



Materia Prima

Regolamento

È la terra si aprì come un bocciolo al primo raggio di sole,
e l'impronunciabile avanzò. Luce abbagliante e gelo artico.
In un battito di ciglia prese tutta la nostra corruzione e ascese
al paradiso...

Gorgol III 12, 51

Saga

Alka Sowa è la regione occidentale del continente di Istra, un enorme Paese cinto dal Mare Grigio ad ovest e dagli insormontabili Colli Burr ad est. A sud, la vasta distesa si assottiglia fino al Capo del Vedova e a nord il grande fiume Istrion traccia il confine con i regni nordici

Si dice che il nome Alka Sowa originariamente significasse "terra degli Alkani" e fosse usato solo per regioni prossime all'estuario dell'Istrion. Gli Alkani sono considerati i primi coloni del continente che portarono ad Alka Sowa non solo animali, piante, e tradizioni dall'estuario del fiume, ma anche l'Alchimia. Con l'aiuto di questa reclamarono per sé le terre del continente. Prima coltivarono i campi e si occuparono del bestiame, ma presto iniziarono a costruire dighe sui fiumi, scavare miniere, abbattere foreste e costruire città.

L'Alchimia non solo servì come scienza e strumento, ma fu anche passione, ideologia e religione. Oggi è solo conosciuta come lo studio delle proprietà delle sostanze e delle loro reazioni, ma in passato l'Alchimia spaziava dalla chimica alla fisica alla farmacia. Gli Alchimisti erano astronomi e dottori. Capivano la struttura della materia e possedevano il potere di trasmutare la natura stessa degli elementi. Alcune fonti riportano di esperimenti compiuti su esseri viventi, e degli abomini da questi prodotti. Sono soltanto, però, racconti narrati per spaventare i piccoli birbanti.

Il conseguimento più importante dell'Alchimia fu la Pietra Filosofale. Grazie ad essa il potere degli Alchimisti sembrò crescere a dismisura. La Pietra era allo stesso tempo un prodotto dell'Alchimia, ed il suo più importante strumento. Con il suo aiuto la trasmutazione dei composti venne stabilizzata e resa permanente. Pochi sapevano come produrla, ma Opus Magnum, il libro fondamentale dell'Alchimia, conteneva la sua formula.

Oggi, solo nelle favole si parla della Pietra Filosofale e del libro.

Questo perché gli allora capi tribù abusarono del potere della Pietra. I capi divennero potenti governatori, i cui capricci e tirannia segnarono la fine di questa prima Era. Così, allo zenit del loro potere, quanto l'Alchimia era perfino in grado di controllare ciò che non è più di questa Terra, l'intera conoscenza alchemica venne perduta in un istante.

Era come se l'Alchimia non fosse mai esistita.

Oggi, questo singolo evento è ricordato come "Giorno dell'Alba". Molti lo videro come la punizione divina alla presunzione umana: stanchi di cercare false verità e le loro orribili conseguenze, cercarono la salvezza nella religione. E l'antica conoscenza cadde nell'oblio.

È passato ben più di qualche era da quando tutto ciò accadde, eppure ancora si sente parlare di adepti studiare vecchie ricette e di druidi sperimentare con gli elementi in gran segreto.

Alcuni perfino si fanno chiamare... Alchimisti.



Componenti del gioco

7 Tessere terreno



180 Segnalini
Elemento



6 Segnalini
Pietra Anima



24 Carte Homunculus



24 Figure Homunculus



4 Carte Alchimista



4 figure Alchimista



24 Carte Equipaggiamento



24 Carte Pietra Filosofale



4 Carte Torre



4 figure Torre



20 Basi



8 Dadi



12 Segnalini
Ampliamento della Torre



4 Segnalini Pietra Filosofale



3 Carte Città



9 Carte Missione



La distillazione è la pura espressione di una qualità, l'essenza è il cuore di una qualità, e la quintessenza è una qualità nel suo significato universale.

Conoscenza Alchemica Fondamentale

Preparazione del gioco

Prima che la caccia alla Pietra filosofale possa incominciare, alcuni preparativi devono essere fatti.

1. Posizionare le sette parti della plancia e disporre le carte Città a fianco delle tessere corrispondenti. La disposizione delle tessere spetta al giocatore più anziano.
2. Mescolare i Segnalini Ampliamento della Torre a faccia in giù e posizionarne uno, svelato, su ciascuna carta Città.
3. Ogni giocatore sceglie un Alchimista ed una Torre, di cui prende anche le corrispondenti carte.
4. Tutti i giocatori ricevono una Pietra Anima e la posizionano sulla propria carta Alchimista



Preparazione della plancia

3 mazzi Formula

Torre e Alchimista giocatore BLU

7 Tessere terreno

3 carte Città con Ampliamento della Torre



5. Tutti i giocatori pescano due carte Missione Segreta coperte, ne scelgono una e cartano l'altra. Sono a disposizione solamente le missioni adatte al numero di giocatori presenti.
6. Prendere dai 3 mazzi Formula (Homunculi, Equipaggiamenti, Pietre Filosofali) tutte le carte con valore Saggezza 1. Ciascun giocatore riceve una carta coperta per tipo (3 carte in totale) per formare la mano iniziale.
7. Mischiare le carte Formula con valore Saggezza 1 rimanenti nei rispettivi mazzi. Posizionare i mazzi a fianco della plancia.
8. I giocatori decidono chi inizia (generalmente il più giovane).
9. In senso orario, i giocatori piazzano le proprie figure Torre e Alchimista in un esagono della plancia che non sia Elementare, o già occupato da Torri o Città.
10. Ora il gioco può iniziare!



Scopo del Gioco

Per terminare il gioco, un Alchimista deve creare una Pietra Filosofale per trasmutazione, completare la propria missione segreta ed infine possedere una Pietra Anima. Tuttavia, il vincitore sarà il giocatore che avrà collezionato più Saggezza dopo il conteggio dei punti (vedi Fine del Gioco a pagina.17).

Pietra Filosofale

L'obiettivo principale del gioco è creare la Pietra filosofale. Ciascun Alchimista deve cercare nelle città le Formule per crearla. Una Pietra Filosofale è creata da 3 Formule. In una raccolta di Formule parziali tutti i valori di saggezza da 1 a 3 devono essere presenti.

Tuttavia, gli ingredienti e i requisiti necessari alla creazione possono essere molto differenti, Alcune Formule parziali richiedono certi elementi, altre richiedono la Pietra Anima di un Alchimista

Philosopher's Stone icon

valore Saggezza
(1, 2 or 3)

Numero di
Elementi richiesti

Icona dell'elemento



Nome dell'elemento

Icona missione

Nome della Missione

Descrizione
della Missione

Numero
di giocatori
richiesto

racconto



Missione Segreta

L'Alchimia ha una tradizione centenaria e i suoi Maestri provengono da famiglie, scuole e gilde la cui storia è antica quanto le testimonianze che di questa Arte conservano traccia. Perciò gli Alchimisti non sono tele bianche. Alcuni di loro hanno un proprio Codice alchemico, altri agiscono per amore o vendetta. C'è anche chi portato alla follia dal potere delle Pietre Filosofali, vuole gettare nuovamente il mondo nel caos.

Ciascuna biografia riflette una certa Missione Segreta. La propria identità dovrebbe quindi essere custodita gelosamente per non dare un vantaggio agli avversari.

Il gioco termina solo quando un Alchimista, già in possesso di una Pietra Anima e una Pietra Filosofale, completa la propria missione.

Tutto sorge e cade, l'oscillare del pendolo si esprime in tutto. L'oscillazione del pendolo a destra è la misura dell'oscillazione a sinistra.

Tabula Alba 56, 7 - Verso XII

Elementi

Nel mondo dell'alchimia tutto ruota attorno alla trasmutazione di oggetti ed esseri viventi. Tuttavia, per ogni cosa da creare, sono richiesti ingredienti speciali. Alcuni di questi, gli Elementi semplici, possono essere ottenuti direttamente dai terreni del continente (Terra, Acqua, Aria, Fuoco, Ferro), altri sono più preziosi e devono essere fabbricati dagli Elementi Semplici.



Questa icona mostra quale elemento può essere Estratto dall'esagono

Gli Elementi di alto livello possono essere trasmutati nella Torre dell'Alchimista (vedi Torri a pagina 11). Gli elementi sono divisi in tre livelli che differiscono non solo in valore, ma anche in potenza. Lo schema a fianco mostra tutti gli elementi e le relazioni che intercorrono tra essi.

Livello 1

Livello 2

Livello 3



Acqua



Zolfo



Acqua Regina



Terra



Vetro



Platino



Aria



Rame



Oro



Fuoco



Mercurio



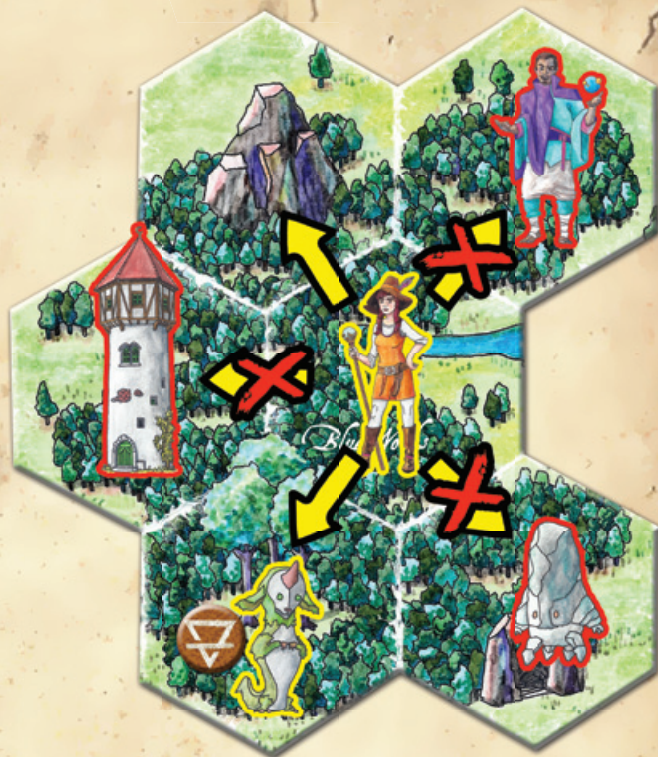
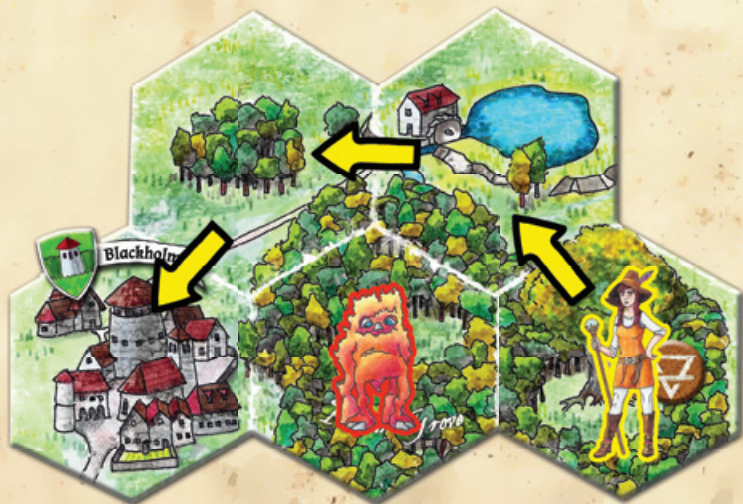
Ferro



Turno del giocatore

Ciascun Alchimista ha generalmente 3 azioni a propria disposizione ad ogni turno, da spendere come desidera. Può Muoversi, Estrarre o Scartare elementi, e Attaccare. Non importa quali azioni compie nel turno e in quale ordine. Se è soddisfatto con quel che ha compiuto pur avendo ancora azioni a sua disposizione, l'Alchimista può comunque terminare il proprio turno e cedere il passo al giocatore successivo.

In aggiunta alle quattro azioni base, ci sono altre azioni che è possibile fare o nella Torre dell'Alchimista o nelle città (vedi Torri pagina 11 e Plancia pagina 13).



Muovere

La Plancia è divisa in regioni esagonali. Ciascuna figura (Alchimista o Homunculus) può muoversi in un qualsiasi esagono adiacente spendendo un'azione Movimento. Non di sono confini naturali sulla plancia. Esagoni occupati da Homunculi o Alchimisti avversari non possono essere attraversati o scelti come destinazione. Lo stesso vale per gli esagoni con Torri avversarie. Homunculi e Alchimista di un giocatore possono condividere un esagono.

Ogni atomo, ogni pianeta, ogni galassia brama
il proprio scopo.
L'universo intero vuole la trasmutazione

Togal il Saggio

Turno del giocatore

Estrarre

Sulla mappa ci sono esagoni, marcati da un'icona, dove gli Elementi semplici corrispondenti (Terra, Acqua, Aria, Fuoco, Ferro) possono essere estratti. Nel momento in cui una figura (Alchimista o Homunculus) occupa uno di questi esagoni, l'azione di Estrazione può essere usata per ottenere un'unità del rispettivo Elemento. Gli Elementi ottenuti sono posizionati sulla carta della figura che ha compiuto l'azione. Bisogna però prestare attenzione a quanti Elementi una figura può trasportare.



Scartare

In un'azione di questo tipo una figura può rimuovere quanti Elementi desidera tra quelli che sta trasportando e lasciarli nell'esagono in cui si trova. Questi rimangono nell'esagono e possono essere recuperati Estraeendoli nuovamente, proprio come se ci si trovasse in esagono Elementare

Attaccare

Tutti gli Alchimisti e Homunculi hanno normalmente entrambi i valori di Attacco e di Difesa. Se nell'esagono adiacente si trova un Alchimista o un Homunculus avversario, una figura può attaccare spendendo un'azione. Una figura può attaccare quante volte vuole, con il numero di azioni a sua disposizione come unico vincolo. Se ci sono più figure di uno stesso giocatore in un esagono, l'attaccante decide chi attaccare.



Esempio:
Vitruves attacca
con un attacco
valore 3 e
Sejlon ha una
difesa valore 3.





Non appena un attacco ha inizio le tre seguenti azioni devono essere completate.

1. Una figura (Alchimista o Homunculus) attacca una figura adiacente. In un attacco, sia il valore di attacco di una figura che il risultato del lancio dei dadi devono essere considerati. Per l'attacco vanno usati tanti dadi quanto il valore di attacco. Il risultato dei dadi va addizionato, e la somma è la forza dell'Attacco.



Esempio: La forza del attacco di Vitruves' è 4.

2. La figura attaccata ha la possibilità di difendersi contro l'attacco. Il difensore lancia un numero di dadi pari al valore di difesa specificato dalla figura. Il risultato dei dadi è addizionato e la somma è la forza della Difesa. Se la forza della Difesa è più alta o uguale alla forza dell'Attacco, l'attacco è respinto senza nessuna conseguenza. Se la forza della Difesa è minore, si prosegue con il punto 3.



Esempio: La forza della Difesa di Sejlon's è solo 3 quindi l'attacco non è respinto

Esempio: Sejlon è spostato sul proprio Esagono Torre. Vitruves prende quanti elementi può portare e gli Elementi rimanenti, così come le Pietre Anima di Sejlon, cadono nell'esagono ora libero.



3. Non appena l'attacco ha successo e non viene respinto, la figura avversaria è considerata sconfitta.

Un **Homunculus** sconfitto è rimosso dalla plancia e tutti i suoi Elementi diventano di proprietà dell'attaccante.

Un **Alchimista** sconfitto è riposizionato nel suo esagono Torre e tutti gli Elementi da lui trasportati, così come **una** delle sue Pietre Anima, diventano proprietà dell'attaccante. In entrambi i casi, l'attaccante decide quali elementi tenere a seconda della propria capienza massima. I rimanenti cadono nello spazio occupato dalla figura attaccata. Se l'attaccante è un Alchimista, **deve** scegliere la Pietra Anima. Se l'attaccante è un Homunculus, la Pietra Anima cade nell'esagono della figura attaccata.

Se un Alchimista perde la sua ultima Pietra Anima non svanisce, bensì continua la propria esistenza come un essere Senz'anima (vedi Vita e Morte a pagina 10).

Segretamente, in magiche catene,
nell'oscurità, dove può sguardo alcuno,
dove io vidi il nulla delle cose e nulla mi guidò
se non la radiante luce che bruciava nel tuo cuore!

Draura 11, 45 - Verso IX

Alchimisti

Ogni Alchimista ha la propria figura e carta Alchimista. La figura segna la posizione corrente sulla mappa. La carta Alchimista segna il nome dell'Alchimista e le sue caratteristiche. Le statistiche sono divise in due colonne. Il lato col cuore mostra lo status che l'Alchimista ha quando possiede almeno una pietra anima, il lato con il teschio mostra lo status quando l'ultima Pietra Anima è stata persa.



Vita e morte

Non appena un Alchimista perde la sua ultima Pietra Anima in battaglia, valgono per lui le seguenti regole..

1. Il suo status cambia. Ora i valori da applicare sono quelli sotto al teschio.
2. Diventa più forte, ma non può vincere il gioco senza una Pietra Anima.

Se un Alchimista rientra in possesso di una Pietra Anima per trasmutazione o in combattimento, lo vengono ripristinati i valori di status al di sotto del cuore..

NOTA: Anche se un Alchimista perde la propria anima, non ci sono conseguenze per Homunculi ed oggetti, che possono essere ancora usati anche senza Pietra Anima.



Torre



Esempio: Con questa carta qui paggiamento una nuova Pietra Anima può essere trasmutata



Esempio: Questa Formula per la Pietra Filosofale richiede una Pietra Anima per realizzare la trasmutazione

Pietra Anima

Ogni Alchimista inizia con una Pietra Anima, che può però essere persa in battaglia (vedi Attaccare a pagina 7 e 8). Una Pietra Anima è un Elemento Speciale che può essere preso solo da un Alchimista, e mai da un Homunculus.

Un Alchimista sconfitto perde sempre una Pietra e i suoi Elementi, e viene costretto a tornare alla propria torre, ma solo se rimane senza Pietre diventa un Essere Senz'anima. Quando una Alchimista acquisisce più di un'Anima, queste non occupano spazio nell'inventario e funzionano da vite extra, prevenendo il cambio di status ma non le altre conseguenze della sconfitta.

Le Pietre Anima possono essere scartate in un qualsiasi esagono senza Torre. Possono anche essere usate per trasmutare, anche se rendono Senz'anima l'Alchimista.

Una Torre dell'Alchimista, posizionata all'inizio del gioco, offre al suo proprietario non solo un tetto sopra la testa, ma anche fortificazioni e magazzini. Una volta che un Alchimista o uno dei suoi Homunculi è nella torre, non può essere attaccato. Inoltre, un Alchimista avversario non può entrare nell'esagono Torre anche se sguarnito. La Torre serve anche per conservare gli Elementi. Poiché ciascuna figura può portare solo un certo numero di Elementi, è rassicurante sapere che questi possono essere lasciati con sicurezza nella torre, impedendo così ad altri Alchimisti di reclamarli.

Con una singola azione un Alchimista o un Homunculus può lasciare o riprendere quanti Elementi desidera. Gli Elementi lasciati nella Torre vanno posizionati sulla carta Torre.

Ed anche se ottenesse la Pietra Filosofale per trasmutazione, mai sarebbe stato in grado di produrla, se già non l'avesse posseduta in Sé stesso.

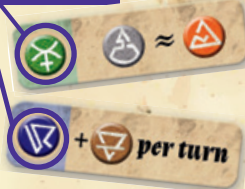
Kalda il Profeta 77, 12

Torre

Ampliamenti della Torre

Ogni Torre può essere migliorata con un ampliamento, che può essere Acquistato nelle città. Gli ampliamenti aiutano nelle trasmutazioni o garantiscono un Elemento per turno, il quale può essere immagazzinato direttamente nella torre. Un giocatore può avere più di una volta. Tuttavia, solo un ampliamento a turno può essere attivato.

Costo dell'Ampliamento della Torre



Quando si convertono gli Elementi, il Fuoco può essere usato come Ferro ed il Ferro come Fuoco

Ricevi un Elemento Terra per turno ed immagazzinalo nella Torre

Equipaggiare

Nella torre, con una singola azione Equipaggiare puoi lasciare o raccogliere quanti Elementi l'Alchimista o l'Homunculus può trasportare.

Quando una Alchimista effettua una conversione o una trasmutazione, non ha bisogno di effettuare un'altra azione Equipaggiare.

L'Equipaggiamento spostato tra Alchimista e Torre deve anch'esso essere scambiato con un'azione Equipaggiare.

Esempio: Spendendo una azione, Vitruves "scarta" 2 Elementi nella Torre



Spazio per gli Ampliamenti

Nome

Icona Torre

Tavola della conversione degli Elementi

Spazio per gli Equipaggiamenti

Spazio per le Formule trasmutate della Pietra Filosofale

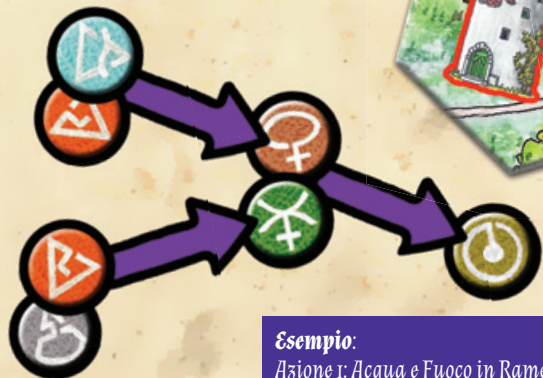




Convertire

L'atto di Conversione degli elementi è una forma di trasmutazione. Per Esempio, gli Alchimisti sono in grado di produrre mercurio da acqua e ferro solo nel proprio laboratorio. Una conversione è possibile solo se l'Alchimista ha le risorse necessarie. Non importa se gli elementi sono conservati sulla carta Alchimista o sulla carta Torre purché la figura dell'Alchimista si trovi nell'esagono della Torre.

Esempio: Sejlon converte Oro. Spende 1 Elemento Aria, 2 Fuoco, e 1 Ferro. Ogni conversione è una azione



Esempio:
 Azione 1: Acqua e Fuoco in Rame
 Azione 2: Ferro e Fuoco in Mercurio
 Azione 3: Rame e Mercurio in Oro



Trasmutare

Un Alchimista si imbatte continuamente in Formule per Equipaggiamenti, Homunculi e Pietre Filosofali. Allo scopo di completare la trasmutazione seguendo le Formule, l'Alchimista necessita di tutti gli Elementi mostrati sulla carta. Ogni trasmutazione costa un'azione.

- Gli equipaggiamenti devono essere subito equipaggiati all'Alchimista o conservati sulla carta Torre.
- Formule Parziali per la Pietra filosofale, una volta trasmutate, devono essere conservate sulla carta Torre.
- Le carte Homunculus sono posizionate a fianco della carta Alchimista e la corrispondente figura è posizionata sull'esagono Torre.



Esempio: Sejlon trasmuta una pala da 1 Rame e 1 Mercurio

NOTA: Quando un Alchimista effettua un'azione di Trasmutazione o Conversione può muovere quanti elementi desidera tra sé e la Torre senza dover usare un'altra azione Equipaggiare.

Cielo al di sopra, cielo al di sotto,
Stelle al di sopra, stelle al di sotto,
Tutto ciò che è sopra è sotto,
Accettalo e sii benedetto.

Orata 45, 23 - Verso III

Plancia di Gioco

La plancia è formata da sette tessere modulari che, posizionate diversamente ad ogni partita, cambiano drasticamente l'esperienza di gioco. Ci sono tre differenti tipi di esagono sulla plancia: miniere di Elementi, città ed esagoni liberi.

Esagoni Liberi

Sulla plancia ogni esagono è considerato libero se non contraddistinto né da icone Elemento, né da icone Città.

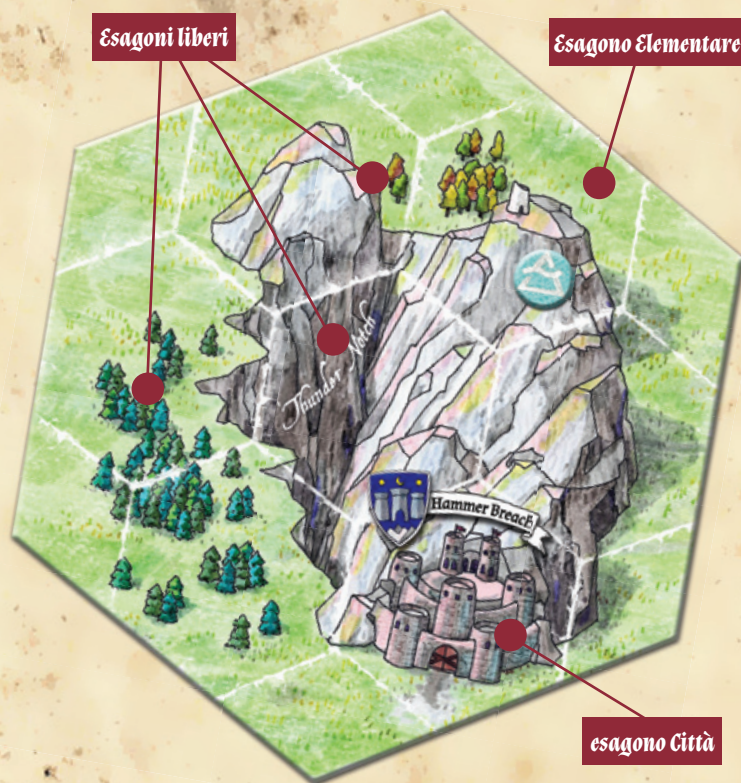
Se una figura si trova in un esagono libero, tre azioni sono a sua disposizione. Può muoversi, attaccare qualcuno o scartare qualcosa. Una quarta possibile azione è possibile se Elementi sono stati scartati nell'esagono: l'azione di Estrazione, per raccogliere questi Elementi.

Esagoni Elementari

Una miniera Elementare è segnata da un'icona Elemento sull'esagono. In aggiunta a Muoversi, Lottare e Scartare, una figura posizionata in un esagono Elementare può Estrarre gli elementi rappresentati dall'icona.

Città

Le città sono esagoni molto speciali. In aggiunta alle quattro azioni base (Muovere, Attaccare, Scartare e Estrarre), un Alchimista può Ricercare Formule e Acquistare miglioramenti per la propria torre.



NOTA: Un Alchimista può avere in mano solo 3 Formule per Equipaggiamenti, Pietre Filosofali, o Homunculi.

Non appena ne guadagna una quarta, deve scartarne una a sua scelta.

Città

In Alka Sowa ci sono città le cui cronache e leggende sono vecchie quanto il continente stesso. Nei loro mercati si possono Acquistare piani di Ampliamento per le torri e nelle loro librerie vecchie Formule possono essere Ricercate. Ma non ogni Città offre tutti i tipi di Formule. Quali tipi che possono essere Acquistati in una città (Equipaggiamenti, Homunculus, Pietre Filosofali) si vede sulla corrispondente carta Città.



Esempio: Sejlon Ricerca una Formula Equipaggiamento in Hammerbreach

Ricerca

In ogni città ci sono librerie e negozi dove un Alchimista può studiare Formule per Homunculi, Equipaggiamenti e Pietre Filosofali. Ricercare una Formula costa un'azione e può essere fatto solo da un Alchimista. Quando quest'azione viene compiuta, il giocatore pesca una carta dal mazzo Formule corrispondente.



Esempio: Sejlon Acquista un Ampliamento per la Torre in Hammerbreach

Acquistare

In ogni città ci sono mercati ed artigiani. Qui si trovano una varietà di beni che aiutano gli Alchimisti a migliorare le proprie torri e i propri laboratori. Sopra ad ogni carta Città c'è un segnalino Ampliamento della Torre, acquistabile con un'azione. Un Alchimista che vuole Acquistare deve avere gli Elementi richiesti nel suo inventario. Questi vengono subito rimossi e l'Ampliamento si posiziona nel corrispondente spazio sulla carta Torre. L'effetto dell'Ampliamento si attiva dal turno del giocatore successivo. Non appena un segnalino Ampliamento è stato acquistato, uno nuovo deve essere pescato casualmente, poi rivelato e posizionato sulla carta Città.

- L'alchimia distingue tre stadi della trasmutazione:
1. Il Nigredo è la più originale forma di tutti gli elementi.
 2. L'Albedo è l'instabile non confermato stato degli elementi.
 3. Il Rubedo è forma più pura che un elemento può assumere.

Conoscenza Alchemica Fondamentale

Homunculi

Ogni Alchimista è capace di creare piccole ed grandi aiutanti grazie alla trasmutazione. Questi aiutanti sono chiamati Homunculi. Tutto ciò di cui un Alchimista ha bisogno per la creazione di un Homunculus sono una carta Homunculus e gli Elementi sopra indicati. Una volta che un Homunculus è stato creato, la sua carta va posizionata a fianco della carta Alchimista, mentre la sua figura è posizionata sull'esagono della Torre. Dal proprio turno successivo, il giocatore può controllarla come tutte le altre figure a propria disposizione.

Gli Homunculi hanno una abilità speciale che aiuta gli Alchimisti a raggiungere l'obiettivo di ottenere la Pietra Filosofale. Tuttavia, un Alchimista non è in grado di controllare un numero infinito di Homunculi. Perciò, il numero massimo di aiutanti posseduti è **tre**. Così come per gli Elementi, anche per gli Homunculi ci sono tre livelli di valore e forza. Diversamente dagli Alchimisti, un Homunculus ha limitate possibilità d'azione. Per esempio, non tutti gli Homunculi possono combattere. Tra loro differiscono in termini di numero di azioni a propria disposizione e capacità di trasporto. Quali abilità un aiutante ha si capisce dalla sua carta Homunculus.

Inoltre, gli Homunculi non sono in grado di Trasmutare, Acquistare, o Ricercare.

NOTA: Se Un Alchimista trasmuta un quarto Homunculus, dovrà scegliere un Homunculus tra i 3 attivi, e dissolverlo.



NOTA: Un Alchimista non può scambiare Elementi con i propri Homunculi, né può a loro cederli o sottrarli. Un Trasferimento deve sempre essere fatto Scartando e "Estraendo", o attraverso la Torre.

Equipaggiamento

Usando la trasmutazione, qualunque Alchimista può creare Equipaggiamenti che gli diano un qualche vantaggio. Tuttavia, un Alchimista può portare al massimo due oggetti. Le armi incrementano l'Attacco, scudi ed armature migliorano la Difesa e la gioielleria Incantata conferisce speciali Abilità. Come per Elementi ed Homunculi, ci sono 3 differenti livelli di Equipaggiamento che ne definiscono valore e forza.

Per creare un Equipaggiamento sono necessari una carta Equipaggiamento e gli elementi sopra indicati. Quando un oggetto è creato deve o essere equipaggiato, o depositato nella Torre. Gli equipaggiamenti possono essere conservati nella Torre senza alcuna limitazione.

Icona Equipaggiamento

valore Saggiessa

Elementi richiesti per la trasmutazione

Miglioramento delle Abilità

Miglioramento della Difesa

Miglioramento della capacità di carico



Pietra Filosofale

La Pietra Filosofale è la più pura forma di Alchimia e la sua creazione è l'aspirazione massima di tutti gli Alchimisti. Per trasmutare una Pietra di tale valore, un Alchimista deve prima Ricercare nelle Città 3 Formule Pietra Filosofale, ciascuna con valori Saggiessa differenti. Infatti, un Alchimista può trasmutare al massimo una Formula per ciascun valore e, di conseguenza, una singola Pietra Filosofale. Le formule Ricercate nelle città vanno poi trasmutate nella Torre. Una Formula Pietra Filosofale trasmutata viene rivelata dalla mano e posta nel corrispondente spazio della carta Torre. Quando un Alchimista trasmuta la sua terza Formula Pietra Filosofale riceve una Pietra Filosofale, che posizione sulla propria carta Alchimista.



NOTA: Diversamente da una Pietra Anima, la Pietra Filosofale non può essere reclamata da un Alchimista in un'azione Attacco.



Missioni Segrete

Tyrant

Trasmuta 3 Homunculi e posizionali in 3 differenti Città! La missione è completata non appena il terzo Homunculus muove nell'esagono dell'ultima città libera.

Armory Master

Trasmuta 4 equipaggiamenti (livello minimo 2) e porta 2 di essi a Blackholm! La missione si considera completata non appena l'Alchimista entra nell'esagono Città con due oggetti equipaggiati.

Lord of Hellfire

Brucia la città di Windshire, lasciandovi 9 Elementi Fuoco! La missione è completata non appena un Alchimista o un Homunculus, scartando un Elemento, fa sì che 9 Elementi Fuoco siano contemporaneamente presenti nell'esagono Città di Windshire. Gli Elementi avversari contano!

Soulreaper

Vai con 3 Pietre Anima a Windshire! La missione è completata non appena l'Alchimista con le Pietre Anima entra nell'esagono Città di Windshire.

Pacifist

Trasmuta una Pietra Filosofale senza lottare e vinci il gioco raggiungendo un Santuario dell'Aria! Non devi iniziare alcun combattimento con altri giocatori o Homunculus per tutta la durata della partita. La missione è completata non appena l'Alchimista si muove in un esagono Elementare Aria con una Pietra Anima.

Magnate

Trasmuta 3 Elementi Oro e portali ad Hammerbreach! La missione è completata non appena l'Alchimista o un Homunculus da lui controllato scartano i tre Elementi nell'esagono Città di Hammerbreach.

Spender

Lascia 3 elementi livello 3 davanti alla Torre avversaria più lontana dalla tua! La missione è completata non appena l'Alchimista o l'Homunculus da lui controllato scartano i tre elementi in un esagono adiacente alla Torre avversaria.

Homekeeper

Posiziona almeno due Homunculi attorno alla tua torre e tienili di guardia fino al tuo prossimo turno. La missione è completata non appena arriva nuovamente il tuo turno e almeno due Homunculus sono sopravvissuti in esagoni adiacenti alla torre.

Cultist

Trasmuta 3 Homunculi ed incontrali nel Santuario della Terra nei Boschi Blu! La missione è completata quando, al termine del turno, l'Alchimista e i tre Homunculi sono tutti posizionati sull'esagono Elementare.





Bodyguard

Lascia 2 Pietre Anima di fronte alla Torre più lontana dalla tua Torre! La missione è completata non appena l'Alchimista scarta 2 segnalini Pietra Anima in un esagono adiacente alla Torre avversaria.

Azioni

- Muovere**  | Muoviti in esagono adiacente
- Estrarre**  | Prendi un Elemento dalla miniera!
- Scartare**  | Scarta un Elemento nel tuo esagono!
- Attaccare**  | Attacca un esagono adiacente!
-
- Convertire**  | Converti gli elementi!
- Trasmutare**  | Crea Homunculi ed Equipaggiamenti!
- Equipaggiare**  | Sposta Elementi ed Equipaggiamenti!
-
- Ricerca**  | Impara una Formula! (pesca 3 scegli 1!)
- Acquistare**  | Prendi un Espansione per la tua Torre!







Statistiche

-  | Numero di dadi da lanciare in Attacco
-  | Numero di dadi da lanciare in Difesa
-  | Numero di Elementi una figura può trasportare
-  | Numero di azioni che la figura può svolgere a turno

Elementi



Abilità

-  | Guadagna una azione addizionale per turno del tipo corrispondente al simbolo.
-  /  | Quando Ricerchi pesca 6 carte anziché 3 e tienine due.
-  /  | Quando Estrai, ottieni due Elementi della miniera corrispondente.
-  | Il numero massimo di carte in mano, inizialmente 3 è aumentato di 1.