

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, yellow, gothic-style font. Below this, the word "Reglamento" is written in a smaller, yellow, sans-serif font. The background of the entire image is a dark blue-green color, decorated with intricate, swirling lines in shades of blue and green, resembling a stylized forest or landscape. The scene includes tall, thin trees, a waterfall on the right, and a stream at the bottom. The overall style is reminiscent of early 20th-century decorative art.

Materia Prima

Reglamento



Y la tierra se abrió cual flor ante el primer rayo de sol, y lo inefable se manifestó; un aura resplandeciente, un frío estremecedor. Y en un instante arrasó con toda forma de pecado en nós y ascendió a los cielos....

Gorgol III 12, 51

Alka Sowa

Alka Sowa es la región al este del continente de Istra, una tierra delimitada por el Mar Gris al oeste y coronada por el Macizo de Burr al este. En el sur, la vasta estepa se extiende hasta la llamada Falda de la Viuda y, al norte, el río Istrion marca la frontera con el conjunto de los Reinos del Norte.

Se cree que el nombre de Alka Sowa significa, en origen, "Tierra de los Alkanos" y refería únicamente a la región próxima al estuario del río Istrion. Tradicionalmente se asume que los Alkanos fueron los primeros pobladores del continente, los cuales no solo trajeron consigo sus animales, plantas y costumbres, sino que también dominaban la alquimia, gracias a la cual consiguieron dominar estas tierras. En sus inicios, estos pobladores únicamente cultivaron la tierra y criaban animales, pero al poco comenzaron a alterar los ríos, cavar minas y construir ciudades.

La alquimia no era empleada únicamente a modo de ciencia, sino que constituía también una identidad, una forma de vivir, una religión. Aunque hoy la entendemos como el estudio de las propiedades de las sustancias y sus reacciones, la alquimia abarcaba desde conocimientos sobre química y física hasta conocimientos médicos.

Los alquimistas fueron desde astrónomos hasta médicos; entendían la estructura de la materia y poseían el poder de transformar los elementos. Incluso algunas fuentes afirman que hicieron experimentos sobre seres vivos que resultaron en aberraciones monstruosas. No obstante, ello son en realidad leyendas que se cuentan para asustar a los niños.

El descubrimiento más importante de los alquimistas fue la Piedra Filosofal. Gracias a ella, el poder de los alquimistas parecía no tener límites. La piedra era en sí producto y herramienta alquímica: gracias a ella, estabilizaban los compuestos sintetizados de forma permanente. Muy pocos saben cómo se fabricó la piedra; pero sí se sabe que el Opus Magnum, libro esencial de la alquimia, contuvo en sí la fórmula. A día de hoy, las leyendas aún hablan de la piedra y el libro.

Los líderes fundadores abusaron del poder de la Piedra para convertirse en gobernantes poderosos, cuya codicia y tiranía significaron el fin de la primera era. Así pues, cuando la alquimia ya había alcanzado ya el cénit de sus posibilidades, y era capaz de controlar el camino hacia más allá de lo puramente terrenal, su conocimiento e invenciones se extinguieron de un plumazo, como si nunca hubiese existido. Hoy se conoce a este suceso con el nombre del "Día del Alba". Muchos lo interpretaron como un castigo de los dioses hacia la tiranía de los hombres. Y estos, cansados de la eterna búsqueda de las inaprensibles verdades de la alquimia, buscaron la salvación en la religión, y el culto al ancestral conocimiento de la alquimia cayó en el olvido.

Y aunque todo esto ocurrió hace ya más de una era, aún se oyen rumores de algunos adeptos que investigan antiguas fórmulas en las bibliotecas, y de druidas que siguen experimentando con los elementos en secreto. Algunos de ellos incluso se denominan a sí mismos Alquimistas...



Contenido

180 Fichas de Elemento



7 Losetas de tablero



28 Cartas de Homúnculo



28 Figuras de Homúnculo



14 Losetas de mejoras de Torre



4 Cartas de Torre



4 Figuras de Torre



5 Cartas de Alquimista



5 Figuras de Alquimista



25 Cartas de Equipamiento



24 Cartas de Piedra Filosofal



9 Fichas de Gemas de Alma



5 Fichas de Piedra Filosofal



20 Bases para figuras



8 Dados



3 Cartas de Ciudadela



11 Cartas de Misión



La Destilación es la expresión pura de una propiedad; la Esencia, el corazón de la misma, y la Quintaesencia es una propiedad en su sentido más universal.

Principio alquímico básico

Preparación

Antes de empezar con la búsqueda de la Piedra Filosofal, deben llevarse a cabo una serie preparativos.

1. Se monta el tablero de juego, compuesto por 7 losetas, junto a sus correspondientes cartas de poblado. La distribución de las losetas debe ser realizada por el jugador más viejo. A continuación, se colocan las cartas de poblado junto al tablero. Para la preparación del tablero en una partida de 2 jugadores, sigue las reglas de las páginas 13 y 14.
2. Las fichas de mejoras de torre se mezclan en secreto y se coloca una sola ficha bocarriba sobre cada carta de poblado.
3. Cada jugador elige un Alquimista y una torre y coge sus correspondientes figuras y cartas.
4. Cada jugador recibe una Gema de Alma, que debe colocar sobre su carta de Alquimista.



5. Todos los jugadores roban 2 cartas de Misión, eligen 1 y descartan la otra. Recuerda utilizar únicamente las cartas de objetivo adecuadas al número de jugadores, indicado en la esquina superior derecha de las cartas de Misión.
6. Se retiran todas las cartas con un valor de sabiduría 1 de los tres mazos de fórmulas (Homúnculos, Equipamiento y Piedra Filosofal). Cada jugador recibe, sin revelarlas, 1 de estas cartas de cada tipo (3 cartas en total).
7. El resto de cartas de caza mazo y las cartas de valor 1 sobrantes se barajan con las cartas de su mismo tipo, formando 3 mazos que se colocan junto al tablero.
8. Los jugadores deciden quién será el jugador inicial. En caso de no ponerse de acuerdo, empezará el jugador más joven.
9. Siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador coloca sus figuras de Torre y Alquimista sobre uno de los hexágonos del tablero. Aseguraos de no colocarlos sobre un hexágono elemental, un pueblo o una torre enemiga.

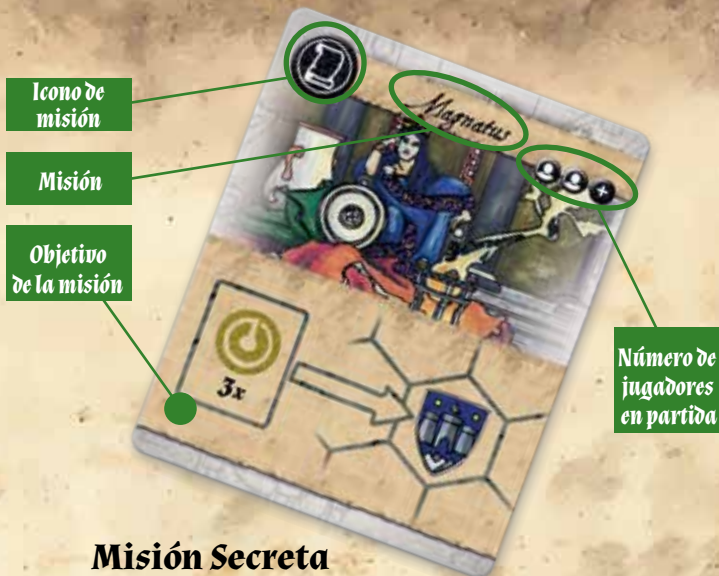
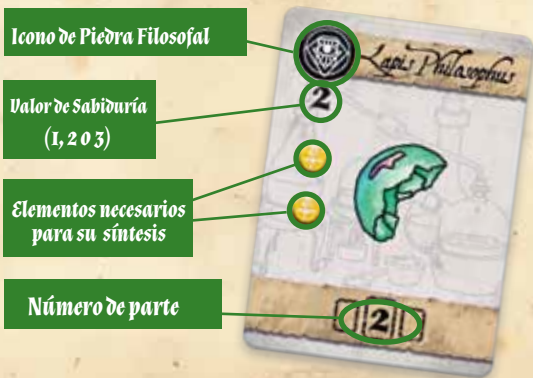
Objetivo del juego

Para terminar la partida, un Alquimista debe crear una Piedra filosofal mediante transmutación, completar su misión secreta y poseer una Piedra de Alma. No obstante, el vencedor será el jugador que más puntos de Sabiduría haya acumulado al final de la partida. (véase Final de la Partida, pág. 17).

La Piedra Filosofal (Lapis Philosophus)

El objetivo principal de el juego es crear la Piedra filosofal. Cada Alquimista deberá investigar en los poblados en busca de fórmulas para crearla. Una Piedra Filosofal requiere un total de 3 fórmulas, con valores de sabiduría diferenciados del 1 al 3 (estos son relevantes para la puntuación final).

Cabe notar que los ingredientes y requisitos para seguir cada fórmula pueden ser muy distintos. Algunas de estas fórmulas requieren de elementos específicos; otras pueden requerir incluso el sacrificio de una Gema de Alma.



Misión Secreta

La alquimia forma parte de una tradición centenaria y sus maestros y expertos provienen de familias, escuelas y gremios tan antiguos como las propias fuentes históricas que hablan de ellos. Algunos siguen a una orden alquímica; otros actúan motivados por el amor y la venganza, y otros actúan enloquecidos por el poder de la Piedra Filosofal y aspiran sumir al mundo en el caos. Cada una de estas historias individuales resulta en una misión personal secreta que debe permanecer oculta, ya que, de lo contrario, los rivales podrán utilizar dicho conocimiento en su contra.

Al respecto, en la página 18 se encuentra una descripción detallada de cada una de estas misiones.

Recuerda: La partida solamente terminará cuando un Alquimista que posea tanto la una Piedra Filosofal como una Gema de Alma complete su Misión Secreta.

Todo asciende y decae; la oscilación del péndulo se expresa en toda la creación. Cuanto oscile en un sentido, será la medida de su movimiento en sentido opuesto.

Verso XII del Tabula Alba, 56, 7

Los elementos

En el mundo de la alquimia todo gira entorno a la transmutación de la materia y los seres. Pero para cualquier forma de creación se requieren ingredientes especiales, representados por los elementos. Algunos pueden obtenerse directamente del tablero como elementos alquímicos (tierra, agua, aire, fuego y metal) y otros, más preciados, deben transmutarse a partir de elementos más simples.



El icono indica qué elemento puede extraerse de esta casilla.

Los elementos de nivel superior pueden fabricarse en la torre alquímica (véase Torres, pág.11). Los elementos se clasifican en tres niveles, los cuales se diferencian no solo por su valor, sino también por su poder. En el gráfico se muestran todos los elementos así como las relaciones que guardan entre sí.

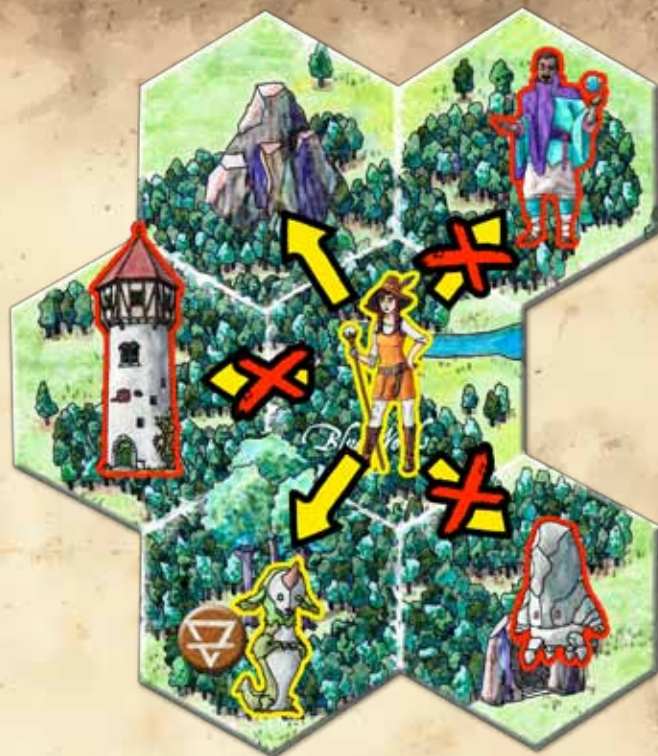




Cómo jugar

Cada Alquimista cuenta normalmente con **3 acciones** cada turno, que puede ejecutar según desee, sin importar en qué orden o cuántas realiza en un turno, pudiendo incluso ejecutar menos de 3 si lo desea (ello cuenta como pasar, cediendo el turno al jugador siguiente). De forma habitual, pueden realizarse las acciones de **mover**, **extraer recursos**, **batallar** y **descartar elementos**.

Además de estas cuatro acciones principales, pueden realizarse acciones específicas en la Torre alquímica y en las Ciudadelas (véase las secciones Torres en pág. 11 y Tablero en pág. 13)



Movimiento y acción de mover

El tablero está dividido en casillas hexagonales. Cada figura (Alquimista u homúnculo) puede desplazarse a una casilla adyacente **empleando una acción**. El movimiento no tiene ningún tipo de reglas, excepto unas limitaciones básicas: no puedes ni mover tus figuras a una casilla ocupada por un Alquimista, homúnculo o la torre del enemigo ni tampoco atravesarlas. Sí es posible cruzar e incluso compartir casillas ocupadas solamente por figuras de tu propiedad.

Cada átomo, cada planeta, cada galaxia alberga en sí su propio sentido; el universo en sí es un anhelo eterno de forma y transmutación.

Togal el Sabio

Acciones (continuación)

Minas y extracción de recursos

En el mapa hay hexágonos elementales donde se puede excavar y recolectar elementos (metal, fuego, agua, aire y tierra). Estos hexágonos están diferenciados con su icono correspondiente. En el caso de que un personaje (Alquimista u Homúnculo) se encuentre sobre uno de estos hexágonos, puede emplear una acción para obtener una unidad del elemento correspondiente, que debe colocarse sobre la carta de Alquimista u Homúnculo correspondiente.

No obstante, recuerda prestar atención a la cantidad de elementos que cada personaje puede cargar (indicado en la carta).



Descartar elementos

Mediante el uso de una acción también es posible descartar los elementos no deseados que una figura lleve como carga. Al descartarlos, estos se dejan caer sobre el hexágono sobre el cual está la figura y permanecerán allí hasta que alguien los recoja. La recogida de elementos se realiza mediante la misma acción de extraer recursos, tal y como se utiliza en las casillas de las minas.

Combatir

Todos los Alquimistas y Homúnculos poseen un valor de ataque y defensa. En el caso de que un personaje enemigo esté situado sobre un hexágono adyacente al del jugador activo, puede utilizarse una acción para atacar al rival. Un jugador puede atacar tantas veces como acciones disponibles tenga disponibles en el turno actual. Si hubiese más de una figura enemiga sobre un hexágono, el atacante debe elegir a cuál ataca.



Example:

Vitrudes attacks with an attack value of 3 and Sejlon has a defense value of 3.





Al iniciarse el combate, deben seguirse los 3 pasos siguientes para su resolución:

1. **Un personaje (Alquimista u Homúnculo ataca a un enemigo adyacente.** En el ataque se deben tener en cuenta tanto el valor de ataque del personaje como el resultado de los dados. Lanza tantos dados en el ataque como se especifican en el valor de ataque y suma el valor de los dados al de ataque de la figura. El resultado es la fuerza total de este y determinará si el ataque es exitoso o no.



Ejemplo: La tirada de dados añade un valor de 4 en ataque.

2. **El personaje atacado puede defenderse del ataque.** Para ello, lanza tantos dados como indica el valor de defensa del personaje y suma el valor de los dados al de defensa del personaje. Si la fuerza total en defensa es superior o igual a la del atacante, el ataque falla y no ocurre nada más; ya que el ataque es bloqueado y el combate termina.. Si el valor de la defensa es inferior, sigue las instrucciones del paso 3.



Ejemplo: el valor de la tirada en defensa es de 3. Ello añade 3 puntos en defensa.

Example: Seilon is placed on his tower hex, Vitrudes receives as many elements as he can carry, and the remaining elements, as well as Seilon's soul stone, fall on the attacked figures's hex.



3. **Si el ataque resulta exitoso, el personaje enemigo es derrotado.**

Si un **Homúnculo** es derrotado, este debe ser retirado del tablero y todos sus elementos pasan a ser propiedad del victorioso atacante.

En caso de tratarse de un **Alquimista**, este es devuelto a la casilla en la que se encuentre situada su torre, y tanto los elementos que este poseía como uno de sus fragmentos de alma pasan a ser propiedad del atacante.

En ambos casos, **el atacante decidirá con qué elementos se queda teniendo en cuenta su capacidad máxima de carga.** Todos aquellos que no pueda cargar se colocan sobre el terreno en el que se encuentra el personaje atacante. Si el atacante era un **Alquimista**, este se queda una Gema de Alma del rival derrotado, si era un **Homúnculo**, la Gema debe colocarse sobre la casilla del defensor.

En el caso de perder su última Gema de Alma, un **Alquimista** no muere y desaparece, sino que continuará existiendo como un incorpóreo y tendrá la posibilidad de recuperar su piedra de alma más adelante (véase Vida y Muerte, pág. 10).

Ocultamente, en la magia, el Vacío;
 donde la vista no alcanza a ver,
 allí donde no veía nada del mundo,
 allí en el Vacío, nuestro único sentir fue
 aquella luz guía que ardía en el corazón!

Verso IX de Draura, 11, 45

Los Alquimistas

Cada Alquimista se representa mediante su propia figura y su carta de personaje. Las figuras indican la localización del personaje en el tablero, mientras que la carta muestra el nombre del Alquimista y sus características. Sus propiedades, habilidades y estadísticas se dividen en dos columnas. La columna marcada con el corazón muestra los valores que el personaje posee mientras aún conserve una Gema de Alma, mientras que la columna con el símbolo de la calavera muestra los valores cuando no poseas ninguna Gema de Alma.



Vida y Muerte

En el momento en que un Alquimista pierda su última Gema de Alma, se le aplican las siguientes normas:

1. Sus estadísticas cambian, pasando a aplicarse los valores que muestra la columna con el símbolo de la calavera.
2. Como consecuencia, se vuelve más poderoso, pero no puede ganar la partida al no poseer una Gema de Alma.

Si un Alquimista recupera una Gema de Alma mediante un combate o bien a una transmutación, vuelven a aplicarse inmediatamente las estadísticas descritas en la de la columna de Vida (Icono de corazón).

NOTA: aun cuando un Alquimista pierda su alma, ello no representa ninguna consecuencia para sus Homúnculos. Los objetos tampoco se ven afectados por esta condición y pueden seguir usándose de forma normal.



La Torre



Ejemplo 1. Esta carta de equipamiento permite obtener una Gema.



Ejemplo: Esta fórmula de una parte de la Piedra Filosofal requiere de una Gema para su síntesis.

Gema del Alma (Lapis Anima)

Cada Alquimista posee un alma (contenida en su Gema de Alma) que puede perder en batalla (véase Combate, págs. 7 y 8). La gema es un elemento especial que únicamente pueden poseer los Alquimistas, nunca un Homúnculo.

Cuando un Alquimista obtiene una segunda o tercera gema, esta funciona como una vida adicional que no ocupa espacio en el inventario. En cada batalla que pierda, un Alquimista deberá perder un fragmento de alma, y no es hasta que pierda su último fragmento que se le considera derrotado y se convierte en un ser incorpóreo.

Las Gemas de alma pueden descartarse sobre cualquier hexágono excepto uno el que esté situada una torre. También pueden emplearse para realizar transmutaciones y síntesis, incluso cuando ello implique el Alquimista muera.

Colocadas sobre el mapa al comienzo de la partida, las torres de los Alquimistas sirven a sus dueños no solo como cobijo, sino también como fortaleza y almacén. Cuando un Alquimista u Homúnculo estén en su torre, estos no pueden ser atacados. Además, un Alquimista rival no podrá entrar al hexágono de la torre aun cuando su propietario esté ausente. La torre también sirve como almacén; dado que cada personaje solo puede cargar con una cierta cantidad de elementos, resulta muy útil poder descargarlos en la torre y así evitar que otros Alquimistas puedan acceder a ellos.

Un Alquimista u Homúnculo pueden cargar o descargar o intercambiar una cantidad cualquiera de elementos mediante la utilización de una única acción. Los elementos descargados deben colocarse sobre la carta de la torre.

Y aunque alguien descubriese la Piedra Filosofal mediante el acto de la transmutación, jamás sería capaz de crearla, excepto si ya la llevase consigo.

Kalda el Vidente 77, 12

La Torre (continuación)

Mejorar la Torre

Las torres pueden ampliarse mediante el uso de mejoras específicas que pueden adquirirse en las ciudadelas. Las mejoras de torre pueden servir de ayuda en el proceso de transmutación o aportar un elemento de forma gratuita por turno, que se almacena directamente en la torre.

Un jugador puede poseer más de una mejora de torre, aunque solo una puede estar activa cada turno. En el ejemplo puedes observar dos tipos de mejoras con efectos y costes distintos.



Coste de adquisición

Al convertir elementos, puedes usar fuego y hierro de forma intercambiable.

Recibe un elemento de Tierra al inicio de cada turno.

(Almacénalo en la torre)

Equipar y gestionar inventario

Mientras estés en tu torre, puedes recoger o dejar tantos elementos u objetos como tu Alquimista o tus Homúnculos puedan cargar en una sola acción. Si se produce una conversión o una transmutación, no será necesario utilizar una acción para equiparte el objeto fabricado.

El intercambio de equipaje entre un Alquimista y la torre también se realizan mediante la ejecución de una acción de equipar.

Ejemplo de gestión de carga: Vitruvos descarga 2 elementos en la torre del jugador.





Convertir elementos

La acción de convertir elementos es una forma de transmutación por la cual dos elementos de nivel inferior pueden convertirse en uno de nivel superior, siguiendo lo indicado en la tabla de transmutación elemental. Convertir elementos solo es posible si un Alquimista dispone de los ingredientes necesarios. No importa si dichos elementos requeridos están colocados sobre la carta de Alquimista o en la torre; el único requisito es que el Alquimista esté situado en el hexágono de su torre.

Ejemplo . Sejlon quiere sintetizar Oro. Requiere en total 1 Aire, 2 de Fuego y 1 Hierro para poder realizar varias conversiones y así obtener Oro. Cada una cuenta como una acción.



Observa el ejemplo:
 Acción 1: Aire y Fuego forman Cobre.
 Acción 2: Hierro y Fuego forman Mercurio.
 Acción 3: Cobre y Mercurio forman Oro.



Transmutar y sintetizar

Los Alquimistas se encuentran de forma habitual con nuevas fórmulas para crear objetos u homúnculos. Se requiere disponer de todos los elementos que exige la fórmula para llevar a cabo el proceso de transmutación. La síntesis de un nuevo objeto u homúnculo cuenta como una acción.

- Las cartas de equipamiento sintetizado deben equiparse de forma inmediata (colocándolas sobre la carta de Alquimista) o bien almacenarlas sobre la carta de la Torre.
- Las fórmulas de las partes de la Piedra Filosofal completadas deben almacenarse también sobre la carta de Torre.
- Las cartas de Homúnculos que transmuten deben colocarse junto a tu carta de Alquimista, y su figura correspondiente debe colocarse en la casilla de la Torre.



Sejlon sintetiza una pala a partir de 1 Cobre y 1 Mercurio

NOTA IMPORTANTE: al realizar una conversión o una síntesis, los Alquimistas pueden intercambiar elementos entre su carta de personaje y de Torre sin tener que realizar una acción adicional.

Cielo arriba, Cielo abajo,
Astros arriba, Astros abajo.
Todo cuanto está arriba está abajo.
Acéptalo y ve en paz.

Verso III de Orata 45, 23

El tablero de juego

El tablero de juego consiste en 7 losetas modulares que pueden colocarse de forma alternativa cada partida para modificar la experiencia de juego. Cada loseta hexagonal está subdividida en casillas hexagonales de diversos tipos. Existen tres tipos diferentes de casillas: **minas elementales**, **ciudadelas** y **casillas libres**. Las casillas libres son aquellas que no poseen ningún icono especial sobre ellas y no tienen ningún tipo de acción especial vinculado.

Casillas libres o vacías

Si un personaje se sitúa sobre una casilla libre, puede realizar tres acciones diferentes: moverse, atacar o descartar elementos. Otra posible acción es la de recoger elementos, que solo es posible si anteriormente algún jugador ha descartado elementos sobre dicha casilla vacía. En este caso, la recogida se ejecuta mediante la acción de extracción y recogida de recursos.

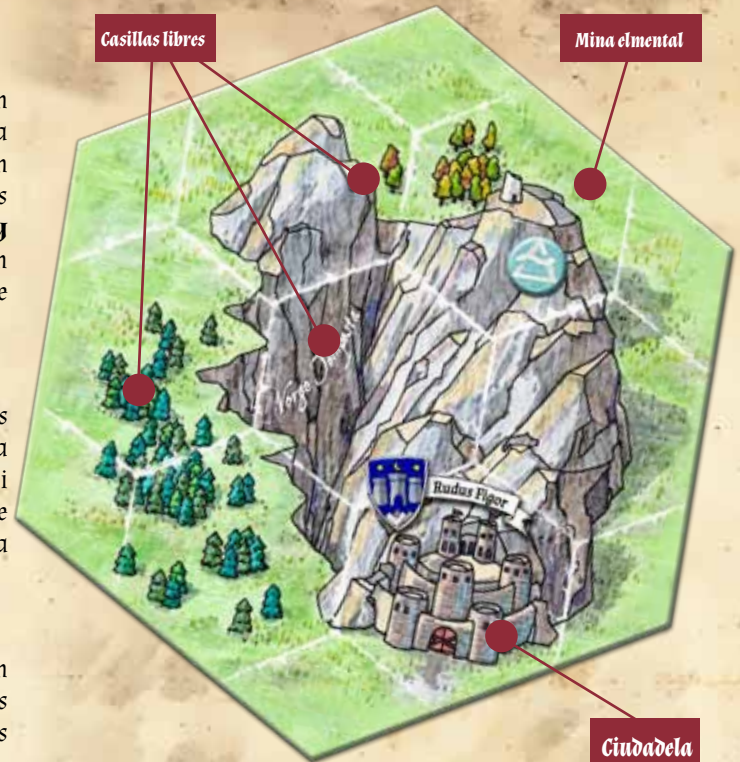
Casillas elementales

Las minas de elementos están marcadas con el icono de un elemento sobre una casilla del tablero. En estas casillas, además de realizar cualquiera de las acciones anteriores, los personajes pueden ejecutar una acción para extraer dicho recurso.

Ciudadelas

Las ciudadelas son casillas muy especiales, donde además de poder realizar las cuatro acciones básicas (mover, batallar, descartar y extraer recursos) los Alquimistas podrán adquirir fórmulas y comprar mejoras para la torre.

RECUERDA: Un alquimista solo puede poseer 3 fórmulas alquímicas en su mano. Si obtiene o compra una cuarta fórmula, deberá descartar una a su elección.



PARTIDA A 2 JUGADORES: Las losetas del tablero tienen dos caras, una de las cuales es más escasa en minas de elementos que la otra. En las partidas a 2 jugadores (o en las partidas de 3-4 jugadores, si buscas mayor dificultad) es recomendable usar la cara más desprovista de recursos, de forma que cada casilla elemental aparezca una sola vez sobre el tablero.

Las Ciudadelas

En Alka Sowa perviven ciudadelas cuyas historias y leyendas son tan antiguas como el propio continente. En sus mercados pueden adquirirse numerosas mejoras para las torres y, en sus bibliotecas, pueden descubrirse antiguas fórmulas, pero no en todas las ciudadelas pueden encontrarse fórmulas de todo tipo. En la carta de cada ciudadela puede observarse qué tipos de fórmulas (de equipamiento, de homúnculos o fórmulas de Piedra Filosofal) pueden descubrirse allí.



Ejemplo: Sejlon investiga una nueva fórmula de equipamiento en Rudus Figor

Ejemplo: Sejlon compra una mejora de torre en Rudus Figor

Investigar

En cada ciudadela existen bibliotecas y librerías donde los alquimistas pueden investigar fórmulas para crear homúnculos, equipamiento o la propia Piedra Filosofal. La acción de investigar tiene un coste de una acción y puede ser realizada únicamente por Alquimistas, nunca homúnculos. El jugador que investigue debe robar tres cartas del mazo que investiga, elegir una y descartar las otras dos.

PARTIDA A 2 JUGADORES: Las cartas de Ciudadela tienen dos caras, cuya diferencia radica en el número de fórmulas disponibles en cada ciudad. En partidas de dos jugadores (o para incrementar la dificultad con 3 o 4 jugadores) únicamente estará disponible un tipo de fórmula por ciudadela.

Adquirir mejoras

En las ciudadelas abundan los mercados y los artesanos, que ofrecen numerosas mejoras para los laboratorios de las torres de los Alquimistas. Sobre cada carta de ciudadela debe colocarse una mejora de torre, la cual puede ser adquirida; ello cuenta como una acción. Para obtener la mejora, el Alquimista que la compra debe tener el elemento indicado en su inventario, que debe pagar como coste de adquisición. Al hacerlo, retira la loseta de mejora y la añade a su carta de torre. Esta mejora estará activa a partir del siguiente turno de dicho jugador. En caso de que un jugador adquiera la mejora, debe revelarse una nueva mejora y colocarla sobre la carta de la ciudadela. Adquirir mejoras cuenta como una acción.

En la Alquimia se distinguen tres niveles de transmutación:

1. El Nigredo, que es la forma original de todos los elementos.
2. El Albedo, un estado intermedio e inestable de la materia.
3. El Rubedo, la forma más pura que un elemento puede alcanzar.

Conocimiento alquímico básico

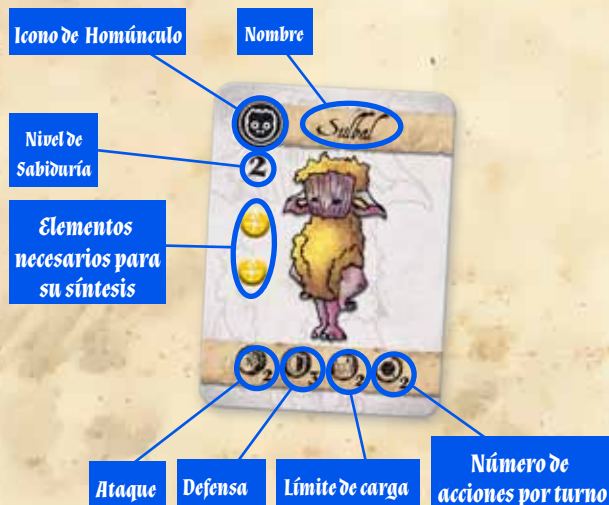
Homúnculos

Los Alquimistas pueden crear desde pequeños a grandes seres mediante la transmutación. Estos seres reciben el nombre de Homúnculos. Para crearlos, se requiere una carta de homúnculo y la cantidad de elementos que en ella se indican.

Una vez creado, la carta de dicho ser debe colocarse junto a la carta del Alquimista. En el siguiente turno del jugador, la figura de dicho homúnculo debe colarse en la casilla en la que esté situada su torre, y el homúnculo puede controlarse como cualquier otro personaje, con la limitación de número de acciones que se indica en la carta. Sin embargo, no pueden realizar las acciones de transmutar, comprar mejoras o investigar.

Los homúnculos poseen otras habilidades especiales que pueden ayudar a los Alquimistas en su misión de lograr la Piedra Filosofal. No obstante, el número de homúnculos que un Alquimista puede controlar no es infinito, sino que está limitado a 3. Si se crease un cuarto homúnculo, el jugador que lo crea debe destruir uno de sus homúnculos ya activo de su elección.

Al igual que ocurre con los elementos, los homúnculos se clasifican en tres niveles, que definen su valía y su poder, y tienen utilidades diversas. Por ejemplo, no todos los homúnculos pueden batallar. También existen diferencias respecto a su capacidad de carga o la cantidad de acciones que pueden ejecutar. Todo ello aparece reflejado en la carta de la criatura.



IMPORTANTE: un Alquimista no puede intercambiar ni coger elementos ni cualquier carga directamente con uno de sus homúnculos, pues son bestias peligrosas. Cualquier intercambio de recursos debe producirse de forma segura en la torre o mediante las acciones de soltar carga y recogerla posteriormente después con la acción de extracción y recogida de recursos.

Equipamiento

Mediante la transmutación o síntesis, los Alquimistas pueden fabricar distintas piezas de equipamiento que les otorgan diferentes poderes y mejoras. No obstante, un Alquimista puede cargar únicamente con un máximo de 2 objetos.

Las armas aumentan el valor de ataque; los escudos y armaduras el de la defensa, y las joyas mágicas aportan nuevas habilidades especiales. Al igual que ocurre con los homúnculos, existen 3 niveles que definen el valor y el poder de estos objetos.

Para fabricar dichos objetos, se necesita la carta de equipamiento correspondiente y los elementos que en ella se indican. Cuando se fabrica un objeto, este debe equiparse de forma inmediata o depositado en la torre. No existe límite al equipamiento que puede almacenarse en la torre.



La Piedra Filosofal

La Piedra Filosofal constituye la más pura expresión de la alquimia, y su síntesis es la tarea más elevada de un Alquimista. Una piedra filosofal debe crearse a partir de 3 fórmulas diferentes, correspondientes a cada una de las partes de la piedra, en las cuales deben aparecer los valores de sabiduría del 1 al 3. Cada Alquimista podrá acometer únicamente una de estas tres fórmulas, creando así una única pieza de cada una de las partes, y una única piedra en total.

En el momento se sintetice una de las partes a partir de una fórmula, esta debe revelarse y colocarse en el campo correspondiente sobre la carta de la torre. En cuanto un Alquimista haya completado las tres fórmulas necesarias, recibirá la ficha de la Piedra Filosofal, que deberá colocar sobre su carta de alquimista.



NOTA: A diferencia de las Gemas del Alma, la Piedra Filosofal no puede sustraerse de los restos de un Alquimista caído en batalla. Ésta se mantiene siempre sobre la carta de alquimista del jugador.

Así como el hueso se ha torcido, que le ocurra lo mismo a la sangre, que le ocurra lo mismo a la articulación.
Hueso a hueso, sangre a sangre, miembro a miembro; de forma que queden pegados.

Verso VI de Tabula Alba 19, 4

Final de la partida

La partida termina inmediatamente cuando un jugador que posea tanto una Gema de Alma como la Piedra Filosofal completa su misión secreta. No obstante, el ganador será el jugador que haya obtenido más puntos de sabiduría en el recuento final.

Ejemplo: el jugador 1 completa su misión y termina la partida.

Elementos	4
Homúnculos	3
Partes de Piedra	6
Piedra Completa	5
Gema de Alma	3
Misión Secreta	9
Sabiduría total:	30



Ejemplo 2: el jugador 2 obtiene estos puntos por sus logros en el juego.

Elementos	6
Homúnculos	5
Partes de Piedra	3
Equipamiento	5
Gema de Alma	6
Sabiduría total:	25


Puntos de Sabiduría

Los Alquimistas dedican su vida a la perfección y al refinamiento de su conocimiento sobre los secretos de la alquimia. Este conocimiento se expresa mediante los puntos de sabiduría. Estos puntos se obtienen mediante la conversión de elementos, la transmutación o síntesis de objetos y homúnculos, la posesión de la gema del alma, garante de la propia vida, y el logro de completar la misión personal propia. No obstante, el mayor conocimiento posible es otorgado por la creación de la Piedra Filosofal, por la cual se obtiene un gran número de puntos de sabiduría. Todos estos puntos deben sumarse al final de la partida; así pues, en el caso en que, por ejemplo, un jugador pierda un homúnculo, este no puntuará en el cómputo final de la partida.

Criterios de puntuación

La tabla siguiente muestra qué otorga puntos en el juego:

	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Elementos	-	-	2
Homúnculos	1	2	3
Equipamiento	1	2	3
Piedra Filosofal (parte)	1	2	3
Piedra Filosofal	-	-	+5
Gema de Alma	-	-	+3
Mejora de Torre	-	-	+2
Misión Secreta	-	-	+9



Misiones Secretas

Magister Arma (Maestro Armero)

Sintetiza 4 objetos equipables de nivel 2 o superior y lleva 2 de ellos a Gravit Muri. La misión se completa en el mismo instante en que un Alquimista entra en la casilla de la ciudadela de Gravit Muri.

Tropaeum Venator (Cazarrecompensas)

Vence a 7 homúnculos en combate a lo largo de la partida. Quédate las figuritas de homúnculo como trofeo. Puedes incluso atacar incluso a tus propios homúnculos para completar esta misión. La misión se considera completa en el momento cumplas el requisito estando en posesión de la Piedra Filosofal y una Gema de Alma.

Donum Dator (Derrochador)

Descarta 3 fichas de Platino frente a la torre enemiga más alejada de tu torre. La misión se considera completada en el mismo instante en dejas la tercera ficha en una casilla adyacente a la torre enemiga más lejana de la tuya. Las tres fichas deben estar presentes en el tablero para que la misión se considere completa.

Pacis Amans (Pacifista)

Crea una Piedra Filosofal sin atacar durante la partida y proclámate vencedor al ascender a un templo de viento cargado con 4 piezas de elemento de Agua. Esta misión solo puede completarse si el jugador no ha participado atacado activamente en toda la partida y queda completada en el mismo momento en que entra en una casilla elemental de viento cargado con 4 piezas de agua.

Custo Corporis (Guardaespaldas)

Deja caer 2 Gemas de Alma frente a la torre enemiga más alejada de tu torre. La misión se considera completada en el mismo instante en que dejes dos fichas de Gema de Alma en una casilla adyacente a la torre enemiga más lejana de la tuya. Las dos fichas deben estar presentes en el tablero para que la misión se considere completa.

Magnatus (Magnate)

Descarga 3 piezas de elemento de Oro sobre la casilla de la ciudadela de Rudus Figur. Esta misión puede ser completada por un Alquimista o su homúnculo.

Dominus Ignis (Señor del Fuego Infernal)

Arrasa la ciudadela de Troquelesia, acumulando para ello 9 piezas del elemento de Fuego sobre ella. Las 9 piezas deben estar presentes para que la misión pueda completarse; por ello, dado que las fichas pueden ser recogidas de forma normal por otros jugadores, es recomendable intentar realizar este objetivo en uno o pocos turnos y empleando homúnculos. De forma indirecta, otros jugadores pueden contribuir a la acumulación de fichas al morir sus personajes o descartar elementos.

Custodis Turris (Mayordomo)

Coloca 3 homúnculos de nivel 2 o más en las casillas adyacentes a tu torre y consigue mantenerlos ahí hasta el turno siguiente. Si sobreviven los 3, la misión queda completada al inicio del turno siguiente de dicho jugador.

Paganus Sacerdos (Cultista)

Sintetiza 3 homúnculos y reúnete con ellos en una casilla elemental de Tierra. La misión queda completada en el momento en que un Alquimista y sus tres homúnculos coinciden en dicha casilla al final de su turno.


Animus Vorator (Devorador de Almas)


Ve con 3 Gemas de Alma a la ciudadela de Troquelesia. La misión se considera como completa en el momento entras a la casilla de la ciudadela portando las 3 gemas.


Tyrannus (Tirano)


Sintetiza 3 homúnculos de cualquier nivel y desplázalos a 3 ciudadelas diferentes. La misión se considera completa en el mismo instante en que el tercer homúnculo entra a la casilla de la tercera ciudadela.

Acciones

Mover  | Mueve a una casilla adyacente.

Extraer  | Extrae elementos de una mina.


Descartar  | Descarta elementos sobre tu casilla actual.

Combatir  | Ataca a un rival en una casilla adyacente.





Convertir  | Convierte elementos.

Transmutar  | Crea Homúnculos u objetos.


Equipar  | Intercambia carga o equipamiento.





Investigar  | Obtén una nueva fórmula (Roba 3 y elige 1)


Comprar  | Compra una mejora para tu torre.

Estadísticas

 | Número de dados lanzados en ataque.

 | Número de dados lanzados en defensa.

 | Capacidad de carga de un personaje.

 | Límite de acciones por turno.

Elementos



Agua



Azufre



Tierra



Agua Regia



Cristal



Aire



Cobre



Platino



Fuego



Mercurio



Oro



Hierro

Habilidades



Puedes realizar la acción indicada como una acción adicional cada turno

En cada acción de investigar, roba 3 cartas más y quédate una adicional.

Obtén 1 elemento adicional de la mina correspondiente al extraer recursos.

Puedes conservar una carta de fórmula adicional oculta en tu mano.