

The image features a central circular frame with a yellow border and a dark blue interior. Inside the circle, the text 'Materia Prima' is written in a stylized, golden-yellow font. Below the circle, a waterfall flows into a stream. The background is a lush, stylized landscape with green trees, blue clouds, and a blue stream. The entire scene is framed by a decorative, blue, Art Nouveau-style border with swirling lines and floral motifs.

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 hat ursprünglich „Land der Alkane“ bedeutet und ist anfangs nur für die Region rund um die Istrionmündung benutzt worden. 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 Sternenkundige 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 werden.

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



14 Turmausbau-Marker



5 Alchemisten-Tableaus



25 Ausrüstungskarten



20 Figuren-Ständer



7 Spielbrettteile



5 Alchemisten-Figuren



24 Stein-der-Weisen-Karten



8 Würfel



28 Homunkuluskarten



28 Homunkulus-Figuren



4 Turm-Tableaus



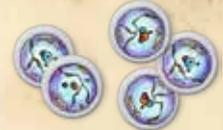
4 Turm-Figuren



9 Seelenstein-Marker



5 Stein-der-Weisen-Marker



3 Stadtkarten

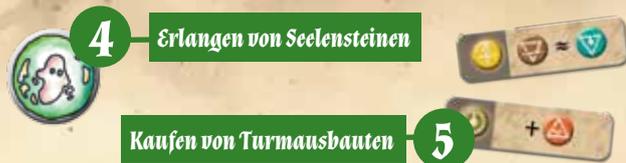
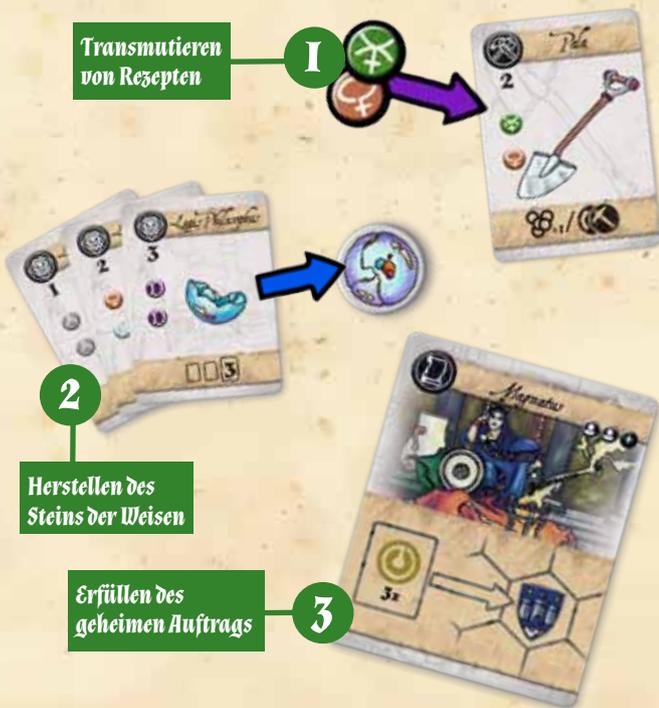


11 Missionskarten





Die Kernmechaniken von *Materia Prima* bestehen in dem Abbau und dem Umwandeln von Elementen, um Erkenntnispunkte zu generieren. Die Elemente müssen auf dem Spielbrett eingesammelt und im eigenen Alchemistenturm zu Gegenständen oder Kreaturen transmutiert werden. Es gewinnt der Alchemist, der als erster **25 Erkenntnispunkte** gesammelt hat. Insgesamt gibt es fünf Möglichkeiten, um an Erkenntnispunkte zu gelangen:



1. Man transmutiert ein Rezept aus den drei verschiedenen Rezeptkartenarten (Homunkuli, Ausrüstung, Stein der Weisen). Dabei bezahlt man die Kosten eines Rezeptes mit den vorher gesammelten Elementen.
2. Man transmutiert einen Stein der Weisen. Da der Stein der Weisen die höchste Kunst der Alchemie darstellt, generiert er auch die meisten Siegpunkte. Ein Stein der Weisen wird aus 3 Teilrezepten hergestellt. Die Zutaten und Anforderungen, die dafür nötig sind, können jedoch variieren. Manche Teilrezepte erfordern bestimmte Elemente, andere benötigen den Seelenstein eines Alchemisten.
3. Man erfüllt während des Spiels seinen geheimen Auftrag. Diese Aufträge können den Spielstil eines Alchemisten beeinflussen, da sie vergleichsweise viele Erkenntnispunkte generieren. Es gibt Aufträge, bei denen man Elemente zu einem bestimmten Ort bringen muss, aber auch welche, bei denen bestimmte Gegenstände oder Homunkuli transmutiert werden müssen.
4. Man kämpft gegen andere Spieler und erhält dadurch deren Seelenstein.
5. Man verbessert seinen Turm, indem man sich mit den Elementen in den Städten Turmausbauten kauft.

Die Alchemie ist der Zugang zu den Wahrheiten der Welt, welche uns die Götter verwehren.

Togal der Weise

Vorbereitung

1. Das siebenteilige Spielbrett wird aufgebaut. Die Anordnung der Spielbrettteile ist dem ältesten Spieler vorbehalten.
2. Die Stadtkarten werden neben das Spielbrett gelegt. 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. Weiterhin nimmt sich jeder 5 Figurenstände einer Farbe.
4. 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.
5. Jeder Alchemist erhält einen Seelenstein, den er auf dem Alchemisten-Tableau platziert.
6. Aus den 3 verschiedenen Rezeptkartenstapeln (Homunkuli, Ausrüstung, Stein der Weisen) werden alle Karten mit der Erkenntnispunktzahl 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 Erkenntnispunktzahl 1 werden mit den übrigen Karten, ihrer Rezeptart entsprechend, wieder gemischt und neben dem Spielbrett platziert.
8. Die Würfel und die Elementmarker werden neben dem Spielbrett bereit gestellt.
9. Die Spieler entscheiden, wer beginnt. In der Regel beginnt der Jüngste.
10. 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.
11. Nun kann das Spiel beginnen.

3 Stapel
Rezeptkarten

7



7 Spielbrettteile



3 Stadtkarten
mit Turmaus-
bau-Markern

2





I0
Turm und Figur
Spieler GELB



8
Element-Marker



5
Würfel
Seelenstein



I
Erkenntnispunkte
3 Rezeptkarten mit Erkenntnispunkt I



3
Alchemisten-Tableau



3
Turm-Tableau



4
Missionskarte

2 Spieler-Aufbau

Für ein Spiel mit 2 Spielern oder für eine größere Herausforderung für 3 und 4 Spieler sollten folgende Schritte beim Aufbau beachtet werden:

Die Spielbrettteile sind doppelseitig. Manche von ihnen haben auf der einen Seite mehr Elementminen als auf der anderen. Lege das Spielbrett so aus, dass jede Elementmine (Feuer, Wasser, Erde, Luft, Eisen) nur einmal vertreten ist.

Die Stadtkarten haben ebenfalls zwei Seiten. Der Unterschied besteht in der Anzahl der Rezeptarten, die in den Städten erhältlich sind. Lege sie so aus, dass in jeder Stadt nur eine Rezeptart erhältlich ist.

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

Elemente

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.

Runde Marker entsprechen einer Elementeinheit.



Eckige Marker entsprechen drei Elementeinheiten.

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



Höherstufige Elemente können im Alchemistenturm umgewandelt werden (siehe **Türme** auf Seite 16).

Die Rohstoffe gliedern sich in drei Stufen, die sich nicht nur von ihrem Wert her unterscheiden, sondern auch in Bezug auf ihre Macht. Um beispielsweise ein Element der Stufe 2 herzustellen, benötigt man zwei Elemente der Stufe 1. Die Abbildung auf der rechten Seite zeigt, wie sich die verschiedenen Elemente herstellen lassen.



Spielbrett

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

Freie Felder

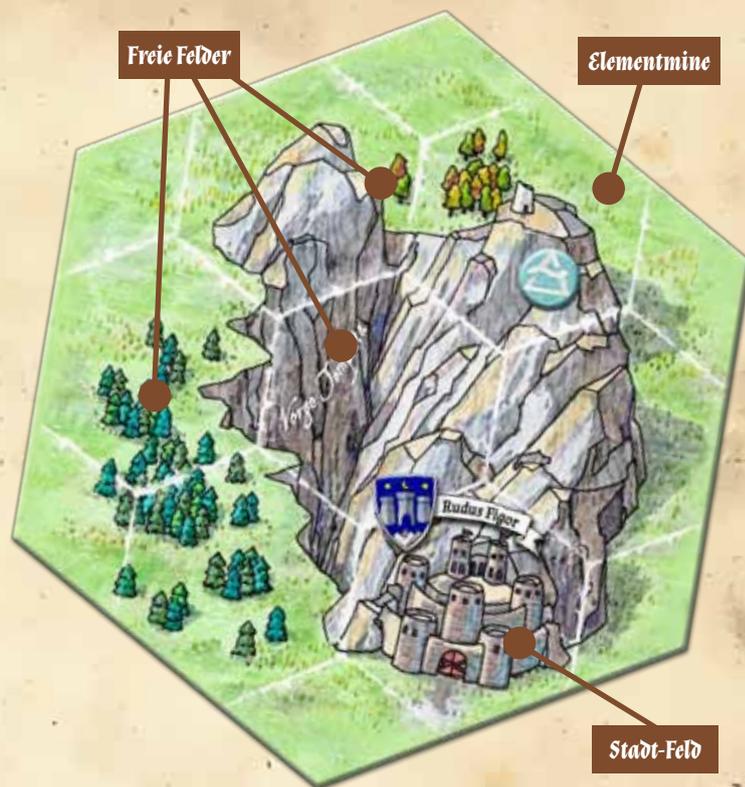
Auf dem Spielbrett gilt jedes Feld als frei, wenn darauf keine Elementsymbole und auch keine Stadtsymbole abgebildet sind. Wenn eine Spielfigur auf einem freien Feld steht, hat sie drei Handlungsmöglichkeiten. Sie kann sich bewegen, jemanden angreifen oder etwas ablegen. Es kommt eine vierte Handlungsmöglichkeit 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.



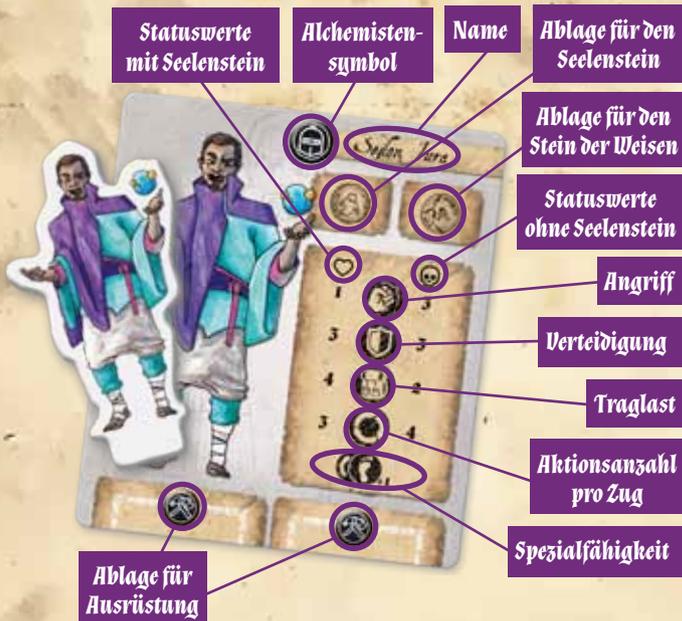
MERKE: Auch unvollständige Felder, die an den Rändern des Spielbretts entstehen, können von Spielfiguren betreten und genutzt werden.

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 II, 45

Alchemisten

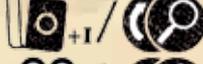
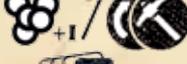
Zu jedem Charakter gehören die Alchemisten-Figur und das Alchemisten-Tableau. Die Spielfigur markiert den aktuellen Standort auf dem Spielbrett. Der Charakterbogen zeigt den Namen und die Eigenschaften eines Alchemisten. Die Eigenschaften unterteilen sich in zwei Spalten (siehe **Leben und Tod** auf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



Jeder Alchemist besitzt unterschiedliche Statuswerte. Folgende Informationen sind auf dem Alchemisten-Tableau abzulesen:

-  | 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

Neben den unterschiedlichen Statuswerten hat jeder Alchemist noch eine individuelle Spezialfähigkeit, die als Symbol dargestellt wird:

-  Erhalte eine zusätzliche Bewegungsaktion pro Zug.
-  Erhalte eine zusätzliche Abbauaktion pro Zug.
-  Erhalte eine zusätzliche Kampfaktion pro Zug.
-  Erhalte eine zusätzliche Transmutationsaktion pro Zug.
-  Ziehe bei jeder Erforschungsaktion vier Karten und behalte zwei davon.
-  Erhalte ein zusätzliches Element der entsprechenden Mine bei jeder Abbau-Aktion.
-  Halte eine zusätzliche Rezeptkarte verdeckt auf der Hand.

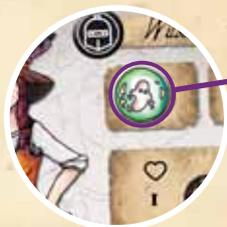
Seelenstein

Jeder Alchemist besitzt einen Seelenstein (Lapis Anima), den er in einem Kampf jedoch verlieren kann (siehe **Kämpfen** auf Seite 13 und 14). Eine Seele ist ein besonderes 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.

Grundsätzlich ist jeder Seelenstein in der Endwertung drei Erkenntnispunkte wert. Da jeder Alchemist mit einem Seelenstein das Spiel beginnt, startet jeder Spieler mit drei Erkenntnispunkten. Falls ein Alchemist keinen Seelenstein besitzt, werden ihm fünf Erkenntnispunkte abgezogen. Beim Erreichen der 25 Erkenntnispunkte, um das Spiel zu beenden, muss dieser Abzug berücksichtigt werden.



Die Seelensteine werden hier auf dem Alchemisten-Tableau abgelegt.



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.

Leben und Tod

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

1. Seine Statuswerte ändern sich. Ab nächster Runde gelten die Werte, die unter dem Totenkopf stehen.
2. Er wird zwar stärker, verliert aber dadurch Erkenntnispunkte.

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

MERKE: 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.

Ein Funke erhellt die Finsternis,
 ein Funke entfacht ein Feuer,
 ein Funke lodert am Tag,
 ein Funke vernichtet das Übel!

Vers MXI der Érringa 52, 11

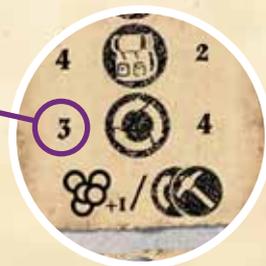
Aktionsübersicht

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. In Städten können Rezepte erforscht und Turmausbauten gekauft werden. Im Turm hingegen können Elemente umgewandelt, Rezepte transmutiert und die Ausrüstung ausgetauscht werden.

Während Alchemisten alle Aktionen nutzen können, dürfen die Homunkuli nur auf die vier Basisaktionen zurückgreifen, sofern es ihre Statuswerte zulassen. Hat ein Homunkulus beispielsweise keinen Wert für die Traglast, ist es ihm nicht möglich Elemente abzubauen und zum Turm zu bringen.

Die Anzahl der Aktionen, die ein Alchemist in einer Spielrunde ausführen darf.



Basisaktionen (Alchemisten und Homunkuli)

- Bewegen**  | Ziehe auf ein angrenzendes Feld!
- Abbauen**  | Beziehe Elemente aus einer Mine!
- Ablegen**  | Lasse Elemente auf deinem Feld fallen!
- Kämpfen**  | Greife auf einem angrenzendem Feld an!

Aktionen im Turm (Alchemisten)

- Umwandeln**  | Wandle Elemente um!
- Transmutieren**  | Erschaffe Homunkuli oder Ausrüstung!
- Ausrüsten**  | Tausche Elemente und Ausrüstung!

Aktionen in Städten (Alchemisten)

- Erforschen**  | Erwerbe ein neues Rezept (ziehe 2, wähle 1)!
- Kaufen**  | Erhalte einen Turmausbau-Marker!



Basisaktionen

Bewegen



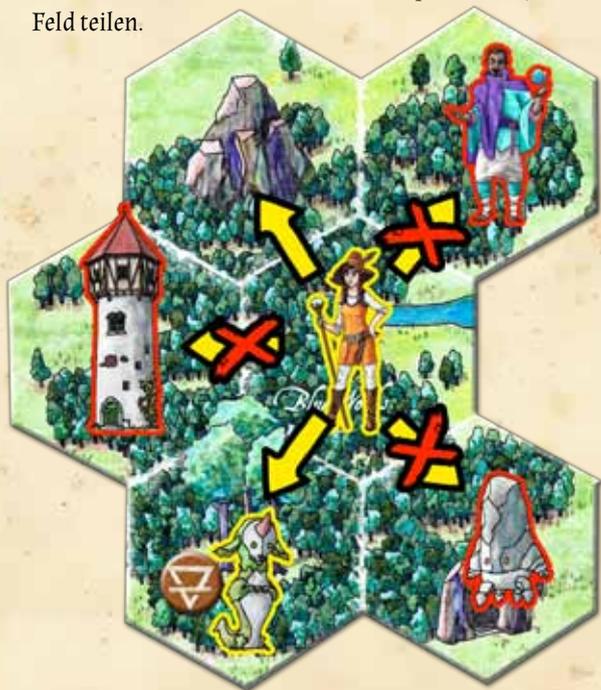
Das Spielbrett ist in hexagonale Felder unterteilt. Jede Figur (Alchemist oder Homunkulus) kann mit einer Aktion in jedes benachbarte Feld ziehen. Auf der Landkarte gibt es keine natürlichen Grenzen. Die einzige Einschränkung besteht darin, dass ein Feld, auf dem ein Mitspieler steht, weder durchquert 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.



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 sie eine Aktion aufwenden, um dort eine Einheit des jeweiligen Elements abzubauen. Die abgebauten Elemente werden entweder auf dem Alchemisten-Tableau oder der Homunkuluskarte abgelegt. Dabei muss jedoch darauf geachtet werden, wie viele Elemente eine Figur mit sich führen kann.



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

Togal der Weise

Basisaktionen

Ablegen

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



Beispiel: Vitruvius hat einen Angriffswert von 3 und Seïlon hat einen Verteidigungswert von ebenfalls 3.

Kämpfen

Alle Alchemisten und Homunkuli haben in der Regel sowohl einen Angriffs- 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: Vitruvius greift Seïlon in einem angrenzenden Feld an.

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 Würfelergebnis 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 Angriffswurfes.



Beispiel: Die Stärke des Angriffswurfes von Vitruvius beträgt 4.



Beispiel: Sejlön wird auf sein Turmfeld gesetzt, Vitruves erhält so viele Elemente, wie er tragen kann, und die restlichen Elemente, sowie Sejlöns Seelensein fallen auf das Feld des Angegriffenen.



2. Der Angegriffene hat die Möglichkeit einen 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 Sejlön beträgt nur 3 und somit ist er besiegt.

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. Der Verlierer behält die Erkenntnispunkte, die der Homunkulus wert ist, und muss die Rezeptkarte des Homunkulus vor sich ausliegen lassen.

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.

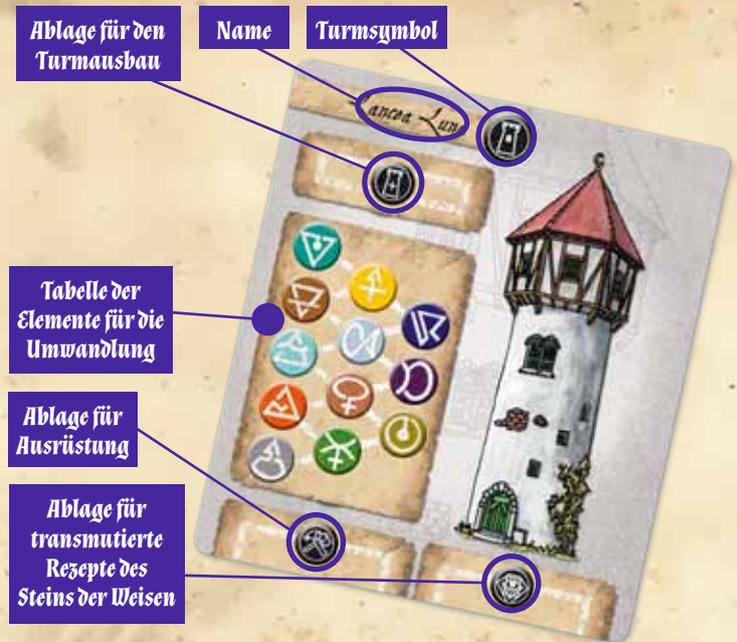
Verliert ein Alchemist seinen letzten Seelenstein, verschwindet er nicht einfach, er existiert als Seelenloser weiter und hat die Möglichkeit seinen Seelenstein zurück zu erobern (siehe **Leben und Tod** auf Seite 10).

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

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.



Es ist zu Beginn des Spieles sehr wichtig, wo der Turm platziert wird. Eine ungünstige Platzierung kann über Sieg und Niederlage entscheiden. Man sollte darauf achten, dass mindestens eine Stadt und zwei Elementminen leicht zu erreichen sind. Auch der Auftrag sollte von dem Standpunkt des Turmes aus leicht zu erfüllen sein.



Ausrüsten



Im Turm kann man mit einer *Ausrüst-Aktion* so viele Elemente, wie ein Alchemist oder ein Homunkulus tragen kann, aufnehmen oder ablegen. Sobald Elemente im Turm abgeladen werden, müssen diese auf das Turm-Tableau gelegt werden. 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: Vitruves lädt mit einer Aktion 2 Elemente im Turm ab.



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 Alchemisten-Tableau oder auf dem Turm-Tableau abgelegt sind, solange der Alchemist auf dem Turmfeld steht.

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



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

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

Türme

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 Alchemisten-Tableau abgelegt und die dazu passende Homunkulus-Figur wird auf dem Turmfeld positioniert.



Beispiel: Seilon transmutiert aus 1 Kupfer- und 1 Quecksilber-element eine Schaufel.

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 Erde wie Wasser und Wasser wie Erde verwendet werden.

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



Hier werden Turmausbau-Marker auf dem Turm-Tableau abgelegt.

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.

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 Rezeptarten an. Welche (Ausrüstung, Homunkuli, Stein der Weisen) in einer Stadt erworben werden können, ist der entsprechenden Stadtkarte zu entnehmen.

Beispiel: Sejlou erforscht in Rudus Figor ein Rezept für einen Ausrüstungsgegenstand.



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



Beispiel: Sejlou kauft in Rudus Figor einen Turmausbau.

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 zwei Karten vom entsprechenden Kartenstapel, entscheidet sich für eine und legt die andere offen auf einem Ablagestapel wieder ab.

- 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

Rezeptkarten

In Materia Prima gibt es drei verschiedene Rezeptkartentypen, die in den Städten erforscht werden können.

- Mit den Homunkuli-Rezepten können kleine Helfer transmutiert werden, die einem beim Kämpfen und Elementesammeln unterstützen.
- Mit den Ausrüstungs-Rezepten können Waffen und Gegenstände transmutiert werden, welche die Fähigkeiten der Alchemisten verbessern.
- Mit den Stein der Weisen-Rezepten kann der Stein der Weisen transmutiert werden.

Sobald ein Rezept transmutiert worden ist, wird es aus der verdeckten Hand vor dem Spieler ausgelegt und gilt nun als reales Wesen oder realer Gegenstand im Spiel.



MERKE: Ein Alchemist darf nur 3 verdeckte Rezepte (Ausrüstung, Stein der Weisen, Homunkulus) auf der Hand haben. Welche Rezepttypen man dabei hält ist egal. Sobald er ein viertes Rezept erlangt, muss er eines seiner Wahl ablegen.

Homunkuli-Karten werden neben dem Alchemisten-Tableau abgelegt.



Aktive Ausrüstungs-Karten werden unten am Alchemisten-Tableau abgelegt.

Inaktive Ausrüstungs-Karten werden unten am Turm-Tableau abgelegt.

Stein der Weisen-Karten werden unten am Turm-Tableau abgelegt.

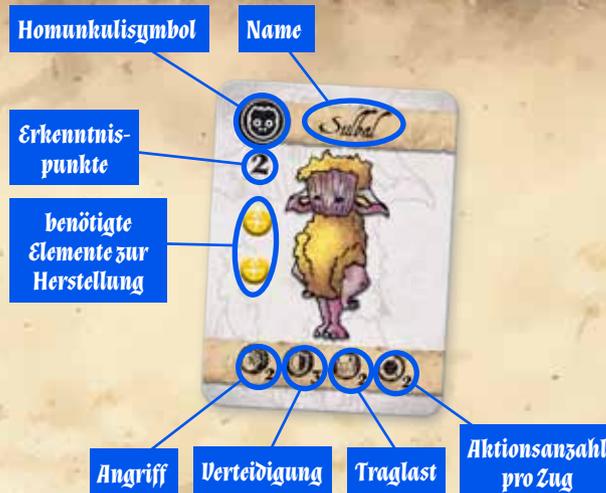
ZUR ERINNERUNG: Wenn ein Alchemist mit einer Aktion in der Stadt ein Rezept erforscht, nimmt der Spieler verdeckt zwei Karten von dem Stapel des entsprechenden Rezepttyps (Homunkuli, Ausrüstung oder Stein der Weisen). Er darf mit einer Aktion nicht Karten von zwei unterschiedlichen Rezepttypen ziehen. Er sucht sich von den zwei gezogenen Karten eine aus, die er verdeckt auf die Hand nimmt und legt die andere offen auf einen Ablagestapel. Immer wenn Rezeptkarten abgelegt werden, egal aus welchem Grund, werden sie offen auf den zur Rezeptart passenden Ablagestapel gelegt.

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 Elementeneinheiten. 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.



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 vom Spielbrett nehmen. Die Rezeptkarte und die Erkenntnispunkte behält er.



Homunkuli haben spezielle Fähigkeiten. Sie unterstützen den Alchemisten bei seinem Ziel, den Stein der Weisen zu erlangen. 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 bei einem Alchemisten, 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.

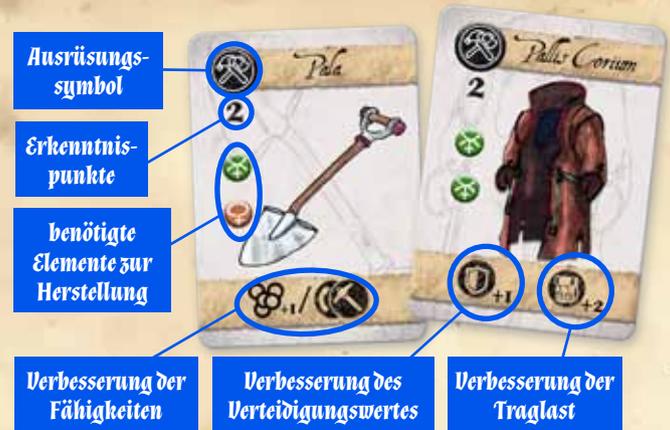
MERKE: Ein Alchemist kann mit seinem Homunkulus Elemente weder tauschen, ihm welche übergeben, noch ihm welche abnehmen. Ein Transfer muss immer durch ablegen und abbauen oder über den Turm erfolgen.

Einer schritt in das Licht,
einer schritt in die Dunkelheit,
einer blieb im Zwielficht.
Geboren waren die drei.

Vers III der Urs Pax 4, 13

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 verbessern den Verteidigungswert und verzauberter Schmuck gewährt besondere Fähigkeiten. Es gibt wie bei 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. Statusveränderungen und Fähigkeiten von *Ausrüstungsgegenständen* werden immer erst im nächsten Zug aktiv.



Seelensteinkarten

Der Seelenstein ist eine besondere *Ausrüstungskarte*, da sie nicht im Inventar des Alchemisten ausgelegt wird. Wenn ein Sellenstein transmutiert wird, nimmt der Spieler einen Seelensteinmarker und platziert ihn auf seinem Alchemisten-Tableau. Die Rezeptkarte muss auf dem Ablagestapel für *Ausrüstungskarten* abgelegt werden.





Stein der Weisen

Der Stein der Weisen (Lapis Philosophus) 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.

Stein der Weisen-Symbol

Erkenntnispunkte
(1, 2 oder 3)

Für die Transmutation
benötigte Elemente

Teilrezeptnummer



Der Stein der Weisen
wird hier auf dem
Alchemisten-Tableau
abgelegt.

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 geleimt sollen sie sein!

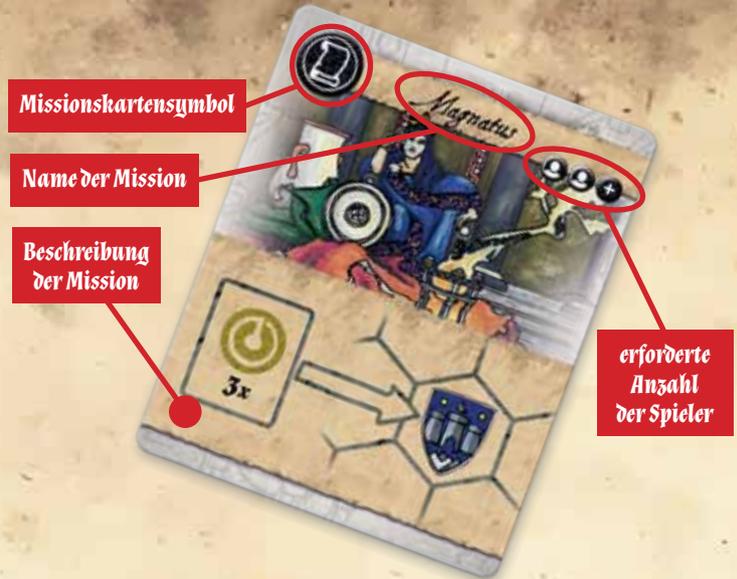
Vers VI der Tabula Alba 19, 4

Geheime Aufträge

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. 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 Mitstreiter jede Schwäche ausnutzen werden.

Jeder Spieler hat die Möglichkeiten einen geheimen Auftrag abzuschließen, der in der Endwertung neun Erkenntnispunkte wert ist. Wenn ein Auftrag verlangt, dass Ausrüstungsgegenstände, Seelensteine oder Elemente ABGELEGT werden müssen, werden diese nach Abschluss des Auftrags unmittelbar aus dem Spiel entfernt. Die Missionskarte wird aufgedeckt und die abgelegten Ausrüstungsgegenstände, Seelensteine und Elemente werden auf die Missionskarte gelegt, da nicht nur die Mission, sondern auch die dafür benötigten Ressourcen Erkenntnispunkte wert sind.

Auf jeder Missionskarte ist ein Piktogramm abgedruckt, auf dem die Abschlussbestimmungen für den jeweiligen Auftrag dargestellt sind. Eine genaue Beschreibung der einzelnen Aufträge steht auf den Seiten 23 und 24.



Animus Vorator (Seelenfresser)

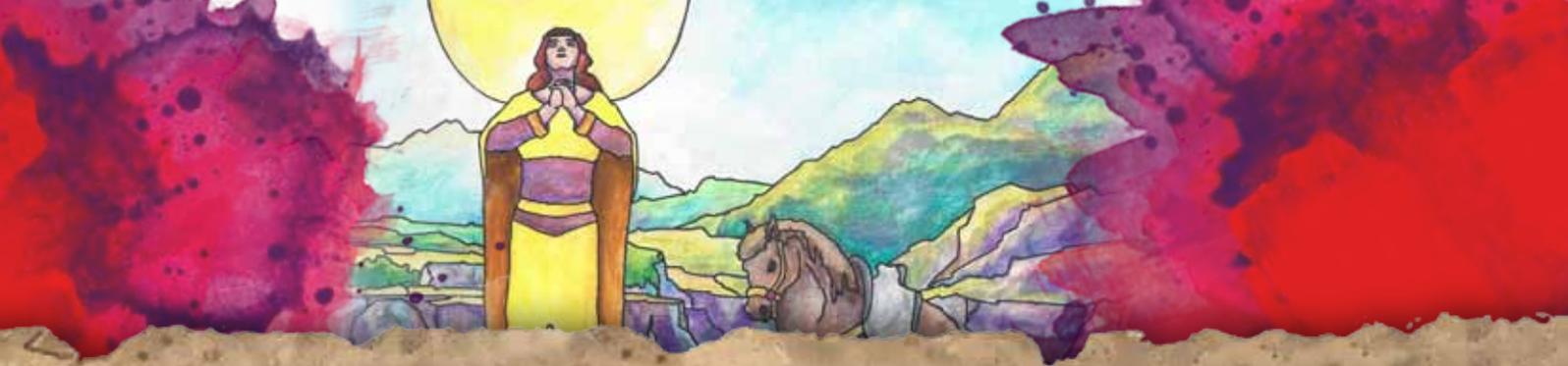
LEGE 2 Seelensteine in Troqulesia AB! Die Mission ist abgeschlossen, sobald der Alchemist die 2 Seelensteine innerhalb einer Runde abgelegt hat. Der Spieler behält die Erkenntnispunkte der abgelegten Seelensteine.

Im epischen Spiel braucht er einen dritten Stein, da er nach dem Ablegen selbst noch einen besitzen muss.

Custo Corporis (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 innerhalb einer Runde abgelegt hat. Der Spieler behält die Erkenntnispunkte der abgelegten Seelensteine.

Im epischen Spiel braucht er einen dritten Stein, da er nach dem Ablegen selbst noch einen besitzen muss.



Custodis Turris (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 alle 3 Homunkuli überlebt haben.

Dominus Ignis (Herr des Feuers)

LEGE 9 Feuerelemente in Troquesia AB! Die Mission ist abgeschlossen, sobald der Alchemist oder ein Homunkulus des Spielers die 9 Elemente auf dem Stadtfeld abgelegt hat. Die 9 Feuerelemente müssen sich zeitgleich auf dem Stadtfeld befinden.

Donum Dator (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 innerhalb einer Runde die 3 Platinelemente in einem der Felder abgelegt hat. Der Spieler behält die Erkenntnispunkte der abgelegten Elemente.

Magister Arma (Waffenmeister)

Transmutiere 4 Ausrüstungsgegenstände (Minimum Stufe 2) und 2 davon müssen in Gravit Muri ABGELEGT werden! Die Mission ist abgeschlossen, sobald der Alchemist zwei ausgerüsteten Gegenständen auf dem Stadtfeld ablegt.

Magnatus (Magnat)

Transmutiere 3 Goldelemente und LEGE sie in Rudus Figor AB! Die Mission ist abgeschlossen, sobald der Alchemist oder ein Homunkulus eines Spielers innerhalb einer Runde die 3 Elemente auf dem Stadtfeld abgelegt hat. Der Spieler behält die Erkenntnispunkte der abgelegten Elemente.

Pacis Amans (Pazifist)

LEGE 4 Wasserelemente in einer Luftelementmine deiner Wahl AB. Der Spieler darf in dem gesamten Spiel weder mit seinem Alchemisten noch mit seinen Homunkuli einen anderen Spieler angreifen. Er darf sich aber verteidigen. Die Mission ist abgeschlossen, sobald der Alchemist 4 Wasserelemente auf dem Feld einer Luftelementmine ablegt. Wenn er im weiteren Verlauf des Spieles einen Angriff ausführt, gilt der Auftrag als nicht bestanden.

Paganus Sacerdos (Kultist)

Transmutiere 3 Homunkuli und triff dich mit ihnen in einer Erdelementmine! Die Mission ist abgeschlossen, sobald der Alchemist und seine 3 Homunkuli am Ende des Zuges in demselben Erdelementminenfeld stehen.

Tropaeum Venator (Trophäenjäger)

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 der siebte Homunkulus besiegt worden ist.

Tyrannus (Tyran)

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

Ein Kind, gezeugt von drei Vätern,
Licht, Dunkel, Dämmerung.
Nur in ihm finden sich alle Farben,
Feuer, Wasser, Luft und Erde.

Vers XVIII der Érringa 98, 123

Spielvarianten

Klassisches Spiel

Das klassische Spiel endet, sobald der erste Spieler 25 oder mehr Erkenntnispunkte erreicht. Die laufende Runde wird zu Ende gespielt, so dass alle Spieler gleich oft am Zug waren. Es kann sein, dass der Spieler, der die 25 Erkenntnispunkte erreicht hat, nach dem Zuendespielen der letzten Runde auf weniger als 25 Punkte zurückfällt. Das Spiel endet dann trotzdem. Im Anschluss daran findet die Auswertung der Erkenntnispunkte statt, um zu bestimmen, wer gewinnt. Durch das Ausspielen der letzten Runde kann es sein, dass ein anderer Spieler gewinnt als der, der als erster 25 oder mehr Punkte erreicht hat.

Im Falle eines Gleichstands liegt vorne, wer von den Spielern einen vollständigen Stein der Weisen erschaffen hat. Herrscht auch dann noch Gleichstand, liegt der Alchemist vorne, der seinen geheimen Auftrag erfüllen konnte. Kann auch dadurch kein Sieger ermittelt werden, gewinnt derjenige mit den meisten Seelensteinen. Herrscht dann noch immer Gleichstand, teilen sich die Spieler die entsprechende Platzierung.

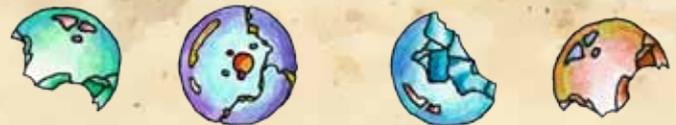
Um sich mit der Spielmechanik und den verschiedenen Möglichkeiten von Materia Prima vertraut zu machen, wird empfohlen die ersten Partien mit der klassischen Variante zu spielen. Die Spielzeit liegt hier bei ungefähr 90 Minuten.

Episches Spiel

Das epische Spiel endet unmittelbar, sobald der erste Spieler mit einem Seelenstein und einem Stein der Weisen seinen geheimen Auftrag erfüllt. Das bedeutet, dass der Spieler in dem Moment, in dem er seinen Auftrag erfüllt, sowohl einen Seelenstein als auch einen Stein der Weisen besitzen muss. In dieser Spielvariante kann es nur einen Alchemisten geben, der seinen geheimen Auftrag erfüllt. Im Anschluss daran findet die Auswertung der Erkenntnispunkte statt, um zu bestimmen, wer gewinnt. Gewonnen hat der Spieler, der nach der Abrechnung die meisten Erkenntnispunkte hat.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der seinen Auftrag abschließen konnte.

Das epische Spiel richtet sich an erfahrene Spieler, die sämtliche Mechaniken und Möglichkeiten von Materia Prima verinnerlicht haben und sich selbst aus unmöglichen Zwickmühlen befreien können. Da es im epischen Spiel kein Punktelimit gibt, hängt die Spielzeit von den Spielern selbst ab.



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 ihres 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. Auch Homunkuli, die im Laufe des Spiels ausgeschieden sind, werden am Ende gewertet.

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

Elemente	4
Homunkuli	3
Stein der Weisen	6
Stein der Weisen Set	5
kein Seelenstein	-5
geheimer Auftrag	9
Erkenntnispunkte	22



Beispiel: Spieler 2 erhält für seinen Spielfortschritt folgende Punkte.

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

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 (einmalig)		
Seelenstein	3 (für jeden)		
kein Seelenstein	-5 (einmalig)		
Turmausbau	2 (für jeden)		
geheimer Auftrag	9 (einmalig)		

Aktionen

- Bewegen**  | Ziehe auf ein angrenzendes Feld!
- Abbauen**  | Beziehe Elemente aus einer Mine!
- Ablegen**  | Lasse Elemente auf deinem Feld fallen!
- Kämpfen**  | Greife auf einem angrenzendem Feld an!
-
- Umwandeln**  | Wandle Elemente um!
- Transmutieren**  | Erschaffe Homunkuli oder Ausrüstung!
- Ausrüsten**  | Tausche Elemente und Ausrüstung!
-
- Erforschen**  | Erwerbe ein neues Rezept (ziehe 2, wähle 1)!
- Kaufen**  | Erhalte einen Turmausbau-Marker!

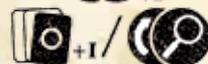
Statuswerte

-  | 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 vier Karten und behalte zwei davon.
-  Erhalte ein zusätzliches Element der entsprechenden Mine bei jeder Abbau-Aktion.
-  Halte eine zusätzliche Rezeptkarte verdeckt auf der Hand.