



# Materia Prima

Livret de  
Règles

*Et la terre s'ouvrit comme une fleur au premier  
rayon du soleil, et l'innommable apparut.  
Brillant et froid glacial. Et en un clin d'œil, il  
nous prit toute la corruption et monta au ciel ...*

Gorgol III 12,51

# Saga

Alka Sowa est la partie occidentale du continent Istra, un immense pays bordé par la mer Grise à l'ouest et par les insurmontables Monts Burr à l'est. Au sud, la vaste étendue se rétrécit en direction du cap de la veuve et au nord, la grande rivière Istrion forme la frontière avec les royaumes du nord.

Le nom Alka Sowa aurait à l'origine signifié «Pays des Alcanes» et ne désignait au début que la région autour de l'estuaire de l'Istrion. Les Alcanes sont considérés comme les Premiers Colons du Continent ayant amené avec eux des rives du Delta leurs animaux, leurs plantes, leurs coutumes mais aussi l'Alchimie. Avec son aide, ils purent prendre possession d'Alka Sowa. Au départ, ils ne cultivaient que leurs champs et élevaient du bétail. Puis, ils bâtirent des barrages, creusèrent des mines, défrichèrent des forêts et construisirent des villes.

L'Alchimie ne servait pas seulement de sciences ou d'instruments; elle était devenue une Passion, une Idéologie et une Religion. De nos jours, elle est plus connue pour l'étude des propriétés et des réactions de substances; ayant un large spectre allant de la chimie à la physique en passant la pharmacie. Les Alchimistes étaient des astronomes et des docteurs. Ils comprirent la structure de la Matière et possédèrent le pouvoir de transmuter des éléments en d'autres éléments. Certaines sources relataient même des expériences avec des êtres humains; les transformant en créatures odieuses. Ce ne sont évidemment que des contes imaginés pour effrayer les garnements.

La plus importante réussite des Alchimistes fut la Pierre Philosophale. Grâce à elle, le pouvoir des Alchimistes grandit de manière incommensurable. La Pierre permettait de stabiliser les composés transmutés et de les maintenir dans cet état de manière permanente. Certains savaient de quoi elle était constituée mais l'Opus Magnum, livre élémentaire sur l'Alchimie, donnait sa formule. De nos jours, la Pierre et le Livre sont devenus des Mythes.

C'est parce que des chefs de tribu ont abusé de ce pouvoir que la folie et la tyrannie ont précipité la fin de ce premier Age. Puis au zénith de sa puissance, alors que l'Alchimie pouvait contrôler les chemins au-delà du terrestre, ses connaissances et ses produits s'éteignirent en un instant. Comme si l'Alchimie n'avait jamais existé. De nos jours, cet événement se nomme « Le Jour de l'Aube ». Beaucoup ont vu là le châtement des Dieux contre la vanité des Hommes. Ainsi, ils cherchèrent leur salut dans la religion et les anciennes connaissances tombèrent dans l'oubli.

Tout cela remonte à un âge certain et pourtant certains adeptes cherchent encore secrètement dans les vieux grimoires et les expériences druidiques; se considérant comme les Alchimistes.



# Composants du Jeu

180 Marqueurs Eléments



7 Tuiles de jeu



24 Cartes Homunculus



24 Figurines Homunculus



4 Cartes Alchimiste



4 Figurines Alchimiste



24 Cartes Equipement



24 Cartes Pierre Philosophale



4 Cartes Tour



4 Figurines Tour



20 Socles Figurine



10 Dés



12 Marqueurs Extensions  
Tour



4 Marqueurs Pierre Philosophale  
Tour



3 Cartes Ville



8 Cartes Quête



*La distillation est l'expression pure de la qualité,  
l'essence en est son cœur et la quintessence en  
est son sens universel.*

Connaissance Basique Alchimique

# Préparation du Jeu

Avant que ne commence la chasse à la Pierre Philosophale, quelques préparations sont nécessaires.

1. Les sept parties du plateau de jeu sont mises en place ainsi que les cartes Ville correspondantes. La disposition des tuiles du jeu est faite par le joueur le plus âgé. Les cartes Ville sont disposées à côté du plateau de jeu.
2. Les Marqueurs Extensions Tour sont mélangés face cachée et un seul est placé face visible sur chaque carte Ville.
3. Chaque joueur choisit son Alchimiste et sa Tour ainsi que la carte et la figurine correspondantes.
4. Chaque joueur reçoit une Pierre de l'Âme qu'il place sur la carte Alchimiste.

Mise en place  
du Joueur



Mise en place  
du Plateau

3 Piles Formule

Tour et  
Alchimiste du  
joueur BLEU

7 Tuiles de jeu

3 Cartes Ville  
avec extension  
Tour



5. Tous les joueurs piochent une carte Quête face cachée. Le nombre de cartes Quête est adapté au nombre de joueurs.
6. Il y a 3 piles différentes de cartes Formule (Homunculi, Equipements, Pierre Philosophale). Toutes les cartes avec un point de sagesse de 1 (Homunculi, Equipement, Pierre Philosophale) sont retirées et chaque joueur reçoit une carte de chaque Formule face cachée (3 cartes au total).
7. Les cartes Formule restantes (point de sagesse de 1) sont mélangées avec les autres cartes selon le type de Formule et placées à côté du plateau de jeu.
8. Le joueur le plus jeune démarre la partie.
9. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place ses deux figurines Tour et Alchimiste sur un hexagone d'une tuile du jeu. Vous devez vous assurer qu'ils ne soient pas placés sur un hexagone Élément, un hexagone de Ville, un hexagone de Tour ou sur l'hexagone de Tour adverse.

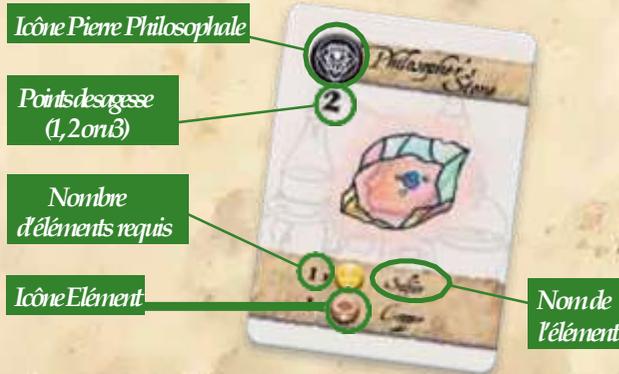
# But du jeu

Pour finir la partie, un Alchimiste doit créer par transmutation une Pierre Philosophale, achever sa quête secrète et finalement posséder une Pierre de l' Ame. Cependant, le vainqueur est le joueur qui aura collecté le plus de points de sagesse après décompte des points totaux. (se référer « Fin du jeu » page 17).

## La Pierre Philosophale

L' objectif central du jeu est la création de la Pierre Philosophale. Chaque Alchimiste doit chercher les Villes pour les Formules afin de créer la Pierre (constituée de 3 Formules partielles de chaque type 1, 2 et 3). Tous les points de sagesse allant de 1 à 3 doivent être présents quand on collecte les Formules partielles.

Cependant, les ingrédients nécessaires peuvent être différents. Quelques formules partielles nécessitent certains éléments et d' autres requièrent la Pierre de l' Ame d' un Alchimiste.



## Les Quêtes Secrètes

L' Alchimie a des traditions séculaires et ses Maîtres viennent de Familles, d' Ecoles et de Guides dont l' histoire est aussi ancienne que les archives qui les mentionnent. Un Alchimiste n' est donc pas une feuille de papier vierge. Certains ont un codex spécial alchimique et d' autres agissent au nom de l' Amour, par esprit de vengeance ou perdent la raison à cause du pouvoir de la Pierre Philosophale et veulent plonger le monde dans le Chaos.

Chaque histoire aboutit à une quête secrète. Néanmoins, ce secret ne doit pas être divulgué sous peine de permettre aux adversaires d' exploiter n' importe quelle faiblesse.

Le jeu ne peut être fini que lorsque le joueur a rempli le premier sa quête avec l' aide de la Pierre Philosophale et qu' il possède une Pierre de l' Ame.

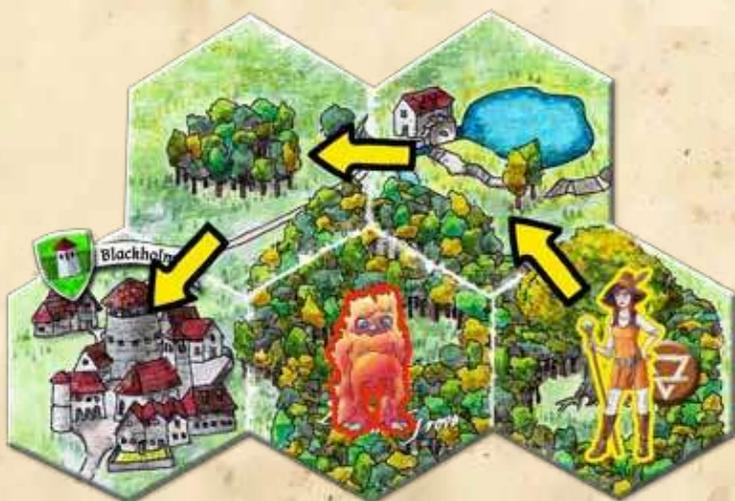
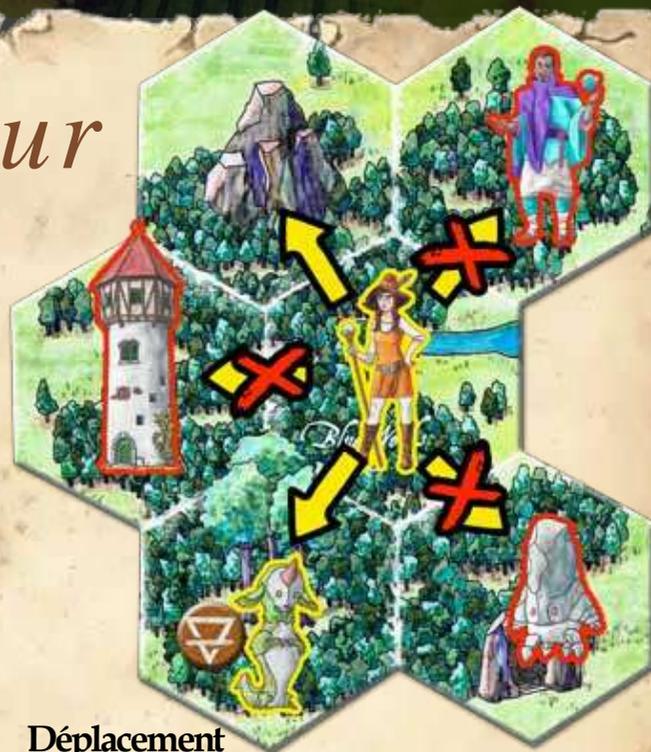




# Tour d'un joueur

Chaque Alchimiste a normalement 3 actions par tour qu' il peut utiliser à volonté. Il peut se déplacer, extraire ou défausser un ou des éléments et combattre. Les actions effectuées et l' ordre de celles-ci dans un tour n' ont aucune importance. Il peut aussi décider de ne pas effectuer toutes les actions disponibles dans son tour et donc passer la main au joueur suivant.

En plus des 4 actions basiques, d' autres actions sont possibles dans la Tour de l' Alchimiste et dans les Villes. (se référer Tours, page 11 et Plateau de jeu, page 13).



## Déplacement

Le plateau de jeu est divisé en terrains hexagonaux. Chaque figurine (Alchimiste ou Homunculus) peut se déplacer sur n' importe quel hexagone adjacent pour une action. Il n' y a pas de limites naturelles au plateau de jeu. Un Alchimiste ou un Homunculus ne peut pas traversé un hexagone sur lequel se trouve une figurine (n' importe quel type) adverse. De plus, il ne peut pas se retrouver sur le même hexagone que celui où se trouve un Alchimiste ou un Homunculus adverse. L' hexagone de la tour d' un joueur ne peut pas non plus être utilisé par un autre joueur. Un Alchimiste ou un Homunculus d' un même joueur peuvent partager un même hexagone.

Chaque atome, chaque planète, chaque galaxie ont leur propre raison d'être et l'Univers entier aspire à la transmutation.

Togalthe Wise

# Tour d'un joueur

## Extraction

Sur la carte, il y a des tuiles où l'on peut extraire des éléments : fer, feu, eau, air et terre. Ces hexagones sont marquées par l'icône de l'élément correspondant. Dès qu'une figurine (Alchimiste ou Homunculus) se trouve sur une de ces hexagones, il peut utiliser une action pour extraire un élément; placé ensuite soit sur la carte Alchimiste soit sur celle de l'Homunculus. Cependant, il faut être attentif au nombre d'éléments que la carte peut supporter.



## Défausse

En une seule action, une figurine peut déposer autant d'éléments qu'elle transporte (possède sur sa carte) sur l'hexagone où elle se trouve. Ils restent là et peuvent être extraits par la suite à nouveau. Les éléments déposés doivent être « extraits » à nouveau avec une action, afin de les récupérer.

## Combat

Tous les Alchimistes et Homunculi ont tous une valeur en Attaque et en Défense. Si un Alchimiste ou un Homunculus adverse se trouve sur un hexagone adjacent, la figurine peut attaquer avec une action. Il peut y avoir en seul tour autant d'attaques qu'il reste au joueur d'actions. Si les deux figurines d'un joueur adverse se situent sur le même hexagone, le joueur attaquant devra choisir laquelle attaquer.



Exemple:  
Valeur d'attaque avec une valeur d'attaque de 3 et 3. Selon a une valeur de défense de 3.



Valeur d'Attaque



Valeur de Défense



Dès qu' une attaque est lancée, les 3 étapes suivantes doivent être réalisées :

1. La figurine (Alchimiste ou Homunculus) attaque une figurine adjacente adverse. Sur une attaque, les valeurs d' Attaque d' une figurine et le résultat des dés sont à prendre en compte. Pour l' attaque, on utilisera autant de dés que la valeur d' attaque spécifiée. Les valeurs des dés sont ajoutés et le résultat est la force de l' attaque



*Exemple: La force d'attaque de Vitruves est de 4.*

2. La figurine attaquée a la possibilité de se défendre. En suivant le même principe que l' attaque (la valeur de défense détermine le nombre de dés à lancer puis on additionne la valeur de chaque dé). Si après addition des dés, la force de défense est plus grande ou équivalente à la force d' attaque adverse, alors l' offensive est repoussée et rien ne se passe. Si au contraire, la force d' attaque est supérieure, alors on passe à l' étape 3.



*Exemple: La force de défense de Seljon est seulement de 3.*

*Exemple: Seljon est renvoyé sur son hexagone Tour. Vitruves reçoit autant d'éléments qu'il peut transporter et le reste des éléments ainsi que la Pierre de l'Ame sont laissés sur l'hexagone du joueur attaqué.*



3. Dès que l' attaque réussit, la figurine adverse admet la défaite.

Un **homunculus** vaincu est enlevé du plateau de jeu et tous ses éléments sont remis à l' attaquant.

Un **Alchimiste** vaincu est replacé sur son hexagone Tour et une de ses Pierre de l' Ame ainsi que tous les éléments acquis deviennent la propriété de l' attaquant.

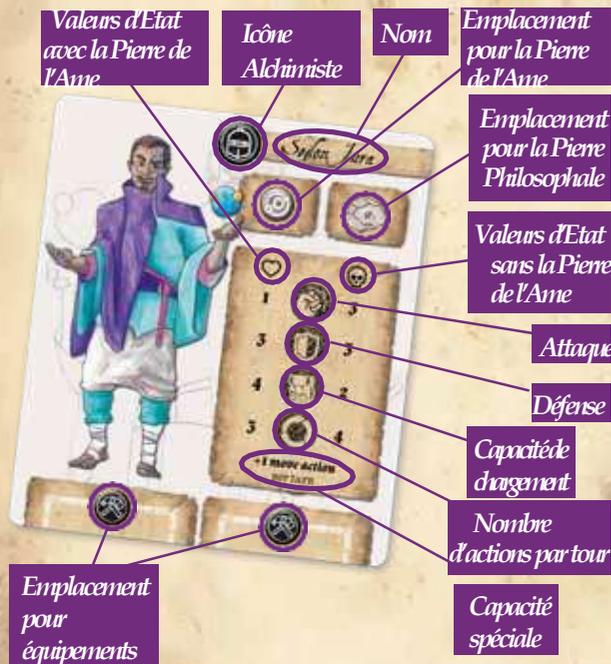
Dans les deux cas, le vainqueur décide de quels éléments il garde en fonction de sa capacité maximale et laisse le reste sur l' hexagone de l' adversaire attaqué. Si le vainqueur est un Alchimiste, il **doit** récupérer la Pierre de l' Ame. Si le vainqueur est un homunculus, la Pierre de l' Ame reste sur l' hexagone du joueur attaqué. Si un Alchimiste perd sa dernière Pierre de l' Ame, il ne disparaît pas mais continue d' exister comme un être sans âme ayant la possibilité de récupérer sa Pierre de l' Ame (se référer Vie et Mort, page 10) en essayer par exemple de réextraire la Pierre abandonnée précédemment lors d' un combat sur la tuile.

Secrètement, dans les anneaux magiques, les ténèbres, où aucun regard ne pouvait voir, où je ne voyais rien des choses et ne recevais rien de plus rayonnant que cette lumière directrice qui brûlait dans votre cœur!

Verse IX of Draura 11,45

# Alchimistes

Chaque Alchimiste possède sa propre figurine et sa propre carte Alchimiste. La figurine précise la position actuelle sur le plateau de jeu. La carte Alchimiste montre le nom et les caractéristiques intrinsèques du Personnage. Les propriétés sont divisées en deux colonnes (se référer Vie et Mort, page 10). La colonne avec le cœur indique les valeurs d'Etat qu'il a quand il possède au moins une Pierre de l'Âme. L'autre colonne avec le Crâne précise les valeurs qu'il a lorsqu'il perd sa dernière Pierre de l'Âme.



## Vie et Mort

Dès qu'un Alchimiste perd sa dernière Pierre de l'Âme dans la bataille, les règles suivantes s'appliquent :

1. Ses valeurs d'Etat changent. Celles à prendre en compte sont sous le Crâne.
2. Il devient plus fort mais ne peut pas gagner le jeu sans une Pierre de l'Âme.

Si un Alchimiste récupère une Pierre de l'Âme dans la bataille ou par transmutation, les valeurs d'Etat en prendre en compte redeviennent celles sous le cœur.

NOTE: Même si un Alchimiste perd son âme, il n'y a aucune conséquence pour son homunculus. Même les objets ne sont pas affectés et peuvent être utilisés sans une Pierre de l'Âme.



# Tour



*Exemple: Cette carte Formule pour la Pierre Philosophale nécessite une Pierre de L'âme pour la transmutation.*

*Exemple: Avec cette carte Equipement, tu peux être dérangé par la magie.*



## Pierres de l'Âme

Chaque Alchimiste possède une âme (Pierre de l'Âme), qu'il peut perdre dans un combat (se référer Combat, page 7 et 8). Une Pierre de l'Âme est un élément spécial qui peut seulement être transporté par un Alchimiste et non par un homunculus.

Quand un Alchimiste atteint une seconde ou même une troisième âme, ceci fonctionne comme une vie supplémentaire. Elles n'occupent aucune place dans l'inventaire. Dans chaque bataille perdue, l'Alchimiste doit abandonner une âme. Seulement quand il n'en possède plus, il est considéré comme vaincu et devient un être sans âme.

Les Pierres de l'Âme peuvent être déposées sur n'importe quel hexagone, y compris sur les hexagones Tour. Elles peuvent aussi être utilisées pour des transmutations même si cela veut dire que l'Alchimiste respectif devient un être sans âme.

Une Tour d'Alchimiste, placée au début de la partie, lui offre non seulement un toit au-dessus de sa tête mais surtout une maison fortifiée pour stocker. Une fois qu'un Alchimiste ou son homunculus est dans la tour, ils ne peuvent pas être attaqués. De plus, un Alchimiste adverse ne peut pas se positionner sur l'hexagone Tour même pendant l'absence de l'alchimiste résident. La tour sert aussi comme emplacement de stockage. Sachant que chaque figurine ne peut transporter qu'un nombre limité d'éléments, il est bon de savoir que l'on peut les décharger sereinement dans la tour afin d'empêcher les autres Alchimistes d'y accéder.

Avec une seule action, un Alchimiste ou un homunculus peut déposer ou prendre autant d'éléments qu'il le souhaite. Dès que les éléments sont déchargés dans la tour, ils doivent être placés sur la carte Tour.

*Et même si celui qui a vu le Père Philosophe par transmutation, il ne pourra jamais être capable de la produire, à moins qu'il ait déjà porté en lui*

Kalda the Seer 77, 12

# Tour

## Extensions Tour

Chaque tour peut être améliorée avec une extension de tour pouvant être achetée dans les Villes. Les extensions aident à la transmutation ou permettent de gagner un élément gratuit par tour de jeu qui peut être stocké directement dans la Tour. Un joueur peut avoir plus d'une extension. Cependant, une seule extension peut être active par tour.

*Transmutez le Feu avec n'importe quel autre élément de niveau 1 pour donner 1 élément de Cuivre*

Prix pour une extension Tour



*Recevez un élément Terre à chaque tour et stockez-le dans la Tour.*

## Equiper

Dans la tour, vous pouvez ramasser ou déposer autant d'éléments qu'un Alchimiste ou un homunculus peut transporter avec une action équiper. Une fois que l'Alchimiste réalise une conversion ou une transmutation, il n'a plus besoin de réaliser une action équiper supplémentaire. L'équipement déplacé entre l'Alchimiste et la tour coûte une action équiper.

*Exemple: Vitruve dépose 2 Éléments dans sa tour avec une action.*



Emplacement pour l'extension Tour

Nom

Icône Tour

Table des éléments pour la conversion

Emplacement pour équipements

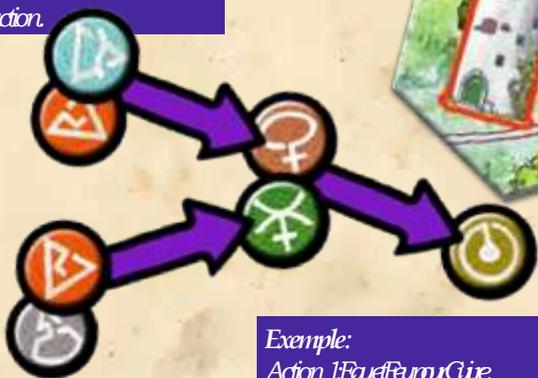
Emplacement pour les Formules de transmutation pour la Pierre Philosophale



## Convertir

Convertir un élément est une sorte de transmutation. La conversion ne concerne que la création des éléments de niveaux 2 et 3. Cette conversion ne se réalise que dans le laboratoire de chaque Alchimiste, situé dans la tour. Par exemple, ils peuvent produire du Mercure à partir du Feu et du Fer. Une conversion est seulement possible si l'Alchimiste dispose des éléments sources nécessaires. Il n'est pas important de savoir si les éléments sources sont placés sur la carte Alchimiste ou sur la carte Tour tant que la figurine Alchimiste se situe sur la tuile Tour.

*Exemple: Selon convertit de l'Or. Il a besoin d'1 air, 2 Feu et d'1 Fer comme éléments. Chaque conversion est une action.*



*Exemple:  
Action 1: Feu et Feu pour Cui  
Action 2: Fer et Feu pour Mercure  
Action 3: Cui et Mercure pour Or*



## Transmuter

Pour transmuter des éléments, l'Alchimiste doit selon les Formules disposer des éléments nécessaires sur les cartes. Il doit utiliser une action pour créer l'objet, l'homunculus ou la Pierre Philosophale.

- Les cartes Equipement doivent immédiatement équiper (placer sur) la carte Alchimiste ou être placées sur la carte Tour.
- Les Formules partielles de la Pierre Philosophale doivent être placées sur la carte Tour.
- Les cartes Homunculi sont disposées à côté de la carte Alchimiste et la figurine homunculus correspondante est positionnée sur la tuile Tour.



*Exemple: Selon transmute une pelle à partir d'1 Cui et d'1 Mercure*

NOTE: Dès qu'un Alchimiste réalise une conversion ou une transmutation, il peut déplacer autant d'éléments qu'il le souhaite entre la carte Alchimiste et la carte Tour sans avoir à réaliser une action supplémentaire.

*Celaudessus, Celaudessous  
Etoilesau-dessus, Etoilesau-dessous  
Toutce qui précède est en dessous.  
Prenezleainsietsoyezbêni*

Verse III of Orata 45,23

# Plateau de jeu

Le plateau de jeu est composé de sept tuiles modulables pouvant être arrangées à chaque jeu; permettant une rejouabilité originale à chaque fois. Il y a trois différents types d' hexagones sur le plateau de jeu : les Hexagones d' éléments (extraire), les Hexagones libres et les Hexagones de Ville.

## Hexagones libres

Sur le plateau de jeu, chaque hexagone est libre si il n' y a ni éléments ou villes dessus. Si une figurine se trouve sur un hexagone libre, elle a trois actions possibles. Elle peut se déplacer, attaquer un adversaire ou déposer un objet. Une quatrième action possible peut être réalisée si des éléments ont été déposés sur un hexagone libre. Ils pourront par la suite être repris par une action d' extraction.

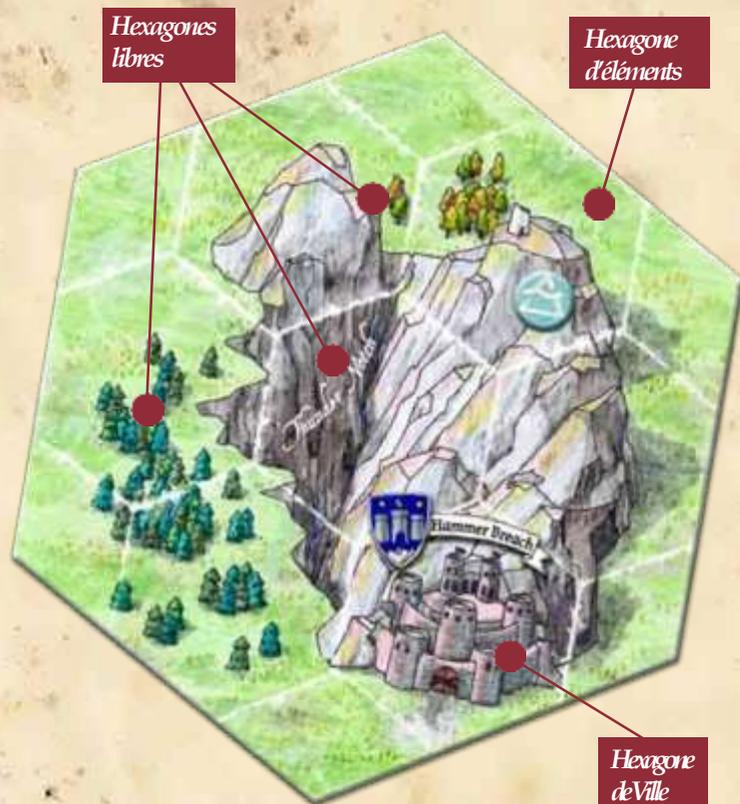
## Hexagones d'éléments

Un élément à extraire est symbolisé par son icône correspondant sur l' hexagone.

En plus de se déplacer, combattre ou déposer, une figurine, sur un hexagone, peut extraire l' élément représenté par l' icône.

## Villes

Les villes sont des hexagones spéciaux. En plus des 4 actions basiques (déplacement, combat, dépose et extraction), un Alchimiste peut chercher des Formules et acheter de quoi améliorer sa tour.



NOTE: Un Alchimiste peut seulement avoir 3 Formules cachées (équipement, Pierre Philosophale ou homunculi) dans sa main. Dès qu' il en obtient une quatrième, il doit en défausser une de son choix.

# Villes

Dans Alka Sowa, il y a des villes qui ont des histoires aussi vieilles que le continent. Sur leurs marchés, des extensions de tour peuvent être achetées et dans leurs bibliothèques, on peut rechercher de vieilles formules. Toutes les villes n'offrent pas les mêmes types de formules. Celles qui peuvent être achetées (équipement, homunculus, Pierre Philosophale) dans les villes, se trouvent dans les cartes Ville correspondantes.



*Exemple: Selon cherche une formule pour une carte Equipement dans Hammerbreach*

## Rechercher

Dans chaque ville, il y a des bibliothèques et des librairies où un Alchimiste peut rechercher des formules pour des homunculi, des équipements et la Pierre Philosophale. Le coût de la recherche d'une formule est d'une action et peut seulement être fait par les Alchimistes. Le joueur pioche une carte du paquet correspondant.



*Exemple: Selon crée une extension de tour dans Hammerbreach*

## Acheter

Dans chaque ville, il y a des marchés et des artisans. Ils offrent une large variété de produits qui peuvent aider les Alchimistes à améliorer leurs tours et laboratoires. Sur chaque carte Tour, il y a un marqueur d'extension de tour qui peut être acheté avec une action. Par ce, l'Alchimiste a besoin de 2 actions dans son inventaire. Une fois acquis, il pose le marqueur directement sur l'emplacement de sa carte Tour. L'effet de l'extension de la tour ne prend effet que le tour suivant. Dès qu'un marqueur d'extension de tour a été acheté, un nouveau est pioché face caché et placé sur la carte ville.

- L'Alchimie se distingue en trois étapes de transmutation:*
- 1. Le Nigredo est l'Etat originel de tous les éléments*
  - 2. L'Albedo est un Etat instable des éléments.*
  - 3. Le Rubedo est la forme la plus pure qu'un élément peut acquérir.*

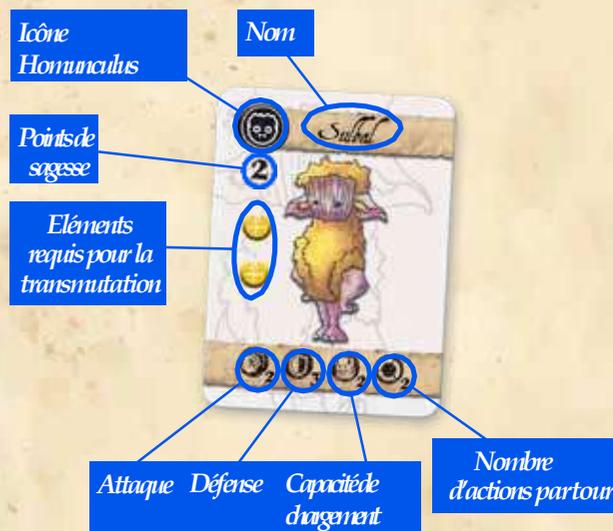
Connaissance Basique Alchimique

# Homunculi

Chaque Alchimiste est capable de créer de plus petits ou de plus grands assistants grâce à la transmutation. Ces assistants sont appelés les homunculi. Par conséquent, il a besoin d'une carte homunculus et des éléments indiqués sur la carte. Une fois que l'homunculus est créé, la carte homunculus doit être placée à côté de la carte Alchimiste. La figurine homunculus est disposée sur l'hexagone de la tour. Dès que le tour du joueur revient, il peut contrôler l'homunculus comme n'importe quel autre figurine selon son nombre d'actions.

Les homunculi ont des capacités spéciales qui peuvent aider les Alchimistes pour obtenir la Pierre Philosophale. Cependant, un Alchimiste n'est pas capable de contrôler un nombre infini d'homunculi (3 maximum). Comme pour les éléments, il y a trois niveaux d'homunculi qui définissent leurs valeurs et leurs pouvoirs. Contrairement à l'Alchimiste, un homunculus a des capacités d'actions limitées. Tous les homunculi ne se battent pas par exemple. Ils diffèrent par le nombre d'actions autorisés par tour et par la puissance de leur capacité. Les capacités des homunculi sont identifiées sur la carte homunculus. Ils ne sont pas autorisés à réaliser des transmutations, des recherches ou des achats.

NOTE: Un Alchimiste ne peut jamais avoir plus de 3 homunculi sur le plateau de jeu. Si un Alchimiste veut réaliser une transmutation pour un quatrième homunculus, il doit alors se défausser d'une des trois homunculi déjà présents.



NOTE: Un Alchimiste ne peut pas échanger des éléments avec son homunculus, (les lui donner ou les lui prendre). Un transfert doit être fait soit par dépose et extraction ou par la tour.

# Equipement

En utilisant la transmutation, tout Alchimiste peut générer des équipements qui lui permettent d'obtenir des avantages. Cependant, il peut transporter jusqu'à 2 objets. Les armes augmentent la valeur d'Attaque, les boucliers et les armures augmentent la valeur de Défense et les bijoux ensorcelés des capacités spéciales. Comme pour les éléments et les homunculi, il y a 3 niveaux différents d'équipements qui définissent leurs valeurs et leurs puissances.

Pour fabriquer des équipements, vous avez besoin d'une carte équipement et des éléments indiqués dessus. Quand un objet est créé, il doit soit être utilisé immédiatement ou stocké dans la tour sans aucune limitation.



# La Pierre Philosophale

La Pierre Philosophale est la forme la plus pure en Alchimie et sa production représente la discipline ultime pour tout Alchimiste. Dans le but de créer une telle pierre, un Alchimiste doit d'abord chercher des formules dans les villes. La Pierre Philosophale est constituée de 3 formules partielles dont chaque type (points de sagesse 1, 2 et 3) doivent être présents. Chaque Alchimiste ne peut transmuter qu'une seule fois chaque type de formules partielles (1, 2 et 3) pour ne créer qu'une seule Pierre Philosophale.

Dès qu'une formule partielle a été réalisée, elle est posée sur son emplacement de la carte Tour. Quand un Alchimiste a effectué la transmutation des 3 formules partielles (de chaque type), il reçoit un marqueur Pierre Philosophale qu'il dispose sur sa carte Alchimiste.



NOTE: Contrairement à la Pierre de l'Âme, la Pierre Philosophale ne peut pas être prise par un Alchimiste adverse lors d'un combat.

Comme une luxation de la jambe,  
comme un bouleversement sanguin,  
comme une dislocation des membres:

Jambepourjambesangpoursang, commecollés ils  
seront!

Verse VI of Tabula Alba 19,4

# Fin de partie

Le jeu prend immédiatement fin quand le premier joueur, possédant une Pierre de l' Ame et une Pierre Philosophale, accomplit sa quête secrète. Néanmoins, le vainqueur est le joueur qui a obtenu le plus de points de sagesse.

*Exemple: Joueur 1a  
accomplit sa quête et  
fini la partie.*

Éléments	4
Homunculi	3
Pierre Philosophale	6
Jeu de Pierre Philosophale	5
Pierre de l'Ame	3
Quête secrète	9
Points de sagesse	30



*Exemple: Joueur 2  
reçoit les points  
suivants*

Éléments	6
Homunculi	5
Pierre Philosophale	3
Équipement	5
Pierre de l'Ame	6
Points de sagesse	25

## Points de sagesse

Chaque Alchimiste lutte toute sa vie pour la perfection et une vision plus profonde des secrets de l' Alchimie. Cette vision est exprimée par les points de sagesse. Les Alchimistes en reçoivent par la conversion d' éléments, la transmutation d' équipement et d' homunculi, la possession d' une Pierre de l' Ame et l' accomplissement d' une de ses quêtes secrètes. La création de la Pierre Philosophale permet de recevoir le plus grand nombre de points de sagesse. Les points de sagesse sont additionnés à la fin du jeu. Par exemple, si un joueur perd un homunculus durant la partie, il ne sera pas comptabilisé à la fin.

## Tableau des scores

La table montre le nombre de points que l' on peut obtenir :

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Éléments	-	-	2
Homunculi	1	2	3
Équipement	1	2	3
Pierre Philosophale	1	2	3
Jeu de Pierre Philosophale	-	-	+5
Pierre de l' Ame	-	-	+3
Extension de tour	-	-	+2
Quête secrète	-	-	+9



# Quêtes secrètes

## **Tyran**

Transmutez 3 homunculi et placez-les dans 3 villes différentes! La mission est accomplie dès qu' un troisième homunculus se déplace vers le dernier hexagone de ville.

## **Maître Armurier**

Transmutez 4 objets équipements (minimum niveau 2) et amenez-en 2 à Blackholm! La mission est accomplie dès qu' un Alchimiste se déplace sur l' hexagone de ville de Blackholm avec deux armes équipées.

## **Dépensier**

Déposez 3 éléments de niveau 3 devant la tour la plus loin de la vôtre! La mission est accomplie dès qu' un Alchimiste ou l' homunculus d' un joueur dépose 3 éléments dans l' hexagone adjacent de la tour adverse.

## **Faucheuse d'âme**

Partez avec 3 Pierre de l' Ame au Windshire! La mission est accomplie dès qu' un Alchimiste se déplace avec 3 Pierre de l' Ame sur l' hexagone de la ville de Windshire.

## **Pacifiste**

Transmutez une Pierre Philosophale sans se battre et gagner le jeu en montant sur n' importe quel temple aérien. Le joueur ne doit pas engager le combat avec n' importe quel Alchimiste ou homunculus durant toute la partie. La mission est accomplie dès qu' un Alchimiste se déplace sur un hexagone où l' on peut extraire un élément Air avec une Pierre d' Ame.

## **Magnat**

Transmutez 3 éléments d' or et emmenez-les à Hammerbreach! La mission est accomplie dès qu' un Alchimiste ou un homunculus d' un joueur dépose les 3 éléments dans l' hexagone de la ville de Hammerbreach.

## **Seigneur des Feux de l'Enfer**

Brûlez la ville de Windshire en plaçant 9 éléments de Feu dessus! La mission est accomplie dès qu' un Alchimiste ou un homunculus d' un joueur dépose les 9 éléments sur l' hexagone de la ville de Windshire.

## **Gardiens de maison**

Placez au moins 2 homunculi autour de votre tour et gardez les jusqu' à votre prochain tour. La mission est accomplie dès que votre tour revient et que vos 2 homunculi ont survécu sur un hexagone adjacent de votre tour.

## **Secte**

Transmutez 3 homunculi et rencontrez les dans le sanctuaire de la terre au Blue Woods! La mission est accomplie dès qu' un Alchimiste et trois homunculi sont placés sur un hexagone où l' on peut extraire un élément Terre à la fin du tour.

## **Garde du corps**

Déposez 2 Pierres de l' Ame devant la tour, la plus loin de la vôtre. La mission est accomplie dès qu' un Alchimiste dépose 2 marqueurs de Pierre de l' Ame dans un hexagone adjacent à une tour adverse.

## Actions

Déplacement | Se déplacer vers un hexagone adjacent

Extraction | Récupérer des éléments d' un hexagone!

Défausse | Déposer des éléments sur un hexagone!

Combat | Attaquer un hexagone adjacent!

Conversion | Convertir des éléments dans une tour!

Transmutation | Créer des homunculi, des équipements ou la Pierre Philosophale dans la tour!

Equiper | Echanger des éléments et équipements dans la tour!

Recherche | Acquérir une nouvelle formule dans la ville!

Achat | Prendre un marqueur extension Tour!

## Icônes



Nombre de dés à lancer pour



Nombre de dés à lancer pour défendre



Nombre d' éléments qu' une figurine peut transporter



Nombre d' actions pouvant être réalisées par tour

## Eléments



Eau



Soufre



Eau Régale



Terre



Verre



Platine



Air



Cuivre



Or



Feu



Mercure



Fer