXIMUS (RHASES)

POZIOM I



Efekt (wybierz 1)

1.

Akcja częściowa. Połóż 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.

Akcja częściowa, (także w Walce Wręcz), albo manewr kosztujący 1 PR. Umieść 1 znacznik tej mikstury na sąsiednim polu (nawet jeżeli jest ono zajęte). Postacie znajdujące się na polu ze znacznikiem tracą strefę kontroli. Opuszczenie takiego pola kosztuje 1 PR więcej niż normalnie. Znacznik należy odrzucić, kiedy gracz kontrolujący alchemika przetasowuje swoją talię gracza.

GLUTEN EXIMUS (RHASES)

LEVEL I



Effect (choose 1)

1.

Partial Action. 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.

Partial Action (even in Close Combat), or a movement maneuver that costs 1 MP. Place this potion marker on an adjacent space (even if it's occupied). Character on this space lose his Zone of Control. Leaving the space with a marker costs 1 MP more than normally. Remove the marker when alchemist owner reshuffles his players deck.

VAPOR VENENIS (VILLANOVANUS)

POZIOM I



Efekt

Broń obszarowa – patrz rzucanie miksturami, typ A (trafia 1 pole). Na trafionym polu 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: 6 (nie więcej niż 1 raz na turę) albo otrzymują 2 rany ignorujące pancerz.

VAPOR VENENIS (VILLANOVANUS)

LEVEL I



Effect

Area weapon—see Throwing Potions, type A (affects 1 space). Poisonous smoke appears on a target space. Place 2 smoke (universal) markers on space that was hit. Remove one at the end of each turn. Characters hit with the smoke, activated in the smoke or moving to the space containing the smoke marker must pass Strength DL:6 test or receive 2 wounds ignoring armour (max. 1 test per turn).

FERRO VENENO (GALENUS)

POZIOM II



Efekt

Otrzymujesz znacznik uniwersalny natychmiastowej trucizny [3 rany, powalenie]. 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.

FERRO VENENO (GALENUS)

LEVEL II



Effect

You receive 1 Instant Poison [3 wounds, Prone] marker. Before fielding characters, place this marker on a chosen character's from Your band weapon.

Instant Poison [Effect]. This is Poison (see Rulebook p. 31) that works immediately. Make an additional test to check its effect immediately after the poison counter is put on the victim. If the victim becomes poisoned (fails the Strength test), perform tests in the Morale phases of this and subsequent turns normally.

NEBULA FETORI (RHASES)

POZIOM II



Efekt

Broń obszarowa – patrz rzucanie miksturami, typ B (trafia 5 pól). Na trafionym polu (i wskazanym obszarze) pojawia się śmierdzący dym. Należy na nim położyć 2 znaczniki, a na koniec każdej tury usunąć jeden. Postacie znajdujące się na polu z dymem mają karę -1 do wszystkich testów. Postacie trafione dymem, zaczynając 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.

NEBULA FETORI (*RHASES*)

LEVEL II



Effect

Area weapon—see **Throwing Potions, type B** (affects 5 spaces). Poisonous smoke appears on affected spaces. Place 2 markers on central space. Remove 1 at the end of each turn. Characters in the space with a smoke gets -1 penalty to all tests. Characters hit with a smoke, activated in a smoke or moving into a smoke during their activation must pass Strength DL:6 test or fell Prone (max. 1 test per turn).

AQUA REGIA (GALENUS)

POZIOM III



Efekt (wybierz 1)

1.

Akcja częściowa. Usun z gry znacznik drzwi sąsiadujący z alchemikiem, nawet jeśli były zaryglowane. Do końca gry krawędź ta liczy się jako otwarte drzwi. Nie można ich zamknąć.

2.

Broń obszarowa – patrz rzucanie miksturami, typ A (trafia 1 pole), **maksymalny zasięg: 2 pola**. Można użyć będąc w zwarcu. Postać na trafionym polu otrzymuje ilość ran zależną od karty zagranej w teście trafienia:  : 4 rany;  : 3 rany. Atak ignoruje pancerz. Niezależnie od ran cel otrzymuje 2 znaczniki oparzeń, musi też odrzucić pancerz (ale nie Naturalny), o ile chronił trafioną lokację.

AQUA REGIA (GALENUS)

LEVEL III



Effect (choose 1)

1.

Partial action. Remove 1 door marker adjacent to the alchemist (even locked). Treat this border is open door till the end of a game. They cannot be closed or locked.

2.

Area weapon—see **Throwing Potions, type A** (affects 1 space); **maximum range is 2 squares**. May be used while engaged. Any character on affected space receives number of wounds according to original card used in shooting test:  : 4 wounds;  : 3 wounds. Attack ignores armour. Regardless of number of wounds character hit with this potion receives 2 Burn markers and must discard any Armour (except Natural) protecting location that was hit.

PULVIS IRRITANS (VILLANOVANUS)

POZIOM III



Efekt

Akcja częściowa (także w Walce wręcz). Połóż znacznik tej mikstury na dowolnym przeciwniku w zasięgu 2 pól i w polu widzenia alchemika. Trafienie jest automatyczne. Dopóki postać ma na sobie znacznik, ma -1 do wszystkich testów oprócz Hartu Ducha. Gdy model ze znacznikiem jest aktywowany, wykonuje test Hartu Ducha o PT:8. Przy sukcesie aktywuje się normalnie. Przy porażce postać zostaje powalona i może wykonać tylko akcję częściową. Pech – postać zostaje powalona i nie może wykonać żadnej akcji. Znacznik zostaje odrzucony, kiedy gracz kontrolujący alchemika przetasowuje swoją talię gracza.

PULVIS IRRITANS (VILLANOVANUS)

LEVEL III



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:8 Fortitude test. Success means that character activates normally, failure—falls Prone and may only perform Short Action, Misfortune—falls Prone and cannot perform any action. Remove the marker when alchemist owner reshuffles his players deck.

