



Materia Prima

Εγχειρίδιο Κανόνων

Και η γη άνοιξε σαν άνθος με την πρώτη ακτίδα του ηλίου, και το ανείπωτο εμφανίστηκε. Λαμπερό φως και διαπεραστικό ψύχος. Και μέσα σε μια στιγμή πήρε όλη τη διαφθορά και ανέβηκε στα ουράνια...

Gorgol III 12, 51

Ιστορία

Η Alka Sowa είναι το πιο δυτικό σημείο της ηπείρου της Istra, μιας τεράστιας χώρας, η οποία συνορεύει με την Γκρίζα Θάλασσα στα δυτικά και τα αδιαπέραστα Όρη Burr στα ανατολικά. Στα νότια εκτείνεται μέχρι το Widow 's Cape και στα βόρεια ο τεράστιος Ποταμός Istrion δημιουργεί φυσικό σύνορο με τα βόρεια βασίλεια.

Η ονομασία Alka Sowa λέγεται ότι αρχικά σήμαινε «Γη των Alkanes» και χρησιμοποιούνταν μόνο για την περιοχή γύρω από τις εκβολές του Istrion. Οι Alkanes θεωρείται ότι ήταν οι πρώτοι άποικοι της ηπείρου, και πήραν μαζί τους εκτός από τα ζώα, τα φυτά και τα έθιμά τους στην Alka Sowa, αλλά και την Αλχημεία. Με τη βοήθειά της μετέτρεψαν τη γη αυτή σε δική τους. Αρχικά καλλιεργούσαν μόνο τα χωράφια και είχαν τα κοπάδια τους. Σύντομα όμως έφραξαν τα ποτάμια, έσκαψαν ορυχεία, καθάρισαν τα δάση και έκτισαν πόλεις.

Η Αλχημεία δεν εξυπηρετούσε μόνο σαν επιστήμη αλλά και σαν εργαλείο, ήταν πάθος, ιδεολογία και θρησκεία. Σήμερα είναι γνωστή μόνο σαν μελέτη των ιδιοτήτων των στοιχείων και των αντιδράσεών τους. Το φάσμα της Αλχημείας εκτείνεται από τη χημεία, μέχρι τη φυσική και τη φαρμακευτική. Οι Αλχημιστές ήταν αστρονόμοι και γιατροί. Καταλάβαιναν τη δομή της ύλης και κατείχαν τη δύναμη να μετατρέπουν τα στοιχεία σε άλλες καταστάσεις. Κάποιοι πόροι αναφέρουν πειράματα με ζωντανούς οργανισμούς που παρήγαγαν περίεργα όντα. Αυτά είναι ωστόσο, κυρίως παραμύθια για ζωηρά παιδάκια.

Το μεγαλύτερο επίτευγμα των Αλχημιστών ήταν ή Φιλοσοφική Λίθος. Λόγω αυτής, η δύναμή τους είχε μεγαλώσει απίστευτα. Η ίδια ήταν προϊόν αλχημείας και ταυτόχρονα το πιο σημαντικό εργαλείο. Με τη βοήθειά της σταθεροποιούσαν τα μετατρέπομενα συστατικά και τα μονιμοποιούσαν. Ελάχιστοι γνώριζαν από ήταν φτιαγμένη, αλλά το Opus Magnum, το βασικό εγχειρίδιο Αλχημείας, περιελάμβανε την συνταγή του. Σήμερα, υπάρχουν μόνοι ιστορίες για την λίθο και το εγχειρίδιο.

Οι παλιότεροι αρχηγοί των φυλών καταχράστηκαν τη δύναμη της λίθου. Έγιναν πανίσχυροι ηγεμόνες των οποίων η τρέλα και η τυραννία, σήμανε το τέλος της πρώτης αυτής εποχής. Έπειτα, στο απώγειο της δύναμής τους, όταν η Αλχημεία μπορούσε να ελέγξει και πέρα από τα επίγεια, η γνώση και όλα τα παράγωγά της εξαφανίστηκαν σε μια στιγμή. Ήταν σαν η αλχημεία να μην υπήρξε ποτέ. Σήμερα το γεγονός αυτό αποκαλείται «Μέρα της Δύσης». Πολλοί το θεώρησαν τιμωρία των θεών για την αλαζονεία των ανθρώπων. Είχαν κουρατεί να μοχθούν για λάθος αξίες και τις τερατώδεις συνέπειες αυτών, και υποδέχθηκαν τη λύτρωση σαν θρησκεία. Και η αρχαία γνώση και σοφία έπεσε σε λήθη.

Έχουν περάσει αιώνες από τότε, αλλά ακόμα ακούγονται φήμες για κάποιους που αναζητούν παλιές συνταγές σε βιβλιοθήκες, και δρυΐδες που περιελατίζονται κρυφά με τα στοιχεία. Κάποιοι αυτοαποκαλούνται ακόμα και Αλχημιστές.



Περιεχόμενα του Παιχνιδιού

7 Πλακίδια ταμπλό



4 Κάρτες Αλχημιστών



4 Κάρτες πύργων



12 Δείκτες επέκτασης πύργου



180 δείκτες
στοιχείων



6 δείκτες
Soulstone



4 Πιόνια Αλχημιστών



4 Πιόνια πύργων



4 Δείκτες Φιλοσοφικής Λίθου



24 Κάρτες Honunculus



24 Κάρτες εξοπλισμού



20 Βάσεις πιονιών



3 Κάρτες πόλεων



24 Πιόνια Hununculus



24 Κάρτες Φιλοσοφικής Λίθου



8 Ζάρια



9 Κάρτες αποστολών



Η απόσταξη είναι καθαρή έκφραση ποιότητας, η ουσία είναι η καρδιά της ποιότητας και η πεμπτούσια είναι μια αξία με παγκόσμια έννοια.

Βασικές γνώσεις Αλλημείας

Προετοιμασία

Πριν το κυνήγι της Φιλοσοφικής Λίθου ξεκινήσει, πρέπει να γίνει προετοιμασία.

1. Το Κεντρικό Ταμπλό προετοιμάζεται από τα επτά κομμάτια του και οι αντίστοιχες κάρτες Πόλεων ανοίγουν. Η τοποθέτηση των πλακιδίων γίνεται από τον μεγαλύτερο σε ηλικία παίκτη. Οι κάρτες πόλεων τοποθετούνται δίπλα στο ταμπλό.
2. Οι δείκτες επέκτασης Πύργου ανακατεύονται κλειστοί και ένας τοποθετείται ανοιχτός σε κάθε κάρτα πόλης.
3. Κάθε παίκτης επιλέγει έναν Αλλημιστή και έναν Πύργο, παίρνοντας τα κατάλληλα πιόνια και κάρτες.
4. Κάθε παίκτης παίρνει μια Soul Stone, την οποία και τοποθετεί στην κάρτα Αλλημιστή του.



5. Όλοι οι παίκτες τραβάνε δύο κάρτες Αποστολών, κλειστές, επιλέγουν μία και ξεκαρτάρουν την άλλη. Είναι διαθέσιμες μόνο οι αποστολές που αντιστοιχούν στον αριθμό των παικτών.
6. Από τις 3 διαφορετικές τράπουλες καρτών Συνταγών (Homunculi, Εξοπλισμός, Φιλοσοφική Λίθος) όλες οι κάρτες με αξία Σοφίας 1 αφαιρούνται και κάθε παίκτης παίρνει μια κλειστή κάρτα κάθε είδους (3 κάρτες συνολικά).
7. Οι εναπομείναντες κάρτες Συνταγών με αξία Σοφίας 1 ανακατεύονται με τις υπόλοιπες σύμφωνα με το είδος συνταγής και τοποθετούνται δίπλα στο Κεντρικό Ταμπλό.
8. Οι παίκτες αποφασίζουν ποιός ξεκινάει (συνήθως ο μικρότερος).
9. Με δεξιόστροφη φορά, οι παίκτες τοποθετούν τα πιόνια Πύργων και Αλλημιστών τους σε ένα εξάγωνο του ταμπλό. Πρέπει μόνο να σιγουρευτείτε ότι δεν τοποθετούνται σε εξάγωνο Στοιχείου, Πόλης ή αντίπαλου Πύργου.
10. Τώρα το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει.

Ετόχος του Παιχνιδιού

Για να τελειώσει το παιχνίδι, ένας Αλχημιστής πρέπει να δημιουργήσει μια Φιλοσοφική Λίθο, μέσω μετατροπής, να εκπληρώσει την κρυφή αποστολή του και τελικά να έχει στην κατοχή του μια soul stone. Ωστόσο, νικητής είναι ο παίκτης που θα έχει συλλέξει τους περισσότερους πόντους αξίας σοφίας μετά το τελικό σκοράρισμα (δείτε Τέλος του Παιχνιδιού στη σελίδα 17).

Φιλοσοφική Λίθος

Βασικός στόχος στο παιχνίδι είναι η δημιουργία της Φιλοσοφικής Λίθου. Κάθε Αλχημιστής πρέπει να ψάξει στις πόλεις για συνταγές, για να τη δημιουργήσει. Μια Φιλοσοφική Λίθος δημιουργείται από 3 συνταγές. Όλοι οι αριθμοί αξίας σοφίας από το 1 μέχρι το 3 πρέπει να είναι παρόντες όταν συλλέγονται τα μέρη των συνταγών.

Ωστόσο, τα συστατικά και οι απαιτήσεις μπορεί να είναι πολύ διαφορετικά. Κάποια μέρη συνταγών απαιτούν συγκεκριμένα στοιχεία, ενώ άλλες απαιτούν την soul stone ενός Αλχημιστή.

Σύμβολο Φιλοσοφικής Λίθου

Αξία σοφίας
(1, 2 ή 3)

Αριθμός απαιτούμενων στοιχείων

Σύμβολο στοιχείου

Ονομασία στοιχείου



Σύμβολο αποστολής

Ονομασία αποστολής

Περιγραφή αποστολής

Απαιτούμενος αριθμός παικτών

Κείμενο αποστολής



Κρυφή Αποστολή

Η Αλχημεία έχει παράδοση αιώνων και οι δάσκαλοι της προέρχονται από οικογένειες, σχολές και συντεχνίες με ιστορία που χάνεται στα βάθη των χρόνων. Ένας Αλχημιστής, συνεπώς δεν είναι λευκό χαρτί. Κάποιοι έχουν έναν ειδικό αλχημικό κώδικα, άλλοι ενεργούν από αγάπη ή εκδίκηση, ενώ υπάρχουν και αυτοί που έχουν τρελαθεί από τη δύναμη της Φιλοσοφικής Λίθου και θέλουν να φέρουν το χάος στον κόσμο.

Κάθε βιογραφία έχει ως αποτέλεσμα μια κρυφή αποστολή. Ωστόσο, το μυστικό αυτό πρέπει να φυλάσσεται καλά, μιας και οι ανταγωνιστές θα κοιτάζουν να εκμεταλλευτούν κάθε αδυναμία.

Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν ο πρώτος καταφέρει να εκπληρώσει την αποστολή του, με τη βοήθεια της Φιλοσοφικής Λίθου, και έχει μια soul stone στην κατοχή του.

Όλα ανυψώνονται και κατεβαίνουν, η αιώρηση του εκκρε-
 μέσ εκφράζεται για τα πάντα. Η αιώρηση του εκκρεμές στα
 δεξιά είναι μέτρο της αιώρησης στα αριστερά.

Στίχος XII της Tabula Alba 56, 7

Στοιχεία

Στον κόσμο των Αλχημιστών όλα περιστρέφονται γύρω από
 την μετατροπή πραγμάτων και όντων. Για οτιδήποτε όμως κι αν
 δημιουργούν απαιτούνται συστατικά. Κάποια μπορεί να εξωρυ-
 χθούν σαν στοιχεία (γη, νερό, αέρας, φωτιά, σίδηρο) από το
 ταμπλό, ενώ άλλα είναι πιο πολύτιμα και πρέπει να δημιουργη-
 θούν από τα απλούστερα στοιχεία.



Το σύμβολο αυτό δείχνει
 ποιο στοιχείο μπορεί να
 εξωρυχθεί από το εξάγωνο.

Τα στοιχεία των μεγαλύτερων επιπέδων μετατρέπονται μέσα σε
 πύργους των αλχημιστών (δείτε Πύργους στη σελίδα 11).

Τα Στοιχεία χωρίζονται σε τρία επίπεδα, τα οποία δεν διαφέ-
 ρουν μόνο σε αξία, αλλά και σε δύναμη. Το παρακάτω σχεδιά-
 γραμμα δείχνει όλα τα στοιχεία και τις μεταξύ τους σχέσεις.

Επίπεδο 1

Επίπεδο 2

Επίπεδο 3



Νερό



Θεοίερ



Βασίλειον Ύδωρ



Γη



Γυαλί



Πλατίνα



Αέρας



Χαλκός



Χρυσός



Φωτιά



Υδράργυρος



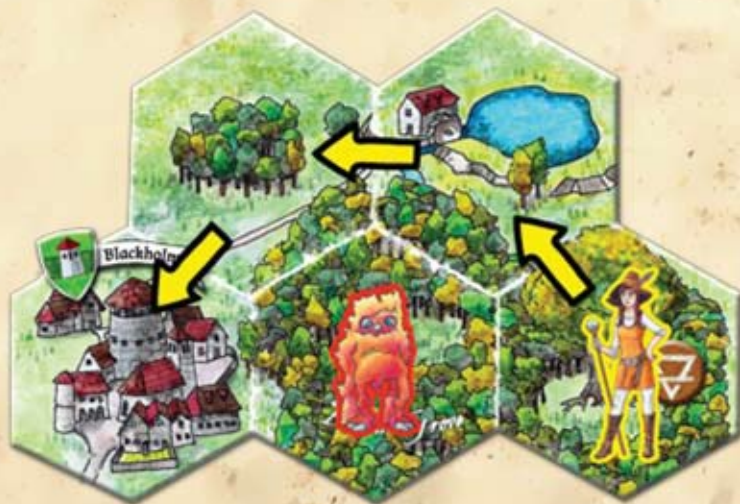
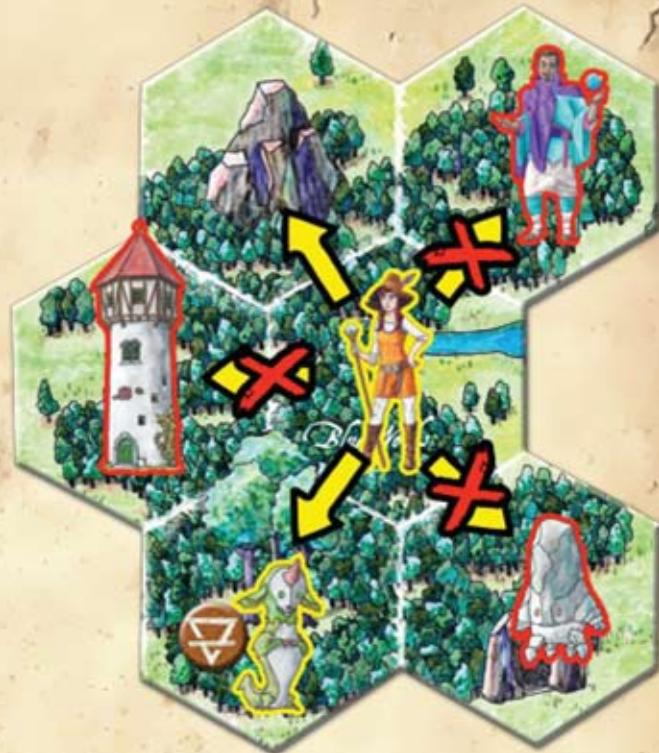
Σίδηρο



Σειρά Παίκτη

Κάθε Αλχημιστής συνήθως έχει 3 ενέργειες στη σειρά του, τις οποίες επενδύει όπως επιθυμεί. Μπορεί να μετακινηθεί, να εξωρύξει ή να ξεσκαρτάρει στοιχεία και να πολεμήσει. Δεν έχει σημασία ποιές ενέργειες εκτελεί στη σειρά του, ούτε η σειρά με την οποία τις εκτελεί. Αν είναι ικανοποιημένος με λιγότερες από τις διαθέσιμες ενέργειες, μπορεί να σταματήσει τότε επιθυμεί και ακολουθεί ο επόμενος παίκτης.

Επιπλέον των τεσσάρων βασικών ενεργειών, υπάρχουν άλλες τρεις ενέργειες στον πύργο του Αλχημιστή και στις πόλεις (δείτε Πύργοι στη σελίδα 11 και Κεντρικό Ταμπλό στη σελίδα 13).



Μετακίνηση

Το κεντρικό ταμπλό χωρίζεται σε εξαγωνικές θέσεις. Κάθε πión (Αλχημιστής ή Homunculus) μπορεί να μετακινηθεί σε γειτονικό εξάγωνο με μια ενέργεια. Δεν υπάρχουν φυσικά σύνορα στο ταμπλό. Μόνος περιορισμός είναι ότι εξάγωνο στο οποίο βρίσκεται Αλχημιστής ή Homunculus άλλου παίκτη δεν μπορεί να διασχισθεί ή να τεθεί σαν στόχος. Το εξάγωνο πύργου ενός παίκτη δεν μπορεί να διασχισθεί επίσης. Ο Αλχημιστής και το Homunculus ενός παίκτη μπορούν να βρίσκονται στο ίδιο εξάγωνο.

Κάθε άτομο, κάθε πλανήτης, κάθε γαλαξίας έχει τον δικό του λόγο ύπαρξης, ολόκληρο το σύμπαν επιζητά την μετατροπή.

Togal ο Σοφός

Σειρά Παικτη

Εξόρυξη

Στον χάρτη υπάρχουν εξάγωνα στοιχείων όπου τα στοιχεία (σίδηρο, φωτιά, νερό, αέρας και γη) μπορούν να εξορυχθούν. Τα εξάγωνα έχουν το αντίστοιχο σύμβολο. Μόλις ένα πιόνι (Αλχημιστής ή Homunculus) σταθεί σε ένα τέτοιο εξάγωνο μπορεί να χρησιμοποιήσει την ενέργεια εξόρυξης μιας μονάδας του αντίστοιχου στοιχείου. Τα στοιχεία τοποθετούνται είτε στην κάρτα Αλχημιστή, είτε σε αυτή του Homunculus. Πρέπει, ωστόσο, να προσέχετε πόσα στοιχεία μπορεί να κουβαλάει κάθε πιόνι.



Ξεσκαρτάρισμα

Σε μια ενέργεια, ένα πιόνι μπορεί να ξεσκαρτάρει όσα στοιχεία κουβαλάει μαζί του, στο εξάγωνο στο οποίο βρίσκεται. Παραμένουν εκεί και μπορεί να συνεχίσει η εξόρυξή τους αργότερα. Τα ξεσκαρταρισμένα στοιχεία, πρέπει να «εξορυχθούν» ξανά με μια ενέργεια, όπως και αν εξορυσσονταν από τα εξάγωνα στοιχείων.

Μάχη

Όλοι οι Αλχημιστές και τα humunkuli έχουν τιμές επίθεσης και άμυνας. Αν υπάρχει αντίπαλος Αλχημιστής ή homunculus σε ένα γειτονικό εξάγωνο, ένα πιόνι μπορεί να επιτεθεί εκεί με μια ενέργεια. Μπορεί να επιτεθεί όσο συχνά έχει διαθέσιμες ενέργειες στη σειρά του. Αν υπάρχουν αρκετά πιόνια ενός αντιπάλου στο εξάγωνο, ο επιτιθέμενος αποφασίζει σε ποιόν επιτίθεται.



Παράδειγμα:
Ο Vitrudes επιτίθεται με τιμή επίθεσης 3 και ο Sejlon έχει τιμή Άμυνας 3.





Μόλις μια επίθεση ξεκινήσει, εκτελούνται τα παρακάτω 3 βήματα στη σειρά.

1. Ένα πιόνι (Αλχημιστής ή Homunculus) επιτίθεται σε ένα γειτονικό πιόνι. Στην επίθεση τόσο η τιμή επίθεσης του πιονιού όσο και το αποτέλεσμα της ζαριάς, λαμβάνονται υπόψη. Για την επίθεση χρησιμοποιούνται τόσα ζάρια όσα ορίζει η τιμή επίθεσης. Προστίθενται οι αριθμοί της ζαριάς και το αποτέλεσμα είναι η ισχύς της ζαριάς επίθεσης.



Παράδειγμα: Η ισχύς επίθεσης του Vitrudes είναι 4.

2. Το πιόνι που δέχεται επίθεση μπορεί να αμυνθεί. Ρίχνονται τόσα ζάρια όσα ορίζει η τιμή άμυνας του πιονιού. Οι αριθμοί της ζαριάς προστίθενται και το αποτέλεσμα είναι η ισχύς άμυνας της ζαριάς. Αν η ισχύς της ζαριάς άμυνας είναι μεγαλύτερη ή ίση με την ισχύ της ζαριάς επίθεσης, η επίθεση απωθείται και δεν συμβαίνει τίποτα. Αν η ισχύς της ζαριάς άμυνας είναι μικρότερη, συνεχίζετε με το βήμα 3.



Παράδειγμα: Η ισχύς της ζαριάς άμυνας του Sejlou είναι μόνο 3 και ηττάται.

Παράδειγμα: Ο Sejlou τοποθετείται στο εξάγωνο πύργου του. Ο Vitrudes παίρνει όλα στοιχεία μπορεί να κουβαλήσει και τα υπόλοιπα στοιχεία, καθώς και η soul stone του Sejlou πέφτουν στο εξάγωνο που δέχτηκε επίθεση.



3. Αν η επίθεση είναι επιτυχημένη και δεν μπορεί να απωθηθεί, το αντίπαλο πιόνι έχει ηττηθεί.

Ένα ηττημένο **homunculus** αφαιρείται από το κεντρικό ταμπλό και τα στοιχεία του περνάνε στον επιτιθέμενο.

Ένας ηττημένος **Αλχημιστής** επιστρέφει στο εξάγωνο Πύργου του και μια soul stone του, καθώς και όλα τα στοιχεία που κουβαλούσε γίνονται ιδιοκτησία του επιτιθέμενου.

Και στις δύο περιπτώσεις, ο επιτιθέμενος αποφασίζει ποιά στοιχεία θα κρατήσει, σύμφωνα με τη μέγιστη χωρητικότητά του. Τα υπόλοιπα μένουν στο εξάγωνο του πιονιού που δέχθηκε επίθεση. Αν ο επιτιθέμενος είναι Αλχημιστής **πρέπει** να πάρει την soul stone. Αν ο επιτιθέμενος είναι homunculus, τότε η soul stone παραμένει στο εξάγωνο που δέχθηκε επίθεση.

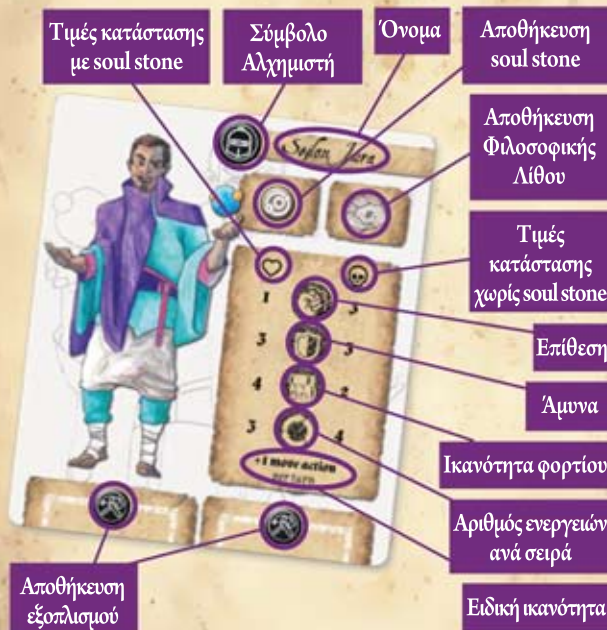
Αν ένας αλχημιστής χάσει την τελευταία του soul stone, δεν εξαφανίζεται, αλλά συνεχίζει να υπάρχει σαν άψυχο και έχει τη δυνατότητα να επανακαταλάβει την soul stone του (δείτε Ζωή και Θάνατος στη σελίδα 16).

Κρυφά, σε μαγικά δαχτυλίδια,
το σκοτάδι, όπου κανενός το βλέμα δεν φτάνει,
όπου είδα το απόλυτο τίποτα
και καμία αντανάκλαση δεν εμφανίστηκε, πέρα
από το φώς που καίει στην καρδιά μου και με οδηγεί!

Στίχος IX της Draura 11, 45

Αλχημιστές

Κάθε Αλχημιστής έχει το δικό του πιόνι και κάρτα Αλχημιστή. Το πιόνι δείχνει την τρέχουσα θέση του στο ταμπλό. Η κάρτα Αλχημιστή δείχνει το όνομα και τα χαρακτηριστικά του. Οι ιδιότητες χωρίζονται σε δύο στήλες (δείτε Ζωή και Θάνατος στη σελίδα 10). Η πλευρά με την καρδιά δείχνει τις τιμές κατάστασης όταν ο Αλχημιστής έχει τουλάχιστον μια soul stone, ενώ η πλευρά με τη νεκροκεφαλή τις τιμές όταν έχει χάσει και την τελευταία soul stone του.



Ζωή και Θάνατος

Μόλις ένας Αλχημιστής χάσει και την τελευταία του soul stone σε μάχη, ισχύουν οι παρακάτω κανόνες.

1. Η τιμές κατάστασης του αλλάζουν. Τώρα ισχύουν οι τιμές κάτω από τη νεκροκεφαλή.
2. Γίνεται πιο δυνατός, αλλά δεν μπορεί να κερδίσει το παιχνίδι χωρίς να έχει soul stone.

Αν ένας Αλχημιστής κερδίσει μια soul stone στη μάχη ή με μετατροπή, οι τιμές κατάστασης κάτω από την καρδιά ισχύουν ξανά.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ακόμη κι αν ένας Αλχημιστής χάσει την ψυχή του, δεν υπάρχουν συνέπειες για το homunculi του. Ακόμη και τα αντικείμενα δεν επηρεάζονται και χρησιμοποιούνται χωρίς soul stone.



Πύργος



Παράδειγμα: Με αυτή την κάρτα εξοπλισμού μαινέας soul stone μπορεί να μετατραπεί.

Παράδειγμα: Αυτή η κάρτα συνταγής για Φιλοσοφική Λίθο απαιτεί μια soul stone για μετατροπή.



Soul Stone

Κάθε Αλχημιστής έχει μια ψυχή (soul stone) την οποία μπορεί να χάσει σε μάχη (δείτε Μάχη στις σελίδες 7 και 8). Η soul stone είναι ειδικό στοιχείο που κουβαλάνε μόνο οι Αλχημιστές. Δεν μπορεί να αποκτηθεί από ένα homunculus.

Όταν ένας Αλχημιστής παίρνει μια δεύτερη ή και τρίτη ψυχή, λειτουργεί σαν επιπλέον ζωή. Δεν καταλαμβάνουν χώρο στην αποθήκη. Σε κάθε χαμένη μάχη ένας Αλχημιστής πρέπει να δώσει μια ψυχή, αλλά μόνο αν δεν έχει άλλες διαθέσιμες, θεωρείται ηττημένος και γίνεται άψυχο ον.

Οι soul stones ξεσκαρτάρονται σε οποιοδήποτε εξάγωνο εκτός του εξαγώνου πύργου. Επίσης, χρησιμοποιούνται για μεταλλάξεις, ακόμη κι αν με τον τρόπο αυτό, ο Αλχημιστής γίνεται άψυχο ον.

Ο πύργος του κάθε Αλχημιστή, τοποθετείται στην αρχή του παιχνιδιού και δεν του προσφέρει μόνο στέγη, αλλά και οχύρωση αλλά και χώρο αποθήκευσης. Αφού ένας Αλχημιστής ή ένα homunculus του βρεθεί στον πύργο, δεν μπορεί να δεχθεί επίθεση. Επιπλέον, ένας ξένος Αλχημιστής δεν μπορεί να μπει στο εξάγωνο πύργου ποτέ. Ο πύργος επίσης, λειτουργεί σαν αποθήκη. Μίας και κάθε πιόνι μπορεί να κουβαλήσει συγκεκριμένο αριθμό στοιχείων, είναι καλό να έχετε μια ασφαλή περιοχή για να τα ξεφορτώσετε, αποτρέποντας ταυτόχρονα και τους υπόλοιπους Αλχημιστές από το να μπορούν να σας τα πάρουν.

Με μια μόνο ενέργεια ένας Αλχημιστής ή ένα homunculus μπορεί να αφήσει ή να πάρει όσα στοιχεία επιθυμεί. Μόλις τα στοιχεία αφεθούν στον πύργο, πρέπει να τοποθετηθούν στην κάρτα πύργου.

Ακόμη κι αν κάποιος έβρισκε την Φιλοσοφική Λίθο προκαλώντας μετατροπή, ποτέ δεν θα μπορούσε να την παράξει, εκτός κι αν την κουβαλούσε ήδη μέσα του.

Kalda η Προφήτης 77,12

Πύργος

Επέκταση Πύργου

Κάθε πύργος μπορεί να βελτιωθεί με μια επέκταση πύργου, η οποία αγοράζεται στις πόλεις. Οι επεκτάσεις βοηθούν στην μετατροπή ή παρέχουν ένα δωρεάν στοιχείο ανά γύρο, το οποίο αποθηκεύεται άμεσα στον πύργο. Κάθε παίκτης μπορεί να έχει περισσότερες από μια επεκτάσεις. Ωστόσο, μια μόνο επέκταση είναι ενεργή σε κάθε γύρο.



Κόστος των επεκτάσεων πύργου

Όταν μετατρέπετε στοιχεία, η φωτιά μπορεί να πάρει τη θέση του σιδήρου και το αντίστροφο

Παίρνετε ένα στοιχείο αέρα σε κάθε γύρο, και το αποθηκεύετε στον πύργο

Εξόπλιση

Στον πύργο μπορείτε να πάρετε ή να αφήσετε όσα στοιχεία μπορεί ένας Αλχημιστής ή το homunculus να κουβαλήσει, με μια ενέργεια εξόπλισης. Αφού ένας Αλχημιστής εκτελέσει μια μετατροπή ή μετάλλαξη, δεν χρειάζεται να εκτελέσει μια επιπλέον ενέργεια εξόπλισης. Ο εξοπλισμός που μετακινείται μεταξύ του Αλχημιστή και του πύργου, πρέπει επίσης να ανταλλαχθεί με μια ενέργεια εξόπλισης.

Παράδειγμα: Ο Vitruvius αφήνει 3 Στοιχεία στον Πύργο, με μια ενέργεια.



Αποθήκευση επεκτάσεων πύργου

Όνομα

Σύμβολο

Πίνακας στοιχείων για μετατροπές

Αποθήκευση εξοπλισμού

Αποθήκευση μετατρεπόμενων συνταγών της Φιλοσοφικής Λίθου



Μετατροπή

Η ενέργεια της μετατροπής στοιχείων είναι μια μορφή μετάλλαξης. Οι Αλχημιστές μπορούν για παράδειγμα να παράξουν υδράργυρο από φωτιά και σίδηρο μόνο στο δικό τους εργαστήριο. Μια μετατροπή είναι δυνατή μόνο αν ο Αλχημιστής έχει την κατάλληλη πηγή στοιχείων. Δεν έχει σημασία αν η πηγή βρίσκεται στην κάρτα του Αλχημιστή ή στην κάρτα πύργου, αρκεί το πόνι του Αλχημιστή να βρίσκεται στο εξάγωνο του πύργου του.

Παράδειγμα: Ο Sejlon μετατρέπει χρυσό. Χρειάζεται 1 αέρα, 2 φωτιά και 1 σίδηρο. Κάθε μετατροπή είναι μια ενέργεια.



Παράδειγμα:

Ενέργεια 1: νερό και φωτιά σε χαλκό
Ενέργεια 2: σίδηρο και φωτιά σε υδράργυρο
Ενέργεια 3: χαλκός και υδράργυρος σε χρυσό

Μετάλλαξη

Κάθε Αλχημιστής αναζητά συνταγές για εξοπλισμό ή homunculi ξανά και ξανά. Για να εκτελεστεί μια μετάλλαξη σύμφωνα με τις συνταγές αυτές, απαιτούνται όλα τα στοιχεία που αναγράφουν. Πρέπει να χρησιμοποιηθεί μια ενέργεια για τη δημιουργία του αντικειμένου ή του homunculus.

- Οι κάρτες εξοπλισμού πρέπει άμεσα να εξοπλίζονται στην κάρτα Αλχημιστή ή να αποθηκεύονται στην κάρτα πύργου.
- Μέρη συνταγών της Φιλοσοφικής Λίθου πρέπει να αποθηκεύονται στην κάρτα πύργου.
- Οι κάρτες Homunculi τοποθετούνται δίπλα στην κάρτα Αλχημιστή και το αντίστοιχο πόνι τοποθετείται στο εξάγωνο πύργου.



Παράδειγμα: Ο Sejlon μεταλλάσσει ένα φτυάρι από 1 χαλκό και 1 υδράργυρο.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μόλις ένας Αλχημιστής εκτελέσει μια μετατροπή ή μετάλλαξη, μπορεί να μετακινήσει όσα στοιχεία επιθυμεί, μεταξύ της κάρτας Αλχημιστή και της κάρτας πύργου χωρίς να χρειάζεται να εκτελεστεί μια επιπλέον ενέργεια.

Από πάνω ουρανός, από κάτω ουρανός.
Από πάνω αστέρια, από κάτω αστέρια.
Ότι βρίσκεται ψηλά, βρίσκεται και χαμηλά.
Κράτα αυτό και νοιώσε ευλογημένος.
Στίχος III της Orata 45,23

Κεντρικό Ταμπλό

Το κεντρικό ταμπλό αποτελείται από επτά μεταβλητά πλακίδια που ανακατανέμονται σε κάθε παιχνίδι, αλλάζοντας σημαντικά την εμπειρία σας. Υπάρχουν τρία διαφορετικά είδη εξάγωνων στο ταμπλό, ορυχεία στοιχείων, πόλεις και ελεύθερα εξάγωνα.

Ελεύθερα εξάγωνα

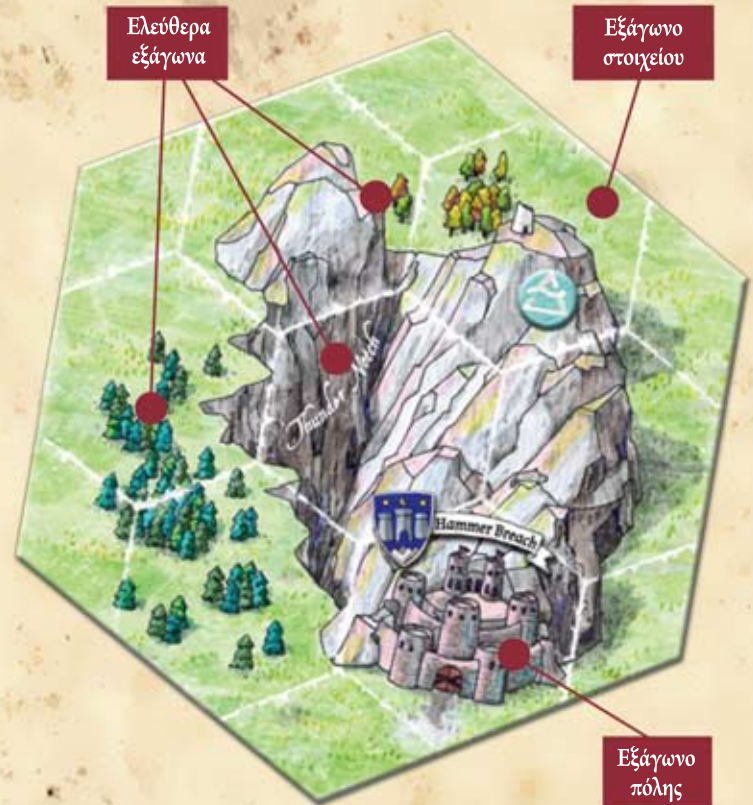
Στο κεντρικό ταμπλό κάθε εξάγωνο είναι ελεύθερο αν δεν έχει σύμβολα στοιχείων ή πόλεων. Αν ένα πιόνι βρεθεί σε ελεύθερο εξάγωνο, έχει τρεις πιθανές ενέργειες. Μπορεί να μετακινηθεί, να επιτεθεί ή να πετάξει κάτι. Μια τέταρτη πιθανή ενέργεια προστίθεται αν κάτι έχει πεταχτεί σε ελεύθερο εξάγωνο. Μπορεί τότε να το πάρει, με την ενέργεια εξόρυξης.

Εξάγωνα στοιχείων

Ένα ορυχείο στοιχείου σημειώνεται με το σύμβολο στοιχείου στο εξάγωνο. Επιπλέον της μετακίνησης, μάχης και πετάγματος, ένα πιόνι στο εξάγωνο αυτό μπορεί να εξορύξει το στοιχείο που δείχνει το σύμβολο.

Πόλεις

Οι πόλεις είναι ιδιαίτερα εξάγωνα. Επιπλέον των τεσσάρων βασικών ενεργειών (μετακίνηση, μάχη, πέταγμα και εξόρυξη) ο Αλχημιστής μπορεί να αναζητήσει συνταγές ή να αγοράσει επεκτάσεις για τον πύργο του.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ένας Αλχημιστής μπορεί να έχει μέχρι 3 κρυμμένες συνταγές για εξοπλισμό, την Φιλοσοφική Λίθο, ή ένα homunculi στο χέρι του. Μόλις πάρει μια τέταρτη συνταγή, πρέπει να ξεκαρτάρει μια της επιλογής του.

Πόλεις

Στην Alka Sowa υπάρχουν τρεις πόλεις των οποίων η ιστορία είναι τόσο παλιά όσο και η ίδια η ήπειρος. Στην αγορά τους μπορείτε να βρείτε επεκτάσεις για τον πύργο σας και στις βιβλιοθήκες τους να αναζητήσετε συνταγές. Δεν προσφέρουν όμως όλες οι πόλεις τις ίδιες συνταγές. Το είδος των συνταγών της κάθε πόλης (εξοπλισμός, homunculi ή Φιλοσοφική Λίθος) αναγράφεται στην κάρτα της αντίστοιχης πόλης.



Παράδειγμα: Ο Sejlon ερευνά μια συνταγή για κάρτα εξοπλισμού στο Hammerbreach

Έρευνα

Σε κάθε πόλη, υπάρχουν βιβλιοθήκες και βιβλιοπωλεία, όπου οι Αλχημιστές αναζητούν συνταγές για homunculi, εξοπλισμό και την Φιλοσοφική Λίθο. Η έρευνα συνταγών κοστίζει μια ενέργεια και εκτελείται μόνο από Αλχημιστές. Ο παίκτης τραβάει τρεις κάρτες από την αντίστοιχη τράπουλα, επιλέγει μια κάρτα και ξεσκεπαρτάει τις άλλες δύο.



Παράδειγμα: Ο Sejlon αγοράζει μια επέκταση πύργου στο Hammerbreach

Αγορά

Σε κάθε πόλη, υπάρχουν αγορές και τεχνίτες. Προσφέρουν ποικιλία αγαθών που βοηθούν τους Αλχημιστές να βελτιώσουν τους πύργους και τα εργαστήριά τους. Σε κάθε κάρτα πόλης, υπάρχει ένας δείκτης επέκτασης πόλης, που μπορεί να αγοραστεί με μια ενέργεια. Για να γίνει αυτό, ο Αλχημιστής χρειάζεται το απαιτούμενο στοιχείο στην αποθήκη του. Ο Αλχημιστής το δίνει με την ενέργεια αγοράς και μπορεί να τοποθετήσει τον δείκτη επέκτασης πύργου άμεσα στο αντίστοιχο πεδίο της κάρτας πύργου. Το αποτέλεσμα της επέκτασης πύργου ισχύει από τον επόμενο γύρο του παίκτη. Μόλις ένας δείκτης επέκτασης πύργου αγοραστεί, ένας νέος ανοίγει και τοποθετείται στην κάρτα της πόλης.

Η Αλχημεία χωρίζει τα τρία στάδια της μετάλλαξης:

1. Το Nigredo είναι η βασική μορφή όλων των στοιχείων.
2. Το Albedo είναι μια ασταθής ανεπιβεβαίωτη κατάσταση των στοιχείων.
3. Το Rubedo είναι η πιο καθαρή μορφή την οποία μπορεί να έχει ένα στοιχείο.

Βασικές γνώσεις Αλχημείας

Homunculi

Κάθε Αλχημιστής μπορεί να δημιουργήσει μικρούς ή μεγαλύτερους βοηθούς με την βοήθεια της μετάλλαξης. Αυτοί ονομάζονται homunculi (ανθρωπίδια). Συνεπώς, χρειάζεται μια κάρτα homunculus και τα στοιχεία που αναγράφονται σε αυτή. Αφού ένα homunculus δημιουργηθεί, η κάρτα του τοποθετείται δίπλα στην κάρτα Αλχημιστή. Το πιόνι του homunculus τοποθετείται στο εξάγωνο πύργου και μόλις είναι ξανά η σειρά του παίκτη, μπορεί να ελέγχει το homunculus όπως οποιοδήποτε άλλο πιόνι, σύμφωνα με τον αριθμό των ενεργειών του.

Τα homunculi έχουν ειδικές ικανότητες που βοηθούν τον Αλχημιστή να πετύχει τον στόχο του, και να πάρει την Φιλοσοφική Λίθο. Ωστόσο, κάθε Αλχημιστής δεν μπορεί να ελέγχει απεριόριστο αριθμό homunculi. Συνεπώς, ο μέγιστος αριθμός για τον κάθε ένα είναι 3. Όπως και με τα στοιχεία, υπάρχουν τρία επίπεδα homunculi που καθορίζουν την αξία και τη δύναμή τους. Αντίθετα με τους Αλχημιστές, ένα homunculus έχει περιορισμένο πεδίο δράσης. Δεν μπορούν για παράδειγμα όλα τα homunculus να πολεμήσουν. Διαφέρουν επίσης όσον αφορά τον αριθμό των ενεργειών και τη χωρητικότητά τους. Το ποιές ικανότητες κατέχει κάθε βοηθός φαίνεται στην κάρτα του. Επιπλέον, το homunculi δεν μπορεί να εκτελέσει μετάλλαξη, απόκτηση ή έρευνα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ένας Αλχημιστής δεν μπορεί να έχει περισσότερα από 3 homunculi στο κεντρικό ταμπλό. Αν ένας Αλχημιστής μεταλλάξει ένα τέταρτο, πρέπει να αφήσει ένα ενεργό homunculus της επιλογής του.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ένας Αλχημιστής δεν μπορεί να ανταλλάξει στοιχεία με το homunculus, να του τα δώσει ή να τα πάρει από αυτό. Μια μεταφορά πρέπει πάντοτε να γίνεται αφήνοντας το στοιχείο και εξορύσσοντάς τον ή μέσω του πύργου.

Εξοπλισμός

Χρησιμοποιώντας μετάλλαξη, ένας Αλχημιστής μπορεί να δημιουργήσει εξοπλισμό που του δίνει διάφορα πλεονεκτήματα. Ωστόσο, μπορεί να κουβαλήσει μέχρι 2 αντικείμενα. Τα όπλα αυξάνουν την τιμή επίθεσης, οι ασπίδες και οι πανοπλίες βελτιώνουν την τιμή άμυνας και τα κοσμήματα παρέχουν ειδικές ικανότητες. Όπως και με τα στοιχεία και τα homunculi, υπάρχουν 3 διαφορετικά επίπεδα εξοπλισμού, τα οποία καθορίζουν την αξία και την ισχύ τους.

Για να δημιουργήσετε εξοπλισμό χρειάζεστε μια κάρτα εξοπλισμού και τα στοιχεία που αναγράφονται σε αυτή. Όταν ένα αντικείμενο δημιουργηθεί, πρέπει είτε να εξοπλιστεί άμεσα, είτε να αποθηκευτεί στον πύργο. Ο εξοπλισμός μπορεί να αποθηκευτεί στον πύργο χωρίς περιορισμό.



Φιλοσοφική Λίθος

Η Φιλοσοφική Λίθος είναι η πιο καθαρή μορφή Αλχημείας και η παραγωγή της είναι το μεγαλύτερο επίτευγμα κάθε Αλχημιστή. Για την μετάλλαξη μιας τέτοιας λίθου, ο Αλχημιστής πρέπει πρώτα να αναζητήσει συνταγές στις πόλεις. Η Φιλοσοφική Λίθος αποτελείται από 3 μέρη συνταγών. Όταν συλλεχθούν τα μέρη αυτά, όλες οι τιμές σοφίας από το 1 έως το 3 πρέπει να υπάρχουν. Κάθε Αλχημιστής μπορεί να μεταλλάξει ένα από κάθε μέρος συνταγής και σαν αποτέλεσμα να βγάλει μια λίθο.

Μόλις ένα μέρος συνταγής μεταλλαχθεί, πρέπει να αποκαλυφθεί και να αποθηκευτεί στο αντίστοιχο πεδίο της κάρτας πύργου. Όταν ένας Αλχημιστής μεταλλάξει και τις 3 συνταγές παίρνει έναν δείκτη Φιλοσοφικής Λίθου, τον οποίο και τοποθετεί στην κάρτα Αλχημιστή του.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αντίθετα από την soul stone, η Φιλοσοφική Λίθος δεν μπορεί να αφαιρεθεί από έναν Αλχημιστή με μάχη.

Σαν εξάρθρωση ποδιού, σαν εξάρθρωση αίματος,
έτσι και η εξάρθρωση μέλους:
Το πόδι στο πόδι, το αίμα στο αίμα,
το μέλος στο μέλος, πρέπει να κολληθούν!

Στίχος VI της Tabula Alba 19,4

Τέλος του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι ολοκληρώνεται αμέσως μόλις ο πρώτος παίκτης με μια soul stone και μια Φιλοσοφική Λίθο ολοκληρώσει την κρυφή αποστολή του. Νικητής είναι ο παίκτης που έλαβε την περισσότερη σοφία αφού υπολογιστούν οι πόντοι.

Παράδειγμα: Ο παίκτης 1 κερδίζει τους παρακάτω πόντους για την πρόδο του.

Στοιχεία	4
Homunculi	3
Φιλοσοφική Λίθος	6
Εξοπλισμός	5
Soul Stone	3
Μυστική Αποστολή	9
Συνολική Σοφία	25



Παράδειγμα: Ο παίκτης 2 κερδίζει τους παρακάτω πόντους για την πρόδο του.

Στοιχεία	6
Homunculi	5
Φιλοσοφική Λίθος	3
Εξοπλισμός	5
Soul Stone	6
Συνολική Σοφία	25

Συνολική Σοφία

Κάθε Αλχημιστής αναζητά στη ζωή του την τελειότητα και την βαθύτερη γνώση των μυστικών της Αλχημείας. Η γνώση αυτή εκφράζεται με πόντους σοφίας. Οι Αλχημιστές τους κερδίζουν με μετατροπές στοιχείων, και μεταλλάξεις εξοπλισμού και homunculi, αλλά και την κατοχή soul stone και την εκπλήρωση της μυστικής τους αποστολής. Η μεγαλύτερη γνώση της Αλχημείας, ωστόσο, παρέχεται με τη δημιουργία της Φιλοσοφικής Λίθου, για την οποία κερδίζει και τους περισσότερους πόντους σοφίας. Οι πόντοι σοφίας προστίθενται στο τέλος του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, αν ένας παίκτης χάσει ένα homunculus στη διάρκεια του παιχνιδιού, αυτό δεν θα υπολογιστεί στο τέλος.

Σκοράρισμα πόντων

Ο παρακάτω πίνακας δείχνει τι σας δίνει πόντους.

	Επίπεδο 1	Επίπεδο 2	Επίπεδο 3
Στοιχεία	-	-	2
Homunculi	1	2	3
Εξοπλισμός	1	2	3
Φιλοσοφική Λίθος	1	2	3
Σετ Φιλοσοφικών Λίθων	-	-	+5
Soul Stone	-	-	+3
Επέκταση πύργου	-	-	+2
Μυστική Αποστολή	-	-	+9



Μυστικές Αποστολές

Δάσκαλος των Όπλων

Μεταλλάξτε 4 αντικείμενα εξοπλισμού (ελάχιστο επίπεδο 2) και μεταφέρετέ τα στο Blackholm! Η αποστολή ολοκληρώνεται μόλις ο Αλχημιστής σας φτάσει στο εξάγωνο της πόλης Blackholm με δύο εξοπλισμένα όπλα.

Κυνηγός

Νικήστε 7 homunculi στη μάχη στη διάρκεια του παιχνιδιού και κρατήστε τα πόνια σαν τρόπαια. Μπορείτε να επιτεθείτε ακόμα και στο δικό σας homunculi για να ολοκληρώσετε την αποστολή. Η αποστολή ολοκληρώνεται μόλις νικήσετε το τελευταίο homunculi και έχετε μια soul stone και μια Φιλοσοφική Λίθο.

Πολυδάπανος

Αφήστε 3 στοιχεία πλατίνας μπροστά από τον πύργο, ο οποίος βρίσκεται πιο μακριά από τον δικό σας! Η αποστολή ολοκληρώνεται μόλις ο Αλχημιστής σας ξεσκαρτάρει τα 3 στοιχεία πλατίνας σε ένα εξάγωνο γειτονικά στον αντίπαλο πύργο.

Φιλερηνιστής

Μεταλλάξτε μια Φιλοσοφική Λίθο χωρίς μάχη και κερδίστε το παιχνίδι σκαρφαλώνοντας σε οποιονδήποτε βωμό ανέμου με 4 στοιχεία νερού! Ο παίκτης δεν πρέπει να εμπλακεί σε καμία μάχη με Αλχημιστή ή homunculus σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η αποστολή ολοκληρώνεται μόλις ο Αλχημιστής μετακινηθεί σε εξάγωνο εξόρυξης αέρα με μια soul stone και 4 στοιχεία νερού.

Σωματοφύλακας

Αφήστε 2 soul stones μπροστά από τον πύργο, ο οποίος βρίσκεται πιο μακριά από τον δικό σας! Η αποστολή ολοκληρώνεται μόλις ο Αλχημιστής ξεσκαρτάρει 2 δείκτες soul stone σε ένα εξάγωνο γειτονικά στον αντίπαλο πύργο.

Μεγιστάνας

Μετατρέψτε 3 στοιχεία χρυσού και μεταφέρετέ τα στο Hammerbreach! Η αποστολή ολοκληρώνεται μόλις ο Αλχημιστής ή το homunculus του παίκτη ξεσκαρτάρει τα 3 στοιχεία στο εξάγωνο της πόλης Hammerbreach.

Άρχοντας της Φωτιάς

Κάψτε την πόλη του Windshire, τοποθετώντας 9 Στοιχεία Φωτιάς σε αυτή! Η αποστολή ολοκληρώνεται μόλις ο Αλχημιστής ή το homunculus του παίκτη ξεσκαρτάρει τα 9 στοιχεία στο εξάγωνο της πόλης Windshire.

Νοικοκύρης

Τοποθετήστε 3 homunculi (ελάχιστο επίπεδο 2) γύρω από τον πύργο σας και κρατήστε τα μέχρι τον επόμενο γύρο. Η αποστολή ολοκληρώνεται μόλις φτάσει ξανά η σειρά του παίκτη και 2 από τα 3 homunculi επιβιώσουν σε εξάγωνο γειτονικά στον πύργο του.

Cultis

Μεταλλάξτε 3 homunculi και συναντήστε τα στην πηγή της γης στο Blue Woods! Η αποστολή ολοκληρώνεται μόλις ο Αλχημιστής και τα τρία Homunculi βρεθούν στο εξάγωνο εξόρυξης γης στο τέλος ενός γύρου.


Θεριστής Ψυχών

Φτάστε στο Windshire με 3 soul stones! Η αποστολή ολοκληρώνεται μόλις ο Αλχημιστής φτάσει με τρεις soul stones στο εξάγωνο της πόλης Windshire.


Τύρρανος

Μεταλλάξτε 3 homunculi και τοποθετήστε τα σε 3 διαφορετικές πόλεις! Η αποστολή ολοκληρώνεται μόλις και το τρίτο homunculus μετακινηθεί στο τελευταίο εξάγωνο διαθέσιμης πόλης.

Ενέργειες

Μετακίνηση  Μετακινηθείτε σε γειτονικό εξάγωνο!


Εξώρυξη  Πάρτε στοιχεία από ένα ορυχείο!


Ξεσκάρτισμα  Αφήστε στοιχεία στο εξάγωνό σας!

Μάχη  Επιτεθείτε σε γειτονικό εξάγωνο!





Μετατροπή  Μετατρέψτε στοιχεία!

Μετάλλαξη  Δημιουργήστε homunculi ή εξοπλισμό!

Εξοπλισμός  Ανταλλάξτε στοιχεία και εξοπλισμό!





Έρευνα  Πάρτε μια νέα συνταγή (από 3 επιλέξτε 1)!


Αγορά  Πάρτε έναν δείκτη επέκτασης για τον πύργο σας!

Είδηβλα

 Αριθμός ζαριών σε ζαριά επίθεσης

 Αριθμός ζαριών σε ζαριά άμυνας

 Αριθμός στοιχείων που κουβαλάει ένα πiónι

 Αριθμός ενεργειών που εκτελούνται ανά σειρά

Στοιχεία



Νερό



Θεάρι



Γη



Βασιλικόν Ύδωρ



Αέρας



Γιαλί



Πλάσινα



Φωτιά



Χαλκός



Χρυσός



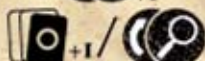
Είδερα

Υδράργυρος

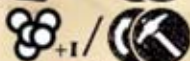
Ικανότητες



Έχετε μια επιπλέον ενέργεια ανά μετακίνηση ή την εικονιζόμενη ενέργεια.



Τραβήξτε τρεις επιπλέον κάρτες συνταγών σε κάθε ενέργεια έρευνας και κρατήστε μια παραπάνω.



Πάρτε ένα επιπλέον στοιχείο από το αντίστοιχο ορυχείο με κάθε ενέργεια εξώρυξης.



Κρατήστε μια επιπλέον κάρτα συνταγής στο χέρι σας.