



Materia Prima

Regelwerk

Und die Erde öffnete sich wie eine Blüte beim ersten Sonnenstrahl
und das Unausprechliche trat hervor. Gleißendes Licht und eisige
Kälte. Und mit einem Handstreich nahm es alle Verderbtheit von
uns und stieg auf zum Himmel ...

Gorgol III 12, 51

Spielwelt

Alka Sowa ist der westliche Teil des Kontinents Istra, ein riesiges Land, das von der Grauen See im Westen und dem unüberwindbaren Klingengebirge im Osten begrenzt wird. Im Süden verjüngt sich die Weite hin zum Witwenkapp und im Norden bildet der große Strom Istrion die Grenze zu den nördlichen Königreichen.

Der Name Alka Sowa soll ursprünglich „Land der Alkane“ bedeutet haben und nur für die Region rund um die Istrionmündung benutzt worden sein. Die Alkanen gelten als die ersten Siedler des Kontinents, die von jenem Flussdelta aus nicht nur ihre Tiere, Pflanzen und Bräuche nach Alka Sowa brachten, sondern auch die Alchemie. Mit ihrer Hilfe machten sie sich das Land zu eigen. Zunächst bestellten sie lediglich ihre Felder und hüteten das Vieh. Doch schon bald stauten sie Flüsse, gruben Minen, rodeten Wälder und errichteten Städte.

Die Alchemie war dabei nicht nur Wissenschaft und Instrument, sie war Passion, Ideologie und Religion. Heute kennt man sie nur noch als die Lehre von den Eigenschaften der Stoffe und ihren Reaktionen. Doch das Spektrum der Alchemie erstreckte sich von der Chemie, über die Physik bis hin zur Pharmazie. Alchemisten waren Sternkundige und Ärzte. Sie verstanden den Aufbau der Materie und besaßen die Macht, Elemente in andere Zustände zu transmutieren. Einige Quellen berichten von Experimenten mit Lebewesen, die abscheuliche Kreaturen hervorbrachten. Das sind jedoch Ammenmärchen, die unartigen Kindern erzählt wurden.

Die wichtigste Errungenschaft der Alchemisten war der Stein der Weisen. Durch ihn schien ihre Macht ins Unermessliche zu wachsen. Er war selbst ein alchemistisches Produkt und zugleich ihr wichtigstes Werkzeug. Durch ihn stabilisierten sie die transmutierten Verbindungen und machten sie dauerhaft. Wie man ihn herstellte, wussten nur wenige, aber das Opus Magnum, das grundlegende Buch der Alchemie, enthielt seine Formel. Heute sind der Stein sowie das Buch nur noch Legenden.

Denn die einstmaligen Stammesführer missbrauchten die Macht des Steines. Sie wurden zu mächtigen Herrschern, deren Größenwahn und Tyrannei das Ende dieses ersten Zeitalters einläutete. Dann, auf dem Zenit ihrer Macht, als die Alchemie sogar den Weg über das Irdische hinaus zu beherrschen vermochte, wurden das Wissen und alle alchemistischen Erzeugnisse in einem einzigen Moment ausgelöscht. Es war, als ob es die Alchemie nie gegeben hätte. Heute nennt man dieses Ereignis den „Tag der Dämmerung“. Viele sahen darin eine Strafe der Götter für die Vermessenheit der Menschen. Das Volk war dem Streben nach alchemistischer Erkenntnis sowie ihren abscheulichen Folgen überdrüssig und suchte ihr Heil in der Religion. Und das einstige Wissen geriet in Vergessenheit.

Das alles liegt mehr als ein Zeitalter zurück und doch hört man von Adepten, die in Bibliotheken alte Rezepte erforschen, und von Druiden, die im Verborgenen mit Elementen experimentieren. Manche nennen sich gar Alchemisten.



Spielmaterial

180 Element-Marker



7 Spielbrettteile



24 Homunkuluskarten



24 Homunkulus-Figuren



4 Alchemisten-Tableaus



4 Alchemisten-Figuren



24 Ausrüstungskarten



24 Stein-der-Weisen-Karten



4 Turm-Tableaus



4 Turm-Figuren



20 Figuren-Ständer



10 Würfel



12 Turmausbau-Marker



4 Stein-der-Weisen-Marker



3 Stadtkarten



9 Missionskarten

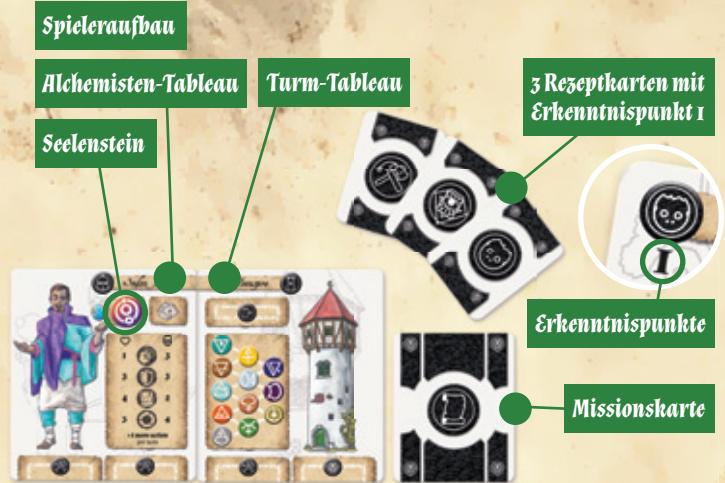


Die Destillation ist der reine Ausdruck einer Qualität, die Essenz ist das Herz einer Qualität und die Quintessenz ist eine Qualität in ihrer universellen Bedeutung.

Alchemistisches Grundwissen

Vorbereitung

1. Das siebenteilige Spielbrett wird aufgebaut. Die Anordnung der Spielbrettteile ist dem ältesten Spieler vorbehalten. Die Stadtkarten werden neben das Spielbrett gelegt.
2. Die Turmausbau-Marker werden verdeckt gemischt und auf jeder Stadtkarte wird je ein Marker sichtbar ausgelegt.
3. Jeder Spieler wählt einen Alchemisten und einen Turm mit den dazugehörigen Spielfiguren und Tableaus aus.
4. Dazu erhält jeder Alchemist einen Seelenstein, den er auf dem Alchemisten-Tableau platziert.
5. Alle Spieler ziehen verdeckt zwei Missionskarten, entscheiden sich für eine und legen die andere ab. Es stehen nur die Missionskarten zur Verfügung, die für die Anzahl der Spieler geeignet sind.



Spielbrettaufbau

3 Stapel Rezeptkarten

Turm und Figur Spieler BLAU

7 Spielbrettteile

3 Stadtkarten mit Turmausbau-Markern



6. Aus den 3 verschiedenen Rezeptkartenstapeln (Homunkuli, Ausrüstung, Stein der Weisen) werden alle Karten mit der Erkennispunktzahl 1 herausgenommen und jeder Spieler erhält von diesen Karten in jeder Rezeptart jeweils eine verdeckte Karte (3 Karten insgesamt).
7. Die restlichen Karten mit der Erkennispunktzahl 1 werden mit den übrigen Karten ihrer Rezeptart entsprechend wieder gemischt und neben dem Spielbrett platziert.
8. Die Spieler entscheiden, wer beginnt. In der Regel beginnt der Jüngste.
9. Der Reihe nach im Uhrzeigersinn platziert jeder Spieler seinen Turm zusammen mit seinem Alchemisten auf einem Feld des Spielbrettes. Dabei muss nur darauf geachtet werden, dass sie nicht auf einem Rohstofffeld, einer Stadt oder einem gegnerischen Turm gesetzt werden.
10. Nun kann das Spiel beginnen.



Ziel des Spieles

Um das Spiel zu beenden, muss ein Alchemist durch Transmutation sowohl einen Stein der Weisen generieren als auch seinen geheimen Auftrag erfüllen und dabei am Ende noch einen Seelenstein besitzen. Es gewinnt jedoch der Spieler, der nach der Endabrechnung die meisten Erkenntnispunkte gesammelt hat (siehe Ende des Spiels auf Seite 17).

Stein der Weisen

Das zentrale Ziel des Spiels ist es, den Stein der Weisen zu erschaffen. Ein Stein der Weisen wird aus 3 Teilrezepten hergestellt. Bei der Sammlung der Teilrezepte müssen alle Erkenntnispunkte von 1 bis 3 vorhanden sein.

Die Zutaten und Anforderungen, die dafür nötig sind, können allerdings sehr unterschiedlich ausfallen. Manche Teilrezepte erfordern bestimmte Elemente, andere benötigen den Seelenstein eines Alchemisten.

Rezeptkartensymbol

Erkenntnispunkte
(1, 2 oder 3)

Anzahl der
benötigten Elemente

Elementsymbol

Elementname



Missionskartensymbol

Name der Mission

Beschreibung
der Mission

erforderte
Anzahl
der Spieler

Monolog
zur Mission



Geheimer Auftrag

Die Alchemie hat eine jahrhundertalte Tradition und ihre Meister stammen aus Familien, Schulen und Zünften, deren Geschichte ebenso alt ist wie die Aufzeichnungen, die von ihnen berichten. Ein Alchemist ist demnach kein unbeschriebenes Blatt Papier. Manch einer hat einen speziellen alchemistischen Kodex, andere handeln aus Liebe oder Rache und es gibt jene, die durch die Macht des Steins der Weisen wahnsinnig geworden sind und die Welt ins Chaos stürzen wollen.

Aus jeder Lebensgeschichte ergibt sich ein geheimer Auftrag. Dieses Geheimnis sollte jedoch gehütet werden, da die Mitsstreiter jede Schwäche ausnutzen werden.

Das Spiel kann erst dann abgeschlossen werden, wenn der erste Spieler mithilfe des Steins der Weisen seinen Auftrag erfüllt und am Ende selbst noch einen Seelenstein besitzt.

Alles hebt sich und fällt, der Schwung des Pendels äußert sich in allem. Der Ausschlag des Pendels nach rechts ist das Maß für den Ausschlag nach links.

Vers XII der Tabula Alba 56, 7

Rohstoffe

In der Welt der Alchemisten dreht sich alles um die Transmutation von Dingen und Lebewesen. Doch was immer sie erschaffen, sie benötigen dafür spezielle Zutaten. Manche können als Elemente (Erde, Wasser, Luft, Feuer, Eisen) direkt auf dem Spielbrett abgebaut werden, andere wiederum sind wertvoller und müssen aus den einfachen Elementen hergestellt werden.



Dieses Symbol zeigt an, welches Element auf dem Feld abgebaut werden kann.

Höherstufige Elemente können im Alchemistenturm transmutiert werden (siehe Türme auf Seite 11).

Die Rohstoffe gliedern sich in drei Stufen, die sich nicht nur von ihrem Wert her unterscheiden, sondern auch in Bezug auf ihre Macht. Auf dem folgenden Plan kann man alle Rohstoffe und ihre Beziehung zueinander nachvollziehen.

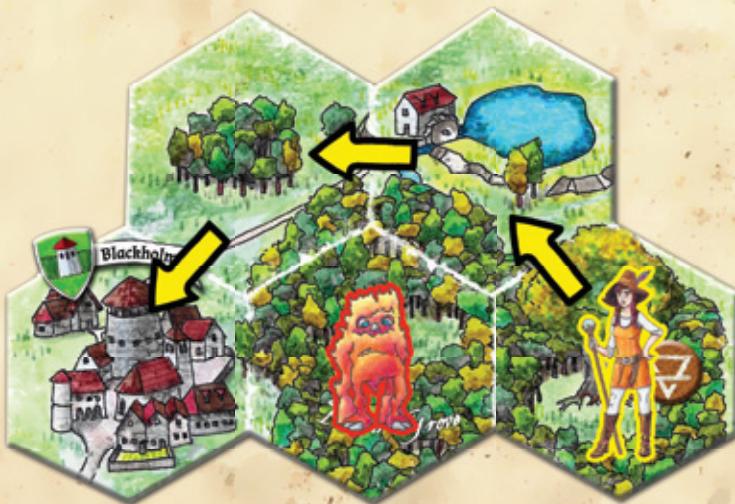
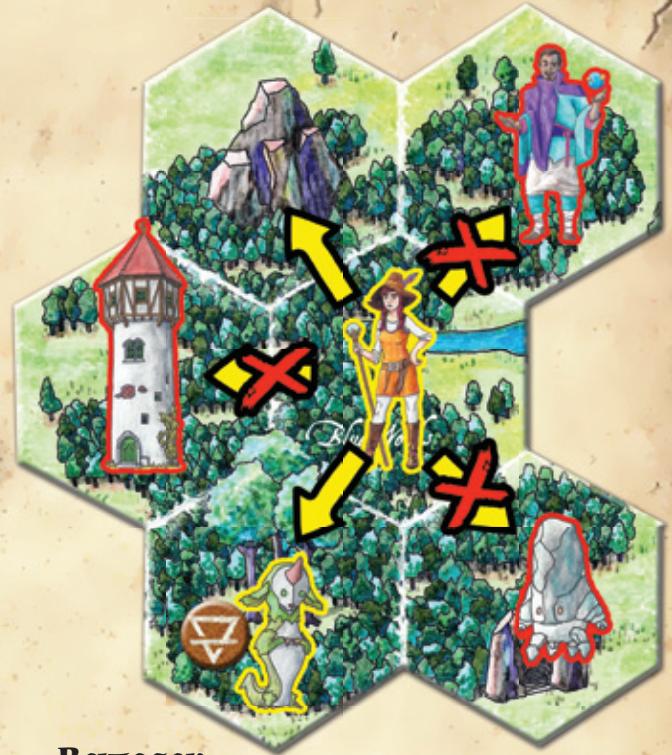




Spielerzug

Jeder Alchemist hat in einem Zug in der Regel 3 Aktionen, die er beliebig investieren darf. Er kann sich bewegen, Elemente abbauen oder ablegen und kämpfen. Dabei ist es egal, welche Aktionen er in einem Zug ausführt und in welcher Reihenfolge er das tut. Wenn er mit weniger als die ihm zur Verfügung stehenden Aktionen zufrieden ist, kann er seinen Zug auch jederzeit abbrechen und der nächste Alchemist kommt an die Reihe.

Im Alchemistenturm und in den Städten gibt es neben den vier Basisaktionen noch andere Handlungsmöglichkeiten (siehe Türme auf Seite 11 und Spielbrett auf Seite 13).



Bewegen

Das Spielbrett ist in hexagonale Felder unterteilt. Jede Figur (Alchemist oder Homunkulus) kann mit einer Aktion in jedes benachbarte Feld ziehen. Auf der Landkarte gibt es keine natürlichen Grenzen. Die einzige Einschränkung besteht darin, dass ein Feld, auf dem ein Mitspieler steht, weder durchquert noch als Ziel bestimmt werden darf. Auch das Turmfeld eines Mitspielers darf nicht betreten werden. Der Alchemist und die Homunkuli eines Spielers dürfen sich ein Feld teilen.

Jedes Atom, jeder Planet, jede Galaxie sehnt sich nach seiner ureigenen Bestimmung, das ganze Universum strebt nach Transmutation.

Togal der Weise

Spielerzug

Abbauen

Auf der Landkarte gibt es Felder, auf denen Elemente (Eisen, Feuer, Wasser, Luft und Erde) abgebaut werden können. Diese Felder sind mit einem entsprechenden Symbol gekennzeichnet. Sobald eine Figur (Alchemist oder Homunkulus) auf einem dieser Felder steht, kann er eine Aktion aufwenden, um dort eine Einheit des jeweiligen Elements abzubauen. Die abgebauten Elemente werden entweder auf dem Charakter-Tableau oder der Homunkuluskarte abgelegt. Dabei muss jedoch darauf geachtet werden, wie viele Elemente eine Figur mit sich führen kann.



Ablegen

Eine Spielfigur kann jederzeit Elemente, die sie mit sich trägt, auf dem Feld, auf dem sie steht, fallen lassen. Diese bleiben dort liegen und können durch erneutes Abbauen wieder aufgenommen werden. Fallen gelassene Elemente müssen wie bei ihrer Gewinnung auf den entsprechenden Feldern mit einer Aktion wieder „abgebaut“ werden, um sie aufzunehmen.

Kämpfen

Alle Alchemisten und Homunkuli haben in der Regel sowohl einen Angriffswert als auch einen Verteidigungswert. Eine Spielfigur kann, wenn in einem benachbarten Feld ein gegnerischer Alchemist oder Homunkulus steht, diesen mit einer Aktion angreifen. Dabei kann sie sofort angreifen, so viele freie Aktionen sie im aktuellen Zug noch besitzt.



Beispiel: Vitruves greift mir einem Angriffswert von 3 an und Seilon hat einen Verteidigungswert von ebenfalls 3.



Angriffswert



Verteidigungswert



Sobald ein Angriff durchgeführt wird, müssen folgende 3 Schritte abgehandelt werden.

1. Eine Spielfigur (Alchemist oder Homunkulus) greift eine benachbarte Figur an. Bei einem Angriff muss sowohl der Angriffswert einer Spielfigur als auch das Würfelerggebnis berücksichtigt werden. Gewürfelt wird mit der Anzahl an Würfeln, die der Angriffswert der Figur vorgibt. Die gewürfelten Augenzahlen werden addiert und das Ergebnis ist die Stärke des Angriffswurfs.



Beispiel: Die Stärke des Angriffswurfs von Vitrudes beträgt 4.

2. Der Angegriffene hat die Möglichkeit einem Angriff zu verteidigen. Gewürfelt wird mit der Anzahl an Würfeln, die der Verteidigungswert der Figur vorgibt. Die gewürfelten Augenzahlen werden addiert und das Ergebnis ist die Stärke des Verteidigungswurfs. Ist die Stärke des Verteidigungswurfs höher oder gleich hoch wie die Stärke des Angriffswurfs, gilt der Angriff als verteidigt und es geschieht nichts weiter. Ist die Stärke des Verteidigungswurfs geringer, geht es mit Schritt 3 weiter.



Beispiel: Die Stärke des Verteidigungswurfs von Seilon beträgt nur 3 und somit ist er besiegt.

Beispiel: Seilon wird auf sein Turmfeld gesetzt, Vitrudes erhält so viele Elemente, wie er tragen kann, und die restlichen Elemente, sowie Seilons Seelenstein fallen auf das Feld des Angegriffenen.



3. Sobald der Angriff erfolgreich ist und nicht verteidigt werden kann, gilt die gegnerische Figur als bezwungen.

Ein bezwungener **Homunkulus** wird vom Spielbrett entfernt und alle seine mitgeführten Elemente gehen in den Besitz des Angreifers über.

Ein bezwungener **Alchemist** wird zurück auf seinen Turm gesetzt und einer seiner Seelensteine sowie alle seine mitgeführten Elemente gehen in den Besitz des Angreifers über.

In beiden Fällen entscheidet der Angreifer entsprechend seiner Traglast, welche Elemente er behält. Die anderen fallen auf das Feld des Angegriffenen. Ist der Angreifer ein Alchemist, muss dieser den Seelenstein aufnehmen. Handelt es sich bei dem Angreifer um einen Homunkulus, fällt der Seelenstein auf das Feld des Angegriffenen.

Verliert ein Alchemist seinen letzten Seelenstein, verschwindet er nicht einfach, er existiert als Seelenloser weiter und hat die Möglichkeit seinen Seelenstein zurück zu erobern (siehe Leben und Tod auf Seite 10).

Geheim, in Zauberringen,
 der Dunkelheit, wo mich kein Blick erkannte,
 wo ich nichts sah von Dingen
 und nichts mir Strahlen sandte
 als jenes Leitlicht, das im Herzen brannte!

Vers IX der Draura 11, 45

Alchemisten

Zu jedem Charakter gehören die Spielfigur und das Charakter-Tableau. Die Spielfigur markiert den aktuellen Standort auf dem Spielbrett. Der Charakterbogen zeigt den Namen und die Eigenschaften eines Alchemisten. Die Eigenschaften unterteilen sich in zwei Spalten (siehe Leben und Tod auf Seite 10). Die Seite mit dem Herz zeigt die Statuswerte, die er hat, wenn er mindestens einen Seelenstein besitzt, die Seite mit dem Totenkopf zeigt die Werte, sobald er den letzten Seelenstein verloren hat.



Leben und Tod

Sobald ein Alchemist seinen letzten Seelenstein im Kampf verliert, gelten für ihn folgende Regeln.

1. Seine Statuswerte ändern sich. Nun gelten die Werte, die unter dem Totenkopf stehen.
2. Er wird zwar stärker, kann das Spiel ohne Seelenstein aber nicht gewinnen.

Erhält ein Alchemist eine Seele im Kampf oder durch Transmutation zurück, gelten wieder die Statuswerte unterhalb des Herzsymbols.

MERKE: Selbst wenn ein Alchemist seine Seele verliert, hat das keine Konsequenzen für seine Homunkuli. Auch Gegenstände sind nicht betroffen und können im seelenlosen Zustand weiter benutzt werden.



Türme



Beispiel: Mit dieser Ausrüstungskarte kann ein neuer Seelenstein transmutiert werden.



Beispiel: Bei dieser Rezeptkarte für den Stein der Weisen wird für die Transmutation ein Seelenstein benötigt.

Seelenstein

Jeder Alchemist besitzt eine Seele (Seelenstein), die er in einem Kampf jedoch verlieren kann (siehe Kämpfen auf Seite 7 und 8). Eine Seele ist ein besonders Element, das nur von einem Alchemisten getragen werden kann. Ein Seelenstein darf nicht von einem Homunkulus aufgenommen werden. Erlangt ein Alchemist eine zweite oder sogar eine dritte Seele, fungieren diese wie ein Extraleben. Dabei belegen sie keinen Platz im Inventar. In jedem verlorenen Kampf muss ein Alchemist eine Seele abgeben, jedoch erst, wenn er keine mehr besitzt, gilt er als bezwungen und wird zum Seelenlosen. Seelensteine dürfen auf jedem Feld abgelegt werden, außer in einem Turm. Zudem dürfen sie für Transmutationen verwendet werden, auch wenn das bedeutet, dass der betreffende Alchemist dadurch ein Seelenloser wird.

Der Turm eines Alchemisten, der zu Beginn des Spieles platziert wird, bietet ihm nicht nur ein Dach über dem Kopf, sondern ist zugleich seine Befestigungsanlage und sein Lagerhaus. Sobald sich ein Alchemist oder einer seiner Homunkuli in seinem Turm befindet, kann er nicht angegriffen werden. Außerdem kann ein fremder Alchemist das Turmfeld auch in seiner Abwesenheit nicht betreten. Zudem fungiert der Turm als Lager. Da jede Figur nur eine bestimmte Menge an Rohstoffeinheiten mit sich führen kann, ist es gut zu wissen, dass man diese sicher im Turm abladen und somit dem Zugriff der anderen Alchemisten entziehen kann. Mit nur einer Aktion kann ein Alchemist oder ein Homunkulus dort so viele Elemente ablegen oder aufnehmen, wie er will. Sobald Elemente im Turm abgeladen werden, müssen diese auf das Turm-Tableau gelegt werden.

Und wenn einer auch den Stein der Weisen fände, da er die Transmutation bewirkte, nimmer würde er ihn erzeugen können, trüge er ihn nicht schon in sich.

Kalda der Seher 77, 12

Türme

Turmausbau

Jeder Turm kann mit einem Turmausbau verbessert werden, den es in den Städten zu kaufen gibt. Die Ausbauten helfen beim Transmutieren oder gewähren pro Zug ein gratis Element, das direkt im Turm abgelegt werden darf. Ein Spieler darf mehrere Turmausbauten besitzen. Es darf jedoch pro Zug immer nur ein Ausbau aktiv sein.

Kosten für den Turmausbau



Beim Umwandeln von Elementen kann Feuer wie Eisen und Eisen wie Feuer verwendet werden

Erhalte in jedem Zug ein Erde-Element und lege es im Turm ab

Ausrüsten

Im Turm kann man mit einer Ausrüst-Aktion so viele Elemente, wie ein Alchemist oder ein Homunkulus tragen kann, aufnehmen oder ablegen. Sobald ein Alchemist eine Umwandlung oder Transmutation vornimmt, muss er keine zusätzliche Ausrüst-Aktion durchführen.

Auch Ausrüstungsgegenstände, die zwischen dem Alchemisten und dem Turm verschoben werden, müssen mit einer Ausrüst-Aktion getauscht werden.

Beispiel: Vitruvdes lädt mit einer Aktion 2 Elemente im Turm ab.



Ablage für den Turmausbau

Name

Turmsymbol



Tablette der Elemente für die Umwandlung

Ablage für Ausrüstung

Ablage für transmutierte Rezepte des Steins der Weisen





Umwandeln

Die Aktion der Elementumwandlung ist eine Form der Transmutation. Nur in der eigenen Werkstatt sind Alchemisten in der Lage, beispielsweise aus Feuer und Eisen Quecksilber herzustellen. Eine Umwandlung ist nur möglich, wenn der Alchemist die benötigten Rohstoffe dafür besitzt. Dabei ist es egal, ob die Elemente auf dem Charaktertableau oder auf dem Turmtableau abgelegt sind, solange der Alchemist auf dem Turmfeld steht.

Beispiel: Sejlon stellt Gold her. Er braucht dafür 1 Luft-, 2 Feuer- und 1 Eisenelement. Jede Umwandlung ist eine Aktion.



Beispiel:
 Aktion 1: Wasser und Feuer zu Kupfer
 Aktion 2: Eisen und Feuer zu Quecksilber
 Aktion 3: Kupfer und Quecksilber zu Gold



Transmutieren

Ein Alchemist stolpert immer wieder über Rezepte für Gegenstände oder Homunkuli. Um nach diesen Rezepten eine Transmutation durchzuführen, benötigt er alle Elemente, die darauf abgebildet sind. Er muss eine Aktion aufwenden, um den Gegenstand oder den Homunkulus herzustellen.

- Gegenstände müssen sofort ausgerüstet oder im Turm aufbewahrt werden.
- Teilrezepte des Steins der Weisen müssen im Turm deponiert werden.
- Homunkulirezepte werden neben dem Charaktertableau abgelegt und die dazu passende Spielfigur wird auf dem Turmfeld positioniert.



Beispiel: Sejlon transmutiert aus 1 Kupfer- und 1 Quecksilberelement eine Schaufel.

MERKE: Sobald ein Alchemist eine Umwandlung oder Transmutation vornimmt, kann er, ohne eine Aktion aufzuwenden, so viele Elemente, wie er will, zwischen dem Alchemisten-Tableau und dem Turm-Tableau hin und her schieben.

Himmel oben, Himmel unten
Sterne oben, Sterne unten,
Alles, was oben, ist auch unten,
Solches nimm und sei glücklich.

Vers III der Orata 45, 23

Spielbrett

Das Spielbrett besteht aus sieben modularen Teilen, die bei jedem Spiel neu angeordnet werden können, um das Spielerlebnis drastisch zu verändern. Auf dem Spielbrett existieren drei unterschiedliche Arten von Feldern: Elementminen, Städte und freie Felder.

Freie Felder

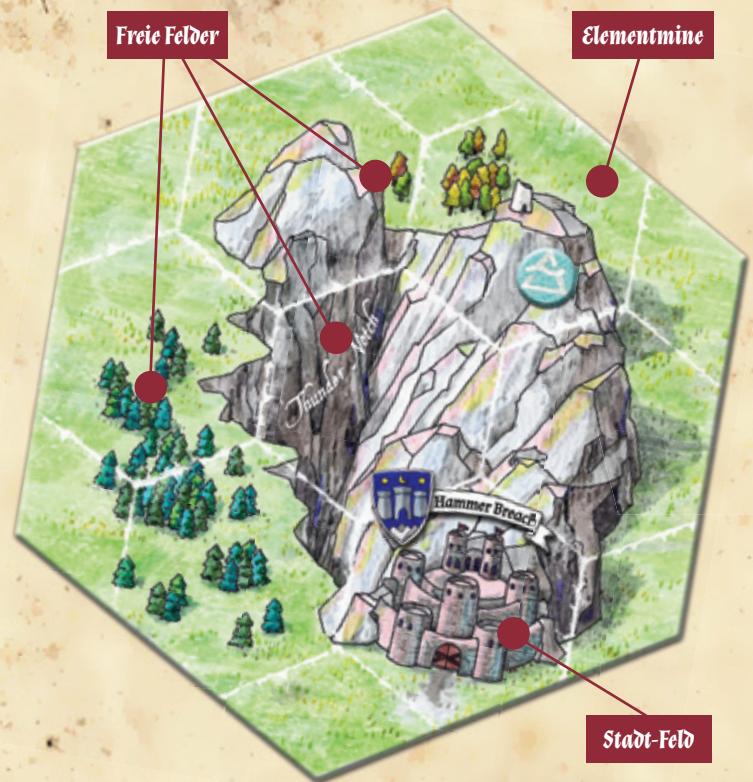
Auf dem Spielbrett gilt jedes Feld als frei, wenn darauf keine Elementsymbole und auch keine Stadtsymbole abgebildet sind. Wenn eine Spielfigur auf einem freien Feld steht, hat sie drei Handlungsmöglichkeiten. Sie kann sich bewegen, jemanden angreifen oder etwas ablegen. Es kommt eine vierte Handlungsmöglichkeit hinzu, wenn auf einem freien Feld Rohstoffe fallen gelassen worden sind. Dann können diese durch die Abbau-Aktion wieder aufgenommen werden.

Elementminen

Eine Elementmine wird auf dem Spielfeld durch ein Elementsymbol gekennzeichnet. Neben bewegen, kämpfen und ablegen kann eine Spielfigur auf diesem Feld das Element abbauen, das auf dem Symbol abgebildet ist.

Städte

Bei den Städten handelt es sich um ganz spezielle Felder. Neben den vier Grundaktionen (bewegen, kämpfen, ablegen und abbauen) kann ein Alchemist hier Rezepte erforschen und Verbesserungen für seinen Turm kaufen.



MERKE: Ein Alchemist darf nur 3 verdeckte Rezepte (Ausrüstung, Stein der Weisen, Homunkulus) auf der Hand haben. Sobald er ein viertes erlangt, muss er eines seiner Wahl ablegen.

Städte

In Alka Sowa existieren Städte, deren Chroniken und Geschichten so alt sind, wie der Kontinent selbst. Auf ihren Märkten können Turmausbauten gekauft werden und in ihren Bibliotheken können alte Rezepte erforscht werden. Doch nicht jede Stadt bietet alle Arten von Rezepten. Welche (Ausrüstung, Homunkulus, Stein der Weisen) in einer Stadt erworben werden können, ist der entsprechenden Stadtkarte zu entnehmen.



Beispiel: Sejlon erforscht in Hammerbreach ein Rezept für einen Ausrüstungsgegenstand

Erforschen

In jeder Stadt gibt es Bibliotheken und Buchhandlungen, in denen ein Alchemist Rezepte für Homunkuli, Gegenstände und den Stein der Weisen erforschen kann. Die Rezeptforschung kostet eine Aktion und kann ausschließlich von Alchemisten ausgeführt werden. Dabei zieht der Spieler drei Karten vom entsprechenden Kartenstapel, entscheidet sich für eine und legt die anderen beiden wieder ab.



Beispiel: Sejlon kauft in Hammerbreach einen Turmausbau



Kaufen

In jeder Stadt gibt es Märkte und Handwerker. Diese bieten unterschiedlichste Waren an, welche den Alchemisten helfen, ihre Türme und Labore zu verbessern. Auf jeder Stadtkarte liegt ein Turmausbau-Marker aus, der mit einer Aktion gekauft werden kann. Dazu benötigt der Alchemist das benötigte Element in seinem Inventar. Dieses gibt er mit der Kaufaktion ab und darf den Turmausbau-Marker unmittelbar in das entsprechende Feld auf seinem Turm-Tableau legen. Der Effekt der Turmverbesserung tritt erst beim nächsten Spielzug in Kraft.

Sobald ein Turmausbau-Marker gekauft worden ist, muss ein neuer verdeckt gezogen und auf der Stadtkarte ausgelegt werden.

Die Alchemie unterscheidet drei Stufen der Transmutation:

1. Das Nigredo ist die ursprünglichste Form aller Elemente.
2. Das Albedo ist ein labiler unbeständiger Zustand der Elemente.
3. Das Rubedo ist die reinste Form, die ein Element annehmen kann.

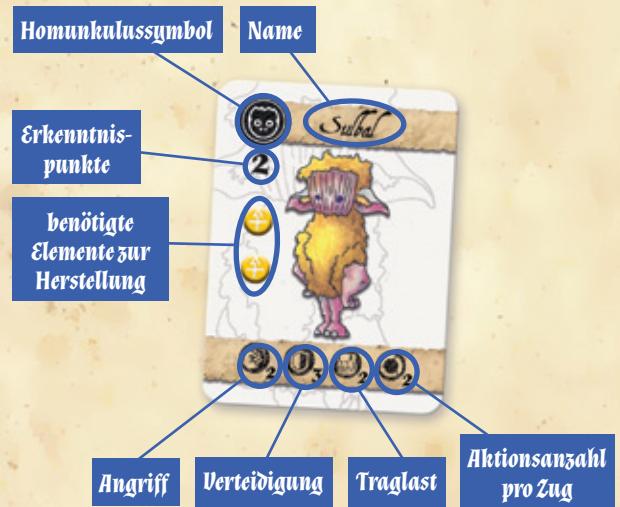
Alchemistisches Grundwissen

Homunkuli

Jeder Alchemist ist in der Lage sich mithilfe der Transmutation kleinere oder größere Helfer zu erschaffen. Diese heißen Homunkuli. Dazu benötigt er ein Homunkulusrezept und die darauf angegebenen Elementeinheiten. Sobald ein Homunkulus erzeugt worden ist, muss das Rezept neben dem Alchemisten-Tableau abgelegt werden. Die Spielfigur des Homunkulus wird auf dem Turmfeld platziert und sobald der Spieler erneut am Zug ist, kann er den Homunkulus entsprechend seiner Aktionszahl wie einen weiteren Charakter steuern.

Homunkuli haben spezielle Fähigkeiten, die dem Alchemisten bei seinem Ziel, den Stein der Weisen zu erlangen, unterstützen. Jedoch ist ein Alchemist nicht in der Lage, unendlich viele Homunkuli zu kontrollieren. Deshalb ist für jeden die maximale Anzahl auf 3 beschränkt. Wie bei den Elementen gibt es auch bei den Homunkuli drei Stufen, die ihren Wert und ihre Macht definieren. Denn anders als ein Alchemist, sind bei einem Homunkulus die Handlungsmöglichkeiten eingeschränkt. Nicht jeder Homunkulus kann beispielsweise kämpfen. Auch in Bezug auf die Anzahl ihrer Aktionen und den Umfang ihrer Traglast unterscheiden sie sich. Welche Fähigkeiten ein solcher Helfer besitzt kann seinem Rezept entnommen werden.

MERKE: Ein Alchemist darf nie mehr als 3 Homunkuli auf dem Spielfeld haben. Transmutiert ein Alchemist einen vierten, muss er einen aktiven Homunkulus seiner Wahl auflösen.



MERKE: Ein Alchemist kann mit seinem Homunkulus Elemente weder tauschen, ihm welche übergeben, noch ihm welche abnehmen. Ein Transfer muss immer durch ablegen und abbauen oder über den Turm erfolgen.

Ausrüstung

Mithilfe der Transmutation kann jeder Alchemist Ausrüstungsgegenstände generieren, die ihm verschiedene Vorteile verschaffen. Dabei kann er jedoch maximal 2 Gegenstände mit sich führen. Waffen erhöhen den Angriffswert, Schilde sowie Rüstungen verbessern den Verteidigungswert und verzauberter Schmuck gewährt besondere Fähigkeiten. Es gibt wie bei den Elementen und den Homunkuli 3 verschiedene Stufen von Ausrüstungsgegenständen, die ihren Wert und ihre Macht definieren.

Um Ausrüstung herzustellen benötigt man ein Ausrüstungsrezept und die darauf angegebenen Elemente. Wird ein Gegenstand hergestellt, muss er entweder sofort ausgerüstet oder im Turm aufbewahrt werden. Im Turm können uneingeschränkt Ausrüstungsgegenstände gelagert werden.

Ausrüstungs-symbol (Hammer icon)

Erkenntnis-punkte (Number 2)

benötigte Elemente zur Herstellung (Hammer, Pickaxe, Fire)

Verbesserung der Fähigkeiten (Portrait icon +2)

Verbesserung des Verteidigungswertes (Portrait icon +1)

Verbesserung der Traglast (Portrait icon +2)

You receive +1 element per mining action

Stein der Weisen

Der Stein der Weisen ist die reinste Form der Alchemie und seine Herstellung die Meisterdisziplin eines jeden Alchemisten. Um einen solchen Stein zu transmutieren, muss ein Alchemist zunächst in den Städten nach Rezepten suchen. Ein Stein der Weisen wird aus 3 Teilrezepten hergestellt. Bei der Sammlung der Teilrezepte müssen alle Rezeptnummern von 1 bis 3 vorhanden sein. Jeder Alchemist kann von jedem der drei Teilrezepte nur eines und somit auch nur einen Stein transmutieren.

Sobald ein Teilrezept transmutiert worden ist, muss es im entsprechenden Turmfeld aufgedeckt abgelegt werden. Wenn ein Alchemist alle 3 Teilrezepte transmutiert hat, erhält er einen Stein-der-Weisen-Marker, den er auf seinem Alchemisten-Tableau ablegen kann.

MERKE: Anders als ein Seelenstein kann der Stein der Weisen einem Alchemisten im Kampf nicht abgenommen werden.

Wie Beinverrenkung, so Blutverrenkung,
so Gliederverrenkung:
Bein zu Bein, Blut zu Blut,
Glied zu Gliedern, wie gelehrt sollen sie sein!

Vers VI der Tabula Alba 19, 4

Ende des Spieles

Das Spiel endet unmittelbar, sobald der erste Spieler mit einem Seelenstein und einem Stein der Weisen seinen geheimen Auftrag erfüllt. Gewonnen hat der Spieler, der nach der Abrechnung die meisten Erkenntnispunkte erhalten hat.

Beispiel: Spieler 1 schließt seine Mission ab und beendet das Spiel.

Elemente	4
Homunkuli	3
Stein der Weisen	6
Stein der Weisen Set	5
Seelenstein	3
geheime Mission	9
Erkenntnispunkte	30



Beispiel: Spieler 2 erhält für seinen Spielfortschritt folgende Punkte.

Elemente	6
Homunkuli	5
Stein der Weisen	3
Ausrüstung	5
Seelenstein	6
Erkenntnispunkte	25

Erkenntnispunkte

Jeder Alchemist strebt in seinem Leben nach der Perfektionierung und der tiefgreifendsten Einsicht in die Geheimnisse der Alchemie. Diese Einsicht spiegelt sich in den Erkenntnispunkten wieder. Diese erhalten Alchemisten durch das Umwandeln von Elementen, das Transmutieren von Ausrüstung und Homunkuli, das Besitzen eines Seelensteins und das Erreichen seines Auftrags. Die größte Einsicht in die Alchemie bietet jedoch das Erschaffen des Steins der Weisen, wofür man vergleichsweise auch die meisten Erkenntnispunkte erhält. Die Erkenntnispunkte werden am Ende des Spieles zusammengezählt. Verliert ein Spieler beispielsweise einen Homunkulus im Laufe des Spieles wird dieser am Ende nicht gewertet.

Punkteverteilung

Wofür man Erkenntnispunkte bekommt, zeigt die Tabelle.

	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3
Elemente	-	-	2
Homunkuli	1	2	3
Ausrüstung	1	2	3
Stein der Weisen	1	2	3
Stein der Weisen Set	-	-	+5
Seelenstein	-	-	+3
Turmausbau	-	-	+2
geheime Mission	-	-	+9



Geheime Aufträge

Tyrant (Tyrann)

Transmutiere 3 Homunkuli und platziere sie in 3 verschiedenen Städten! Die Mission ist abgeschlossen, sobald der dritte Homunkulus auf das letzte Stadtfeld zieht.

Armory Master (Waffenmeister)

Transmutiere 4 Ausrüstungsgegenstände (minimum Stufe 2) und bringe sie nach Blackholm! Die Mission ist abgeschlossen, sobald der Alchemist mit zwei ausgerüsteten Gegenständen auf das Stadtfeld zieht.

Spender (Finanzier)

Lege 3 Platinelemente vor dem Turm des Mitspielers ab, dessen Turm am weitesten von deinem eigenen entfernt ist. Die Mission ist abgeschlossen, sobald der Alchemist oder ein Homunkulus die 3 Platinelemente in einem der Felder abgelegt hat.

Magnate (Magnat)

Transmutiere 3 Goldelemente und lege sie in Hammerbreach ab! Die Mission ist abgeschlossen, sobald der Alchemist oder ein Homunkulus eines Spielers die 3 Elemente auf dem Stadtfeld abgelegt hat.

Homekeeper (Herr des Hauses)

Positioniere 3 Homunkuli (minimum Stufe 2) auf Feldern neben deinem Turm und behalte sie bis du wieder am Zug bist. Die Mission ist abgeschlossen, sobald der Spieler wieder am Zug ist und 2 der 3 Homunkuli überlebt haben.

Cultist (Kultist)

Transmutiere 3 Homunkuli und triff dich mit ihnen in der Erdelementmine in den Blue Woods! Die Mission ist abgeschlossen, sobald der Alchemist und seine drei Homunkuli am Ende des Zuges in dem Feld der Mine stehen.

Pacifist (Pazifist)

Transmutiere den Stein der Weisen, ohne jemanden anzugreifen und gehe mit 4 Wasserelementen in eine Luftelementmine deiner Wahl. Der Spieler darf in dem gesamten Spiel weder mit seinem Alchemisten noch mit seinen Homunkuli einen anderen Spieler angreifen. Die Mission ist abgeschlossen, sobald der Alchemist mit 4 Wasserelementen auf das Feld einer Luftelementmine zieht.

Soulreaper (Seelenfresser)

Gehe mit 3 Seelensteinen nach Windshire! Die Mission ist abgeschlossen, sobald der Alchemist mit 3 Seelensteinen auf das Stadtfeld zieht.

Lord of Hellfire (Herr des Feuers)

Lege 9 Feuelemente in Windshire ab! Die Mission ist abgeschlossen, sobald ein der Alchemist oder ein Homunkulus des Spielers die 9 Elemente auf dem Stadtfeld abgelegt hat. Die 9 Feuelemente müssen sich zeitgleich auf dem Stadtfeld befinden.

Bodyguard (Leibwächter)

Lege 2 Seelensteine vor dem Turm des Mitspielers ab, dessen Turm am weitesten von deinem eigenen entfernt ist. Die Mission ist abgeschlossen, sobald der Alchemist die 2 Seelensteine abgelegt hat.

Hunter (Jäger)

Besiege während des Spiels 7 Homunkuli im Kampf und behalte die Homunkulifiguren als Trophäen. Man darf auch seine eigenen Homunkuli angreifen, um den Auftrag zu erfüllen. Die Mission ist abgeschlossen, sobald mit einem Seelenstein und einem Stein der Weisen der letzte Homunkulus besiegt worden ist.

Aktionen

- Bewegen**  | Ziehe auf ein angrenzendes Feld!
- Abbauen**  | Beziehe Elemente aus einer Mine!
- Ablegen**  | Lasse Elemente auf deinem Feld fallen!
- Kämpfen**  | Greife auf einem angrenzenden Feld an!
-
- Umwandeln**  | Wandle Elemente um!
- Transmutieren**  | Erschaffe Homunkuli oder Ausrüstung!
- Ausrüsten**  | Tausche Elemente und Ausrüstung!
-
- Erforschen**  | Erwerbe ein neues Rezept!
- Kaufen**  | Erhalte einen Turm-Ausbaumarker!

Statuswerte

-  | Anzahl der Würfel bei einem Angriffswurf
-  | Anzahl der Würfel bei einem Verteidigungswurf
-  | Anzahl der Elemente, die eine Figur mitführen kann
-  | Anzahl der durchzuführenden Aktionen pro Zug

Elemente



Fähigkeiten

-  Erhalte die abgebildete Aktion als zusätzliche Aktion pro Zug.
-  Ziehe bei jeder Erforschen-Aktion drei weitere Karten und behalte eine mehr.
-  Erhalte ein zusätzliches Element der entsprechenden Mine bei jeder Abbau-Aktion.
-  Halte eine zusätzliche Rezeptkarte verdeckt auf der Hand.