

Materia
Prima

Kampagnen
Buch





Die Inquisition

Die Gassen gehörten noch den Ratten, deren Reich seit jeher die Dunkelheit verbarg, als zwei unscheinbar gekleidete Männer auf den Brunnenhof des Azaleengrundes, dem ältesten Viertel von Troquesia traten. Mühsam schleiften sie einen leblosen Körper, gehüllt in grobes Sackleinen, über das jahrhundertalte Pflaster. Sie agierten schweigend und vermieden die Route des Nachtwächters, die sie gut studiert hatten. Nichts an ihrem Aussehen, ihrer Kleidung und ihrem Gebaren gab Preis, welchem Herren sie gehorchten oder in wessen Auftrag sie handelten. Lediglich ihr abscheuliches Werk, das sie im Schutze des nächtlichen Schleiers vollbracht hatten, sollte von ihrer Gesinnung zeugen. Doch als die ersten Sonnenstrahlen die Giebel der Dächer leuchtend rot färbten und das Licht wie jeden Morgen die Herrschaft über das Schattenreich errang, waren sie schon längst verschwunden.

Leben regte sich hinter den verschlossenen Türen. Kurz darauf schallte ein gellender Schrei über den Brunnenhof, dessen Echo sich in den angrenzenden Gassen brach, anschwoll und abebbte. Es dauerte nicht lange, bis eine gewaltige Menschenmasse aus den Häusern auf den kleinen Platz unterhalb der Kathedrale drängte, um die folgenträchtige Tat, die weit über die Stadtmauern Troquesias hinauswirken sollte, zu beäugen. Fassungslos standen sie vor dem, was nur tiefste Finsternis hervorzubringen vermag.

Das große Brunnenrad zierte ein Leichnam. Arme und Beine waren wie Speichen darin gespreizt. Auf seinem Haupt trug er eine Krone und gewandt war er in blauem Samt, eine Robe, wie sie von jeher die Ältesten der Alchemisten-Gilde trugen. Seine Gesichtszüge waren seltsam verzerrt, das Kiefer verrenkt und aus seinem Mund lief Blut. Ebenso gräulich wie der entstellte Körper wirkte das Schild, das er um seinen Hals trug. Als Tinte hatte sein Blut und als Schreibwerkzeug seine Zunge gedient, die leblos auf das Stück Holz genagelt worden war. In noch nicht getrockne-

ten Lettern stand dort: „Der König der Ketzerei muss zum Schweigen gebracht werden.“

Leise Spekulationen und verhaltene Mutmaßungen vermischten sich mit stummen Anschuldigungen. Wer konnte für ein derart abscheuliches Verbrechen verantwortlich sein? In ihrem Herzen kannten die Menschen die Antwort, doch niemand wagte es, sie laut auszusprechen. Während sich die Kunde vom „Toten Alchemisten-König“ wie eine unheilbare Seuche in der Stadt ausbreitete, stand der Großinquisitor auf seinem Balkon hoch über den Dächern des Azaleengrundes und sah zu, wie seine Saat auftrieb und tief in den Köpfen der Menschen wurzelte. Mit einer kleinen Geste, einem Fingerzeig, rief er seine beiden namenlosen Lakaien herbei, um mit tonloser Stimme fast flüsternd den Befehl zu geben: „Die Jagd hat begonnen!“

Das Regelwerk

Es empfiehlt sich die Regeln des kooperativen Spiels mit dem Prolog Tutorial zu erlernen, das in diesem Kampagnenbuch gefunden werden kann. Es dient als Einstiegsszenario und erklärt die wichtigsten Regeln. Das Lesen des Regelwerks des kompetitiven Spiels ist dennoch wichtig, da das Wissen über einige Grundmechaniken vorausgesetzt wird.

Das gesamte Regelwerk für das kooperative Spielen einer Kampagne findest du im „**Kooperatives Spiel Regelbuch**“.

Das kooperative Spiel kann sowohl als freies Spiel oder als Kampagne gespielt werden. Die Kampagne „Die Inquisition“ befindet sich in diesem Kampagnenbuch. Weitere Kampagnen erscheinen als separat erhältliche Erweiterungen.

Dieses Kampagnenbuch ist folgendermaßen aufgebaut:

- Prolog-Tutorial S. 3
- Szenarien der Kampagne „Die Inquisition“ S. 18

Aufbau Tutorial

ACHTUNG: Hierbei handelt es sich um das Setup für das Tutorial. Bei allen anderen Szenarien werden die Homunkulus-, Ausrüstungs- und Stein-der-Weisen-Rezepte sowie die Stadtaufträge zufällig ausgelegt. Auch die Alchemisten sowie die Türme und ihre Position können in der Regel frei gewählt werden. Um das Tutorial Schritt für Schritt spielen zu können, müssen jedoch exakt die Karten, die auf dem Aufbauplan zu sehen sind, ausgelegt werden. Auch die Alchemisten sowie die Positionen der Türme sind nicht frei wählbar. Natürlich kann der Prolog in einem späteren Durchlauf, wenn jeder mit den Regeln vertraut ist, ohne diese Vorgaben gespielt werden.

Spielbrett-Aufbau

- 1 Der Spielbrettrahmen wird aufgebaut und die sieben Spielbretteile werden exakt wie auf der Abbildung angeordnet.
- 2 Die Stadtkarten werden auf den Spielbrettrahmen gelegt. Die Turmausbau-Marker werden verdeckt gemischt und auf jeder Stadtkarte wird je ein Marker sichtbar ausgelegt.
- 3 Die auf der Abbildung gezeigte Tempelkarte wird auf den Spielbrettrahmen gelegt.
- 4 Die Stadtaufträge (Mercennarius, Vigiles Viarius, Mercatus Condemis, Praedo Ferarum, Reliquiarum Theca, Vesper Vigiles) werden exakt wie auf der Abbildung auf den Stadtkarten offen ausgelegt. Die restlichen Karten werden verdeckt in einem Nachziehstapel rechts oben auf den Spielbrettrahmen gelegt.
- 5 Jeder Spieler wählt einen der folgenden Alchemisten mit dem dazugehörigen Turm und den fünf Figurenständern in einer Farbe.
 - ♦ **Spieler 1 GRÜN: Wilka Tuluweit mit Teetum Tondae**
 - ♦ **Spieler 2 GELB: Sejlou Jura mit Lancea Luna**
 - ♦ **Spieler 3 BRAUN: Lenka Pavatey mit Hax Veteranus**
 - ♦ **Spieler 4 GRAU: Piot und Jacek Krol mit Pharus Aurora**
 Spieler 3 und 4 (Braun und Grau) können im Tutorial weggelassen werden, falls man alleine, zu zweit oder zu dritt spielt.



3 Spieler 4 Spieler 2 Spieler 2 Spieler 3 Spieler 4 Spieler



- 6 Jeder Alchemist erhält einen Seelenstein, den er auf dem Alchemisten-Tableau platziert.
- 7 Aus den 3 verschiedenen Rezeptkartenstapeln (Homunkuli, Ausrüstung, Stein der Weisen) werden je nach Spieleranzahl folgende Karten herausgesucht und offen über dem Spielbrett platziert. Dabei müssen auch die Elementkosten auf den Karten beachtet werden (siehe Abbildung):
 - 2 Spieler: Heribos, Caligor, Cultro Pugna, Securis Ligna, 2x Lapis Philosophus (2x Wasser / 2x Erde)
 - 3 Spieler: Telugai, Sacca Cingulum, Lapis Philosophus (2x Luft)
 - 4 Spieler: Olmos, Clypa Circum, Lapis Philosophus (Feuer + Luft)
 Diese Rezeptkarten stehen anders als im kompetitiven Spiel jedem Spieler zur Verfügung.
- 8 Die restlichen Rezeptkarten werden ihrer Rezeptart entsprechend gemischt und neben dem Spielbrett platziert.
- 9 Die Würfel, die Alammarker und die Elementmarker werden neben dem Spielbrett bereit gestellt.
- 10 Jeder Spieler platziert seine Alchemistenfigur und seine Turmfigur auf dem Spielbrett exakt so, wie es auf der Abbildung zu sehen ist.

Blättert auf die nächste Seite und lest jetzt den Einführungstext zum Prolog sowie den Szenarioauftrag und die Zusatzregel.

Spielertableau: Spieler 2





Prolog Tutorial

Die Nacht liegt über Troquesia wie ein schwarz-bleierner Mantel, der jedes Licht erstickt. Selbst die flackernden Öllampen der Straßenbeleuchtung scheinen vor dem sterrenlosen Himmel einen Teil ihrer Strahlkraft eingebüßt zu haben. Als plötzlich ein tobendes Hämmern und wütende Rufe Nikoleit aus dem Schlaf reißen. „Auch die Kinder! Jeder ist verdächtig!“, schallt es aus der Gasse. Nikoleit eilt zum Fenster, das von seiner Stube im vierten Stock einen Blick hinaus in die schmale Flucht der Tendlergasse gewährt. Drei Männer mit Fackeln umringen eine Frau und einen Mann. Sie sind gefesselt und knien auf dem feucht kalten Kopfsteinpflaster. Nikoleit erkennt, dass es sich um das Ehepaar handelt, dem der kleine Gewürzladen gegenüber gehört. Zwei weitere Männer, sie tragen alle die gleiche Uniform, zerren die beiden Töchter hinaus in die kalte Nacht. Wie ihre Eltern haben sie nur ihr Schlafkleid am Leib. Die Gardisten drücken auch die Mädchen zu Boden. „Wir kennen keine Alchemisten! Wir sind gewöhnliche ...“, noch bevor der Vater seinen Satz vollenden konnte, schlägt ihm einer der Uniformierten seine geballte Faust ins Gesicht und er sackt bewusstlos in sich zusammen. „Los! Bringt sie in den Wagen! Das waren nicht die letzten.“ Ein sechster Gardist eilt mit einem Eimer und einem Pinsel herbei und malt mit roter Farbe ein großes „X“ auf das Schaufenster des Ladens. Plötzlich hämmert es an der Haustür, die über ein Treppenhaus zu seiner Wohnung führt. Er wusste, dass das passieren würde. Der tote Alchemist am Brunnen des Azaleengrundes war Warnung genug. Schnell schlüpft er in seinen Mantel und holt einen bereits gepackten Koffer unter dem Bett hervor. Von seiner Küche aus führt eine schmale Tür über ein paar wenige Stufen hinaus auf die Dächer. Während er die Dachluke schließt, hört er, wie die Gardisten bereits das Treppenhaus hinaufstürmen. Mit einem massiven Metallriegel verschließt Nikoleit die Luke und befreit Gela, seine getreue Eule aus ihrem Verschlag. Auch sie hat

die Unruhe wahrgenommen und schwingt sich sogleich in die Lüfte. Der Weg des Alchemisten führt vorbei an Schornsteinen und Erkern über steile Dächer, Dachterrassen und Balkone hinaus aus der Altstadt. Die Dunkelheit der Nacht ist dabei Segen und Fluch zugleich. Zum einen bewahrt sie ihn vor den wachsamen Blicken der Inquisition und zum anderen erschwert sie seine ohnehin unwegsame Flucht. Doch die Route und ihre Schikanen kennt er gut. Schließlich hat er sie oft genug erprobt. Ohne weitere Vorkommnisse kann er die Krähenschanze erreichen, ein Stadtteil, in dem selbst die Inquisition nur wenig Einfluss hat. Über eine Feuerleiter gelangt er hinab auf die Straße, während Gela am Himmel wachsam ihre Kreise zieht. Zwei Gassen weiter am Gerbertor wartet bereits eine verummte Gestalt auf ihn. Als er sich nähert, erkennt er Kajana. Sie fallen sich in die Arme. „Du hast es geschafft!“, entfährt es ihr. „Ja, aber es war verdammt knapp“, flüstert Nikoleit, „schnell, wir müssen weiter und die anderen warnen. In den Städten sind wir nicht mehr sicher.“



SZENARIOAUFTRAG: Um die Inquisition in Schach zu halten, muss jeder Alchemist je einen Stadtauftrag erfüllen. Sobald jeder Alchemist einen Stadtauftrag erfüllt hat, gilt das Szenario als erfolgreich abgeschlossen.

ZUSATZREGEL: Die Alchemisten können, solange sie ihren Auftrag nicht erfüllt haben, in den Städten keine Rezepte erforschen. Sobald ein Alchemist seinen Teil des Auftrags erfüllt hat, darf er nach neuen Rezepten forschen.

Blättert auf die nächste Seite und folgt dem Tutorial zum Aufbau des Inquisitionsbrettes.

Inquisitionsbrett Tutorial

Szenariokarte

Jedes Szenario hat eine eigene Szenariokarte, auf der die wichtigsten Informationen für das aktuelle Szenario stehen. Folgende Informationen könnt ihr der Szenariokarte entnehmen:

- 1 Links oben ist der Titel des Szenarios zu lesen. Nehmt für das Tutorial die Szenariokarte mit dem Titel „Prolog“.
- 2 Unter dem Titel ist der Szenarioauftrag in Form einer Iconreihe zu erkennen. Der vollständige Auftrag mit den im Szenario aktiven Sonderregeln steht hier im Kampagnenbuch bei den jeweiligen Szenariobeschreibungen.
- 3 Die Buchstaben kennzeichnen, welche Inquisitorenkarten in dem aktuellen Szenario benötigt werden. Im Tutorial sind es alle Inquisitorenkarten mit der Kennzeichnung **A** und **B** (12 Karten).
- 4 Die Tabelle im linken unteren Eck der Szenariokarte zeigt an, wieviele Szenariopunkte abhängig von der Mitspielerzahl für das Auslösen der Szenarioereignisse erreicht werden müssen.
- 5 Auch die Spieldauer wird über die Tabelle definiert. Im Tutorial endet das Szenario bereits nach Runde 12.
- 6 Zudem kann man in der Tabelle erkennen, welche Szenarioereignisse in jeder vierten Runde ausgelöst werden.



Inquisitionsbrett-Aufbau

- 1 Legt die Szenariokarte in das Zentrum des Inquisitionsbretts. In diesem Fall müsst ihr die Prolog-Szenariokarte benutzen.
- 2 Platziere den Sanduhrmarker auf dem Tag 1 der Zeitleiste.
- 3 Mische alle Alarmkarten und lege sie rechts oben auf das Inquisitionsbrett.
- 4 Nimm alle auf der Szenariokarte angegebenen Inquisitorenkarten, mische sie und lege sie links unten auf das Inquisitorenbrett. Im Tutorial müssen es alle Inquisitorenkarten des Typs **A** und **B** (12 Karten) sein.

Nun seid ihr bereit, um mit dem Spiel zu beginnen.

Spiellablauf Tutorial

Im kooperativen Spiel gibt es drei Phasen die aufeinanderfolgend abgehandelt werden müssen: Alarmphase, Alchemistenphase und Inquisitorenphase. Im folgenden Tutorial werden die Spielerzüge der ersten vier Spielrunden (Tage) vollständig vorgegeben, um den grundlegenden Ablauf des kooperativen Spiels kennen zu lernen. Anschließend kann das Prolog-Szenario selbstständig zuende gespielt werden.

Alarmphase 1

- In der Regel wird nun eine Alarmkarte gezogen, jedoch wird im Tutorial die hier abgebildete Alarmkarte abgehandelt.

Wappen der Stadt, in der die Inquisitoren erscheinen
Hier: Gravit Muri

Modifikatoren der Inquisitoren
Hier: Angriffswert aller Inquisitoren steigt um 1

Übersicht zur Platzierung der Alarmmarker
Hier: 1 Alarmmarker bei jedem Alchemisten links unten

Belohnung nach dem Besiegen eines Inquisitors
Hier:
2 Königswasser
1 Glas
0 Feuer

Zugreihenfolge entsprechend der Spielerfarbe
Hier: Grün, Gelb, Braun, Grau



- Platziere bei jedem Alchemisten einen Alarmmarker auf dem Spielbrett, wie es auf der Alarmkarte dargestellt wird. In diesem Fall müssen die Alarmmarker in den Feldern links unterhalb der Alchemisten ausgelegt werden. Achte dabei auf die Ausrichtung der Karten, welche immer nach Norden erfolgt.
- Die Alarmkarte bestimmt die Zugreihenfolge in der Alchemistenphase. Es beginnt Spieler Grün, dann Spieler Gelb, anschließend Spieler Braun und zuletzt kommt Spieler Grau.

Alchemistenphase 1

Wilka Tuluweit möchte einen Homunkulus erschaffen, um ihn für einen Stadtauftrag zu opfern.



Bewegen nach links (siehe Seite 8)



Abbauen: Da Wilka bei jeder Abbauaktion zwei Elemente bekommt, darfst du dir zwei Luftelemente nehmen und auf dein Alchemistentableau legen.



Bewegen nach rechts (siehe Seite 8)

Sejlon Jura möchte sich 2 Waffen transmutieren, um die Inquisitoren besser bekämpfen zu können.



Bewegen nach rechts (siehe Seite 8)



Bewegen nach rechts (siehe Seite 8)



Bewegen nach rechts oben (siehe Seite 8): Sejlon hat eine zusätzliche Bewegungsaktion.



Abbauen: Nimm dir ein Erdelement und lege es auf dein Alchemistentableau.

-  Sejlons Bewegungsaktionen
-  Wilkas Bewegungsaktionen
-  Piots Bewegungsaktionen
-  Lenkas Bewegungsaktionen
-  Bewegungsaktionen des Inquisitors
-  Alarmmarker

* Die Zahl auf dem Pfeil oder dem Alarmmarker zeigt an, an welchem Tag der Alarmmarker gesetzt oder die Bewegung durchgeführt wird.



Lenka Pavatey möchte einen Homunkulus erschaffen und im Anschluss ein Fragment für den Stein der Weisen, um den Homunkulus mit ins nächste Szenario nehmen zu können.

-  Bewegen nach rechts unten (siehe Seite 8)
-  Bewegen nach rechts unten (siehe Seite 8)
-  Bewegen nach rechts unten (siehe Seite 8)

Piot+Jacek Krol möchte einen Homunkulus erschaffen und im Anschluss ein Fragment für den Stein der Weisen, um den Homunkulus mit ins nächste Szenario nehmen zu können.

-  Bewegen nach links oben (siehe Seite 8)
-  Abbauen: Nimm dir ein Lufterelement.
-  Abbauen: Nimm dir ein Lufterelement.

Inquisitionsphase 1

Noch sind keine Inquisitoren auf dem Spielfeld. Somit wird diese Phase übersprungen.

Alarmphase 2

- Rücke den Sanduhrmarker auf Tag 2.
- In der Regel wird nun eine Alarmkarte gezogen, jedoch wird im Tutorial die hier abgebildete Alarmkarte abgehandelt.
- Platziere bei jedem Alchemisten einen Alarmmarker auf dem Spielbrett, wie es auf der Alarmkarte dargestellt wird (siehe Abbildung). Auf einem Feld mit einem Turm kann kein Alarmmarker platziert werden.
- Zugreihenfolge: Gelb, Braun, Grau, Grün.



Alchemistenphase 2

Sejlon Jura

-  Abbauen: Nimm dir ein Erdelement.
-  Bewegen nach links unten (siehe Seite 8)
-  Bewegen nach links (siehe Seite 8)
-  Bewegen nach links (Spezialfähigkeit) (siehe S. 8)

Lenka Pavatey

-  Bewegen nach rechts (siehe Seite 8)
-  Abbauen: Nimm dir ein Erdelement.
-  Abbauen: Nimm dir ein Erdelement.

Piot+Jacek Krol

-  Bewegen nach links (siehe Seite 8)
-  Bewegen nach links (siehe Seite 8)
-  Bewegen nach links (siehe Seite 8)

Wilka Tuluweit

-  Transmutieren: Benutze die zwei Lufterelemente, um in deinem Turm den Homunkulus **Aeribos** zu transmutieren. Lege die Elemente in den allgemeinen Vorrat zurück, platziere die Homunkulusfigur in deinem Turmfeld und lege die Homunkuluskarte offen vor deinem Alchemistentableau aus. Du darfst Aeribos in der nächsten Runde verwenden.



-  Bewegen nach rechts oben (siehe Seite 8)
-  Abbauen (Spezialfähigkeit): Nimm dir zwei Feuerelemente.

Inquisitionsphase 2

Noch sind keine Inquisitoren auf dem Spielfeld. Somit wird diese Phase übersprungen.

Alarmphase 3

- Rücke den Sanduhrmarker auf Tag 3.
- In der Regel wird nun eine Alarmkarte gezogen, jedoch wird im Tutorial die hier abgebildete Alarmkarte abgehandelt.
- Achtung, im Zentrum der Alarmkarte ist nun das Homunkulus-symbol abgebildet. Platziere bei jedem Homunkulus einen Alarmmarker auf dem Spielbrett, wie es auf der Alarmkarte dargestellt wird (siehe Seite 8).
- Da nun auf ein Feld, auf dem bereits ein Alarmmarker liegt, ein zweiter gelegt werden muss, wird Alarm ausgelöst. Entfernt beide Alarmmarker von dem Feld, deckt auf dem Inquisitionsbrett eine Inquisitorenkarte auf und platziert sie auf dem Ablagefeld rechts neben dem Nachzugstapel der Inquisitorenkarten. Für das Tutorial wird keine zufällige Karte aufgedeckt. Sucht die hier abgebildete Inquisitorenkarte aus dem Deck, legt sie neben den Nachzugstapel und mischt den Nachzugstapel.



- Das Stadtwappen links oben auf der Alarmkarte zeigt an, wo der Inquisitor auf das Spielbrett gebracht wird. Platziert die auf der Inquisitorenkarte abgebildete Figur in der Hafenstaft Bosvadum (siehe Seite 8).
- Zugreihenfolge: Braun, Grau, Gelb, Grün.

Alchemistenphase 3

Lenka Pavatej

- Bewegen nach links (siehe Seite 8)
- Bewegen nach links oben (siehe Seite 8)
- Bewegen nach links oben (siehe Seite 8)

Piot+Jacob Krol

- Bewegen nach links unten (siehe Seite 8)
- Abbauen: Nimm dir ein Feuerelement.
- Transmutieren: Piot kann außerhalb des Turmes transmutieren. Benutze ein Feuer- und Lufterelement, um ein **Fragment des Steins der Weisen** zu transmutieren. Mit dem Level I Fragment darfst du einen Level I Homunkulus oder einen Level I Ausrüstungsgegenstand in das nächste Szenario mitnehmen.



Sejlon Jura

- Bewegen nach links (Spezialfähigkeit) (siehe S. 8)
- Abbauen: Nimm dir ein Wasserelement.
- Bewegen nach rechts unten (siehe Seite 8)
- Abbauen: Nimm dir ein Lufterelement.

Wilka Tuluweit

- Bewegen nach links unten
- Transmutieren: Benutze die zwei Feuerelemente, um den Homunkulus **Caligor** zu transmutieren.
- Bewegen nach links unten



Aeribos (Wilkas Homunkulus)



Bewegen nach links unten

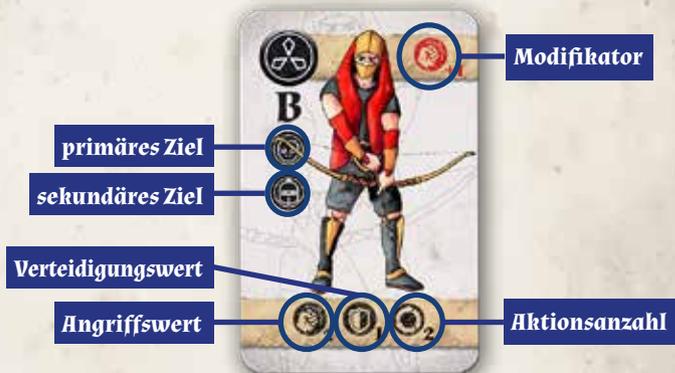


Bewegen nach links unten: Aeribos bewegt sich in die Stadt Rudus Figor und schließt damit den dort befindlichen Stadtauftrag **Praedo Ferarum** ab. Die Homunkulusfigur wird in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Die Homunkuluskarte wird offen auf den Homunkulusablagestapel gelegt. Der Stadtauftrag „Praedo Ferarum“ wird offen auf das Kartenfeld links oben auf dem Inquisitionsbrett abgelegt. Die Alchemisten haben damit 2 Szenariopunkte gesammelt. Die Bedeutung von Szenariopunkten wird später noch erklärt. Ein neuer Stadtauftrag wird gezogen und auf der Stadtkarte von Rudus Figor ausgelegt. Wilka darf nun, da sie ihren Teil des Szenarioauftrags erfüllt hat, in den Städten nach neuen Rezepten forschen.



Inquisitionsphase 3

Nun befindet sich ein Inquisitor auf dem Spielbrett. Inquisitoren versuchen stets Alchemisten oder Homunkuli anzugreifen. Wenn sich kein Ziel zum Angreifen in einem benachbarten Feld befindet, bewegen sie sich zuerst. Seine Bewegung orientiert sich an seinen Zielen. Folgende Prioritäten müssen bei der Bewegung der Inquisitoren beachtet werden:



1. Nächstes Ziel außerhalb eines Turmes
2. Bei gleicher Entfernung: nächstes primäres Ziel
3. Bei gleicher Entfernung: erster Spieler in der Zugreihenfolge (siehe Alarmkarte)
4. Alle Ziele im Turm: nächstes Ziel in einem Turm
5. Bei gleicher Entfernung: nächstes primäres Ziel im Turm
6. Bei gleicher Entfernung: erster Spieler in der Zugreihenfolge Alchemisten in einem Turm können von Inquisitoren nicht angegriffen werden. Das primäre Ziel des Inquisitors sind in diesem Fall Alchemisten. Da Sejlton der nächste Alchemist ist, der sich außerhalb eines Turmes befindet, bewegt sich der Inquisitor auf dem kürzesten Weg auf ihn zu. Der Inquisitor hat 2 Aktionen, die er folgendermaßen ausführt:

Inquisitor B



Bewegen nach links unten (siehe Seite 8)



Bewegen nach links unten (siehe Seite 8)

Alarmphase 4

- Rücke den Sanduhrmarker auf Tag 4.
- In der Regel wird nun eine Alarmkarte gezogen, jedoch wird im Tutorial die hier abgebildete Alarmkarte abgehandelt.
- Platziere bei jedem Homunkulus einen Alarmmarker auf dem Spielbrett, wie es auf der Alarmkarte dargestellt wird (siehe Seite 8).



Alarmphase 1

- Da auf zwei Feldern, auf denen bereits Alarmmarker liegen, ein zweiter gelegt werden muss, wird wieder Alarm ausgelöst. Entfernt alle Alarmmarker von den Feldern, auf denen Alarm ausgelöst worden ist und deckt auf dem Inquisitionsbrett, entsprechend der Anzahl der ausgelösten Alarmfelder Inquisitorenkarten auf und platziert sie auf den Ablagefeldern rechts neben dem Nachzugstapel der Inquisitorenkarten. In diesem Fall sind es zwei Alarmfelder und somit zwei Inquisitorenkarten. Für das Tutorial werden keine zufälligen Karten aufgedeckt. Sucht die hier abgebildeten Inquisitorenkarten aus dem Deck, legt sie neben den Nachzugstapel und mischt den Nachzugstapel. Falls mehr Alarmfelder ausgelöst werden als Alchemisten im Spiel sind, wird maximal die Anzahl der spielenden Alchemisten an Karten gezogen. Achte darauf, dass Inquisitionskarten der gleichen Art so übereinander gelegt werden, dass die Modifikatoren oben rechts auf den Karten sichtbar bleiben.



- Platziere nun die Inquisitorenfiguren, der neu gezogenen Inquisitorenkarten auf dem Spielbrett in der Stadt Troquesia (siehe Seite 8). Der Modifikator mit diesem Symbol  bedeutet, dass von der entsprechenden Inquisitorenart eine zweite Figur auf dem Spielbrett platziert werden muss.



- In den Alarmphasen der Tage 4, 8, 12 und 16 finden Szenarioereignisse statt, die folgendermaßen abgehandelt werden:
 1. Prüfe, wie viele Szenariopunkte an Tag 4 für eure Spielerzahl erforderlich sind. Diese Information kann der Szenariokarte entnommen werden. In diesem Fall sind es bei 2 Alchemisten 1 Szenariopunkt und bei 3 oder 4 Alchemisten 2 Szenariopunkte.



2. Prüfe wie viele Szenariopunkte du gesammelt hast. Szenariopunkte erhält man durch das Erfüllen von Stadtaufträgen. In diesem Fall wurde der Stadtauftrag „Praedo Ferarum“, der 2 Szenariopunkte wert ist, erfüllt.
3. Gebt diese Szenariopunkte aus, um den Effekt auf der Szenariokarte unter dem Alchemistensymbol zu aktivieren und dreht die Karte um, so dass sie verdeckt auf dem entsprechenden Feld des Inquisitorenbrettes liegt. Die Szenariopunkte dieser Karte sind nun verbraucht und können für weitere Szenarioereignisse nicht mehr eingesetzt werden.



4. Handelt den Szenarioeffekt der Alchemisten ab und verdeckt den der Inquisition mit einem X-Marker. In diesem Fall erhält jeder Alchemist **zwei Erdelemente**, die er direkt in seinen Turm legen darf. Eine Übersicht aller Szenarioeffekte findest du auf der Rückseite dieses Szenariobuches.

- Zugreihenfolge: Grau, Braun, Gelb, Grün.

Alchemistenphase 1

Piot+JacobKrol



Abbauen: Nimm dir ein Feuerelement.



Abbauen: Nimm dir ein Feuerelement.



Transmutieren (Spezialfähigkeit): Benutze ein Feuer- und Luftelement, um den Homunkulus **Olmos** zu transmutieren. Platziere die Homunkulusfigur auf das Feld, auf dem du stehst. Du darfst Olmos in der nächsten Runde verwenden.



Lenka Pavatey



Bewegen nach links oben (siehe Seite 8)



Transmutieren: Benutze zwei Erdelement, um den Homunkulus **Telugai** zu transmutieren.



Transmutieren: Benutze zwei Erdelemente, um **Sacca Cingulum** zu transmutieren. Die Statusveränderung durch die Tasche werden sofort aktiv.



Sejlon Jura



Bewegen nach rechts oben



Transmutieren: Benutze ein Erd- und ein Luftelement, um den Ausrüstungsgegenstand **Cultro Pugna** zu transmutieren. Die Statusveränderung durch den Dolch werden sofort aktiv.



Transmutieren: Benutze ein Erd- und ein Wasserelement, um den Ausrüstungsgegenstand **Securis Ligna** zu transmutieren. Die Statusveränderung durch die Axt werden sofort aktiv.



Kämpfen: Greife den Inquisitor, der vor deinem Turm steht an. In dieser Runde darfst du drei Angriffswürfel benutzen, da die Statusveränderungen deiner Ausrüstungsgegenstände aktiv sind. Der Verteidigungswert sowie der Angriffswert der Inquisitoren sind statisch und werden nicht gewürfelt. Da der Inquisitor einen Verteidigungswert von 1 hat, muss Sejlon mindestens einen Angriffswert von 2 würfeln.

Verteidigungswert



ACHTUNG: In einem Kampf müssen alle Modifikatoren

- der Inquisitorenkarten,
- der aktiven Alarmkarte sowie
- der aktiven Szenarioereignisse auf der Szenariokarte zu den Werten hinzuaddiert werden. In diesem Fall sind keine Modifikatoren aktiv, die den Verteidigungswert beeinflussen.

Inquisitorenkarte	Alarmkarte	Szenariokarte
<p>2 Modifikatoren: +1 zusätzlicher Würfel beim Angriff +1 zusätzlicher Inquisitor</p>	<p>1 Modifikator: +1 zusätzliche Aktion</p>	<p>kein Modifikator, da das Szenarioereignis an Tag 8 noch nicht ausgelöst worden ist</p>

Alchemistenphase 1

- ♦ **Verliert** Sejlön den Kampf passiert nichts und er kann es in der nächsten Runde noch einmal versuchen.
- ♦ **Gewinnt** Sejlön den Kampf wird die Inquisitorenfigur vom Spielbrett entfernt. Da sich bereits eine zweite Figur derselben Inquisitorenart auf dem Spielbrett befindet, weil unter den Modifikatoren folgendes Symbol  zu sehen ist, wird nur die Inquisitorenkarte mit diesem Symbol  unter den Nachzugstapel gelegt.



Außerdem darf sich Sejlön mit einem Würfel noch eine Beute erspielen. Die aktive Alarmkarte zeigt, welches Element Sejlön durch seinen Würfelwurf in sein Inventar (Alchemistentableau) bekommt.



Beispiel: Würfelt Sejlön eine 1, erhält er ein Glaselement.

Wilka Tuluweit

-  Bewegen nach links unten (siehe Seite 8)
-  Erforschen: In Rudus Figur können Rezepte für Ausrüstungsgegenstände und für den Stein der Weisen erforscht werden. Ziehe zwei Karten vom Stapel für Ausrüstungsgegenstände. Die Spieler entscheiden als Gruppe, welches Rezept sie behalten wollen und legen es zu den anderen verfügbaren Rezeptkarten. Das andere Rezept wird offen auf den Ablagestapel für Ausrüstungsgegenstände gelegt.
-  Erforschen: Zieht zwei Karten vom Stapel für Ausrüstungsgegenstände.

Caligor (Wilkas Homunkulus)

-  Ausrüsten: Nimm 2 Erdelemente aus dem Turm auf.
-  Bewegen nach links oben (siehe Seite 8)

Da Lenka einen sehr weiten Weg zur Erdmine hat bringt ihr Caligor 2 Erdelemente. In der nächsten Runde können entweder Lenka oder Caligor eine Tauschenaktion ausführen, um beide Erdelemente von der Homunkuluskarte zur Alchemistenkarte zu transferieren.

Inquisitionsphase 1

Das Abhandeln der einzelnen Inquisitorenfiguren erfolgt entsprechend der Auslage auf dem Inquisitionsbrett von links nach rechts. In diesem Fall werden zuerst die Typ B Inquisitoren und dann der Typ H Inquisitor abgehandelt.

ACHTUNG: In der Inquisitionsphase müssen alle Modifikatoren der Inquisitorenkarten, der aktiven Alarmkarte sowie der aktiven Szenarioereignisse auf der Szenariokarte zu den Werten hinzuaddiert werden. In diesem Fall handelt es sich um eine zusätzliche Aktion (Alarmkarte).

Inquisitor B (von Tags)

Falls Sejlön diesen Inquisitor bereits im Kampf bezwungen haben sollte, kann dieser Inquisitor übersprungen werden. Falls sich dieser Inquisitor noch auf dem Spielbrett befindet, bewegt er sich auf Piot zu, da er die nächste Spielerfigur ist, die sich außerhalb des Turms befindet. Wenn Piot nicht im Spiel ist bewegt er sich auf Wilka zu.

-  Bewegen nach links unten (siehe Seite 8)
-  Bewegen nach links unten (siehe Seite 8)
-  Bewegen nach links unten (Modifikator) (siehe S. 8)

Inquisitor B (von Tag 4) & Inquisitor A

Beide Inquisitoren bewegen sich auf Wilka zu, da sie die nächste Spielerfigur ist, die sich außerhalb des Turms befindet.



Bewegen nach links unten (siehe Seite 8)



Bewegen nach links unten (siehe Seite 8)



Bewegen nach links unten (Modifikator) (siehe S. 8)

Weiterer Spielverlauf

Nun habt ihr die wichtigsten Mechanismen des kooperativen Spiels kennen gelernt und ihr seid frei das Tutorial fertig zu spielen, das mit Tag 12 endet. Dabei werden an jedem Tag inklusive dem 12. Tag stets die Alarmphase, die Alchemistenphase und die Inquisitorenphase in dieser Reihenfolge abgehandelt. Jeder Alchemist muss am Ende des 12. Tages einen Stadtauftrag erfüllt haben, um das Tutorial-Szenario erfolgreich abzuschließen.

TIPPS:

Wilka braucht noch ein Stein der Weisen Fragment Level 1, damit sie Caligor in das nächste Szenario mitnehmen kann. Außerdem könnte sie sich einen Turmausbau kaufen, der ihr im nächsten Szenario zur Verfügung stehen würde.

Sejlon muss sich um die angreifenden Inquisitoren kümmern, einen Stadtauftrag erfüllen und braucht noch ein Stein der Weisen Fragment Level 1, damit er eine seiner Waffen in das nächste Szenario mitnehmen kann.

Lenka sollte zunächst einen Stadtauftrag erfüllen, damit sie ihre Spezialfähigkeit nutzen kann. Außerdem braucht sie noch ein Stein der Weisen Fragment Level 1, damit sie Telugai in das nächste Szenario mitnehmen kann.



Im Tutorial markiert der 12. Tag das Spielende. Es müssen noch einmal alle 3 Phasen abgehandelt werden.

Piot+Jacob müssen noch einen Stadtauftrag erfüllen. Außerdem könnten sie noch einen Turmausbau kaufen, der ihnen im nächsten Szenario zur Verfügung stehen würde.

ACHTUNG: Falls ein Alchemist im Kampf gegen einen Inquisitor seinen Seelenstein verlieren sollte, muss er das nächste Szenario ebenfalls ohne Seelenstein beginnen und er darf keine Ausrüstung und keinen Homunkulus in das nächste Szenario mitnehmen, auch wenn er ein entsprechendes Stein-der-Weisen-Fragment transmutiert hat.

Leset erst weiter, wenn ihr die letzte Phase des 12. Tages abgehandelt und damit das Szenario abgeschlossen habt.

Szenarioende

Wenn jeder Alchemist einen Stadtauftrag erfüllt hat, gilt das Tutorialsszenario des Prologs als bestanden und ihr könnt hier weiterlesen. Falls ihr das nicht geschafft habt, seid ihr gescheitert und müsst das Szenario wiederholen.

GLÜCKWUNSCH: Trotz des wachsamem Auges der Inquisition haben es die verbleibenden Alchemisten geschafft im Untergrund der Städte ein Netzwerk aus Verbündeten und Wohlgesonnen zu errichten. Auch wenn auf den Straßen die Gardisten der Inquisition patrouillieren, können die Alchemisten über stillgelegte Kanalisationsrohre, alte Versorgungstunnel, verschlungene Höhlensysteme und versteckte Hintertüren in die Antiquariate und Bibliotheken der Städte gelangen, um nach längst verschollenen aber nützlichen Rezepten zu forschen.

Sobald ein Szenario abgeschlossen worden ist, muss der Spielfortschritt in der Kampagnenchronik gesichert werden. Leset dazu das Kapitel **Szenarioende** im Regelbuch für das kooperative Spiel. Wenn ihr die Szenariopunkte ausgewertet und den Spielstand gesichert habt, könnt ihr das nächste Szenario auf Seite 18 spielen. Falls ihr mit der Charakterauswahl, den Turmpositionen oder der Anordnung des Spielbrettes unzufrieden seid, könnt ihr das Prolog-Szenario gerne nach euren Vorstellungen ohne den Tutorialleitfaden erneut spielen.



Purgatio/Reinigung

Sejlon merkt, wie die Stimmung auf dem Marktplatz von Rudus Figor umschlägt. „Ein Dorn steckt in unserem Fleisch!“ gellt die Stimme von der improvisierten Kanzel. „Ein Dorn, so tief und entzündet. Wir haben gelernt, mit ihm zu leben - ihn akzeptiert.“ Sejlon zieht seine Kapuze tiefer ins Gesicht und wendet sich langsam ab. „Der König ist tot! Und seine Jünger werden dasselbe Schicksal erleiden!“ Die Menschen werden von den hasserfüllten Worten mitgerissen. „Wir müssen diesen Dorn herausreißen und uns von dem Schmerz befreien!“ Die Massen drängen sich dichter um die Empore und immer neue kommen hinzu. Es wird immer schwieriger sich unbemerkt einen Weg durch die tobenden Menschen zu bahnen. Hier gibt es viele, die mich kennen, denen ich geholfen habe, die wissen was ich tue. Sejlon versucht seine Nervosität zu verbergen. „Ihr kennt diesen Dorn und ihr wisst, wie er heißt!“, schmettert der Priester der wogenden Menge entgegen. Er hat seine Aufgabe gut gemacht und die Bäcker, Bauern, Schuster, Schmiede und Tagelöhner angeheizt. „Wie heißt dieser häretische Dorn?!“ „Alchemie!“, bricht es aus der brodelnden Masse hervor. Sejlon sucht nach einem Ausweg. Er muss ruhig bleiben, um nicht aufzufallen. Da ist eine Nebengasse, ein Ausgang aus diesem Hexenkessel! Er schiebt sich weiter gegen den Strom, als er plötzlich zu Boden gerissen wird und sich sein Umhang löst. Dieser hat ihn bis jetzt zuverlässig vor neugierigen Blicken bewahrt. Er weiß, was passiert, wenn man ihn erkennt. Ohne einen weiteren Gedanken zu verlieren, setzt er sich in Bewegung und stößt jedes Hindernis zur Seite. Für ihn gibt es nur eine Richtung – weg! Erst als er den Stadtrand von Rudus Figor erreicht, verlangsamt er seinen Schritt. Doch in Sicherheit ist er noch lange nicht.

Ausgehend von Troqulesia haben fahrende Händler, Wanderarbeiter und Schausteller die Kunde vom Toten Alchemistenkönig bis in die entlegensten Winkel von Alka Sowa getragen. Die Priester predigen von der Kanzel den Anbruch

einer neuen Ära. Sie haben den Alchemisten den Krieg erklärt. Es wird nicht mehr lange dauern bis unsere Türme, Labore und Bibliotheken brennen. Die Alchemisten müssen sich erheben. Es wird Zeit alte Bündnisse aufzufrischen und neue zu schließen.



SZENARIOAUFGABE: Jeder Alchemist muss seinen Turm vor der Inquisition schützen, indem er einen Bannkreis generiert. Jeder Alchemist muss ein Level 3 Stein der Weisen Fragment transmutieren. Sobald jeder Alchemist ein solches Fragment transmutiert hat, gilt das Szenario als erfolgreich abgeschlossen. Achtung: Das Level 3 Fragment für den Stein der Weisen, das für den Auftrag benötigt wird, zählt nicht als Rezept, um einen Level 3 Homunculus oder einen Level 3 Gegenstand mit in das nächste Szenario zu nehmen. Hierfür müsste man ein zweites Level 3 Stein der Weisen Fragment transmutieren.



Leset erst weiter, wenn ihr das Szenario erfolgreich beendet habt.

GLÜCKWUNSCH: Auch wenn die Inquisition alles daran gesetzt hat, die Massen gegen die Gilde der Alchemisten mobil zu machen, ist es euch gelungen einen Großteil der Labore und Bibliotheken zu schützen. Doch der Schutz alleine wird nicht ausreichen, es gibt Gerüchte, dass der Großinquisitor einen größeren Plan verfolgt. Es muss einen Weg geben, um diese verblendeten Fanatiker zu stoppen.



Vestigium / Fährte

Nikoleit ist sich bewusst, dass die Hauptstadt kein sicherer Ort mehr für ihn ist. Während die untergehende Sonne ihr letztes Licht auf die Türme der Kathedrale wirft, ist in den engen, ausgestorbenen Gassen von Troquesia schon die Nacht hereingebrochen. Normalerweise herrscht zu dieser Tageszeit noch reger Betrieb. Doch die Pogrome gegen die Alchemisten haben sich ausgeweitet und die Inquisition hat eine nächtliche Ausgangssperre verhängt. Jeder hat Angst mit Alchemie in Verbindung gebracht und denunziert zu werden. Als Nikoleit die Schänke am alten Tor betritt, verstummen die Gespräche an den spärlich besetzten Tischen. Er wird argwöhnisch beäugt und es dauert ein paar Atemzüge, bis sich die Blicke wieder senken und das Gemurmel anschwillt. Nur ein kleiner Mann neben dem Kamin fixiert ihn weiterhin und nickt ihm zu. Der Mann wirkt alt und gebrechlich. Auf seinem Tisch stehen weder Wein noch etwas zu Essen. Auch seinen Mantel trägt er noch. Als Nikoleit sich seinem Tisch nähert, sieht er, dass unter dem rechten Arm des Mannes der Mantel tief rot gefärbt ist und sich der schimmernde Fleck langsam aber stetig ausbreitet. „Herr Obel?“, fragt der Mann mit zittriger Stimme. „Sie müssen der Bibliothekar sein!“, erwidert Nikoleit, „Was ist passiert?“ „Wir haben keine Zeit. Für mich ist es ohnehin zu spät. Hier!“ Der Mann reicht Nikoleit unter dem Tisch eine kleine Pergamentrolle. „Alles, was sie wissen müssen, steht in dem Schriftstück. Gehen sie jetzt! Ich weiß nicht, wer mir gefolgt ist.“ Er hat den Satz kaum vollendet, als von draußen die metallischen Schritte der schwer gepanzerten Inquisitionspatrouille ertönen. „Durch die Küche! Schnell!“, bellt ihn der Alte mit letzter Kraft an. Nikoleit springt auf, eilt zur Theke und stößt den Wirt rüde zur Seite. Die Tür zur Küche steht weit offen und auch der Hintereingang ist nicht versperrt. Als er in die nächtliche Gasse stolpert, hört er noch aus dem Gastraum: „Die Küche! Er ist durch die Küche!“ Ohne sich noch einmal umzublicken, rennt er die Gasse

hinab. Geschickt vermeidet er die breiten Straßen mit dem rußigen Licht ihrer Laternen und bewegt sich umhüllt von der Sicherheit der Schatten in Richtung Wehranlagen. Abseits des großen Osttores führt ihn eine alte Schmugglerroute entlang felsiger Abgründe hinaus aus der Stadt. Die ersten Sonnenstrahlen kündigen bereits den neuen Tag an, als der Alchemist endlich zur Ruhe kommen kann. Nikoleit kramt erschöpft das Schriftstück des Bibliothekars aus seiner Manteltasche hervor und öffnet es behutsam. Er überfliegt die schnell auf das Pergament gekritzelten Zeilen. Seine Mine verfinstert sich: „Tristigis, also!“



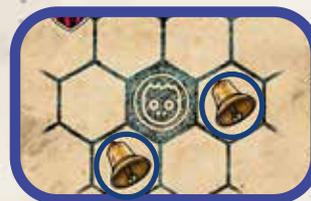
SZENARIOAUFRAG: Tristigis wird schwer bewacht. Um in die Stadt reisen zu können, muss jeder Alchemist die Wachen mit zwei Goldelementen bestechen. Sobald jeder Alchemist zwei Goldelemente in Tristigis abgelegt hat, gilt das Szenario als erfolgreich bestanden. Achtung: In Tristigis abgelegte Goldelemente werden aus dem Spiel genommen und in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Während des gesamten Szenarios können in Tristigis keine Turmausbauten gekauft oder Stadtaufgaben erfüllt werden. Es dürfen auch keine Seereisen aus der Stadt oder in die Stadt durchgeführt werden.



ZUSATZREGEL: Die Stadtwache wird zu Beginn des Kapitels in Tristigis platziert. Die Stadtwache kann weder angegriffen werden, noch dürfen Alchemisten mit einer Bewegungsaktion auf das Feld der Stadtwache ziehen oder durch das Feld hindurchziehen. Die Stadtwache wird in der Alarmphase ein Feld in die Richtung des Alarmmarker-Symbols, das auf der Alarmkarte abgebildet ist, bewegt. Falls sich die Stadtwache über den Spielfeldrand hinaus bewegen würde oder auf das Turmfeld eines Spielers ziehen würde, bewegt sie sich nicht. Sobald die Stadtwache Tristigis einmal verlassen hat, ist auch das Stadtfeld für sie blockiert.



Wenn zwei Glocken auf der Alarmkarte abgebildet sind vollzieht die Stadtwache einen Rundumschlag und alle Felder die an die Stadtwache angrenzen werden angegriffen. Dieser Angriff kann nicht durch einen Verteidigungswurf abgewehrt werden.



Leset erst weiter, wenn ihr das Szenario erfolgreich beendet habt.

GLÜCKWUNSCH: Die letzte Widerstand der Alchemisten hat einen Weg in die Stadt Tristigis gefunden. Nun gilt es herauszufinden, welche Geheimnisse ihre Kontaktperson bereithält und ob man damit die Inquisition noch aufhalten kann.

Profectio | Aufbruch

Tritigis ist eine alte Stadt. Bereits als die ersten Siedler im dritten Zeitalter Alka Sowa vom Norden aus erkundeten, fanden sie hier Ruinen, die von einer deutlich älteren Zivilisation stammen mussten. Selbst die Wohnhäuser und Tempel von Trimori, dem ältesten Viertel der Stadt, stehen auf Mauerresten, deren Gewölbe und Tunnel bis tief unter die Erde reichen. Eine Kontaktperson hat Wilka und Farol vom Hafen aus in die Kanalisation geführt. Seit Stunden waten sie durch das kniehohe Abwasser. Die Dunkelheit wird nur von der kleinen Öllampe ihres Führers durchdrungen. Immer tiefer hinab geleitet sie ihr Weg durch sakrale Gewölbe, über steile Treppen und vorbei an jahrtausendealten Skulpturen und Fresken. Am Grund eines endlos scheinenden Schachts treffen sie auf eine gewaltige Eisentür. Ihre Laibung ist reich verziert und das Relief auf den Flügeln zeigt abscheuliche Szenen vom Tag der Dämmerung, als die Alchemie vor über einem Zeitalter von einem Moment zum nächsten von einer grellen Lichtsäule ausgebrannt worden ist. Durch den Türspalt fällt flackerndes Kerzenlicht und man hört Schritte und Stimmen von der anderen Seite.

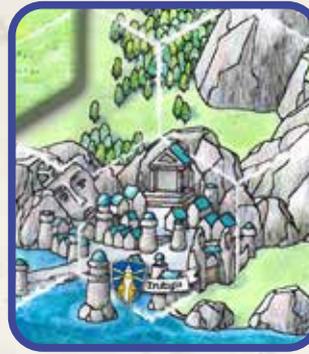
Als Wilka und Farol hindurchschreiten, eröffnet sich vor ihnen der Blick auf eine Bibliothekshalle, die sich über mehrere Ebenen erstreckt. Ein Mann in langer Robe verbeugt sich vor ihnen und sagt: „Mein Name ist Rahab. Kommt! Ich bringe euch zu Frega, der Ältesten der Anat!“ Als sie in ein Seitenschiff der großen Halle abbiegen, wird ihnen erst bewusst, wie riesig diese Sammlung an Schriftstücken, Folianten, Relikten und antiken Schätzen sein muss. Über eine Galerie gelangen sie zu einer unscheinbaren Holztür. „Sie erwartet euch schon,“ Rahab tritt in den Raum und fordert die beiden mit einer verneigenden Geste auf, ihm zu folgen. In einem tiefen Ledersessel vor dem Kamin sitzt eine alte Frau, deren zerbrechliche Gestalt selbst unter dem schweren Brokatstoff zu erahnen ist. „Endlich seid ihr da!“ ihr Stimmklang ungeduldig, „die Inquisition schläft nicht. Sie ha-

ben das Grab im Tempel von Senex Ara bereits gefunden.“ „Welches Grab? Was will der Großinquisitor in Senex Ara?“, entfährt es Wilka. Farol blickt zunächst sie, dann die Älteste ratlos an. „Was wisst ihr über den Tag der Dämmerung?“ „Das, was jeder weiß,“ entgegnet Wikla, „dass ein grelles Licht alle Alchemisten, ihre Geschöpfe und Erzeugnisse versengt hat!“ „Es geht nicht darum, was das Licht ausgelöscht hat, sondern was es zum Vorschein gebracht hat,“ Fregas Stimme beginnt zu beben, „als das grelle Licht verglühte, fanden die ersten Brüder und Schwestern unseres Ordens an der Quelle des Unglücks einen Körper, sowohl wunderschön als auch entsetzlich, leblos aber voller Energie. Sie brachten ihn nach Senex Ara und mauerten ihn tief ins Felsmassiv.“ „Die Inquisition will diesen Körper!“ „Ja, der Großinquisitor glaubt, man könne mit ihm einen zweiten Tag der Dämmerung heraufbeschwören. Ihr müsst das verhindern!“ „Aber wie?“ „Damit“, sie deutet mir ihren knochigen Fingern auf eine reich verzierte Truhe, „geleitet mich zum Bergtempel. Nur dort können wir das Unglück noch abwenden.“ Rahab hilft Frega aus ihrem Sessel: „Wir werden ein Schiff benötigen. Der Landweg ist nicht sicher!“



SZENARIOAUFRAG: Sichert den Seeweg nach Bosvadum. Um die Überfahrt von Frega zu schützen, muss jeder Alchemist in einer Hafenstadt einen Level 3 Homunkulus opfern. Das geschieht sobald ein Homunkulus auf das entsprechende Hafenstadtfeld bewegt wird. Der Schiffsmarker wird in Tristigis platziert. Der erste Homunkulus muss in Tristigis geopfert werden, sobald das geschehen ist, bewegt sich das Schiff nach Aestis Testa weiter. Der zweite Homunkulus muss in Aestis Testa geopfert werden, sobald das geschehen ist, bewegt sich das Schiff nach Bosvadum weiter. Die Spieler drei und vier, falls vorhanden, müssen ihren Homunkulus in Bosvadum opfern. Sobald jeder Spieler einen Homunkulus geopfert hat, gilt der Auftrag als erfüllt. Achtung: Die

geopferten Homunkuli werden nach der Bewegungsaktion in die jeweilige Stadt sofort aus dem Spiel genommen und in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.



Leset erst weiter, wenn ihr das Szenario erfolgreich beendet habt.

GLÜCKWUNSCH: Frega und ihre Begleiter haben über den Seeweg bereits den Dracant erreicht, als sich im Zentrum von Alka Sowa neue Gewitterwolken zusammenziehen. Die Inquisition plant eine Großoffensive gegen den letzten Widerstand der Alchemisten.

Aktionen

Bewegen



| Ziehe auf ein angrenzendes Feld!

Abbauen



| Beziehe Elemente aus einer Mine!

Ablegen



| Lasse Elemente auf deinem Feld fallen!

Kämpfen



| Greife auf einem angrenzenden Feld an!

Tauschen



| Tausche Elemente mit einem Mitspieler!



Umwandeln



| Wandle Elemente um!

Transmutieren



| Erschaffe Homunkuli oder Ausrüstung!

Ausrüsten



| Tausche Elemente und Ausrüstung!



Erforschen



| Erwerbe ein neues Rezept!

Kaufen



| Erhalte einen Turm-Ausbaumarker!

Segeln

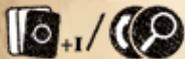


| Ziehe in eine verbundene Hafenstadt

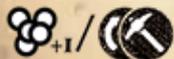
Fähigkeiten



Erhalte die jeweils 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.



Man muss sich nicht auf einem Stadtfeld befinden, um eine Erforschen-Aktion auszuführen.



Man muss sich nicht auf dem Turmfeld befinden, um eine Transmutation-Aktion auszuführen.

Szenarioereignisse



Jeder Alchemist erhält einmalig das abgebildete Element direkt auf sein Turmtableau.



Jeder Alchemist verliert die abgebildeten Elemente. Dabei spielt es keine Rolle, wer sie trägt oder ob sie im Turm liegen.



Jeder Alchemist verliert je nach Abbildung entweder einen Ausrüstungsgegenstand, einen Homunkulus oder ein Fragment des Steins der Weisen.



Jeder Alchemist erhält bis zum Ende des Szenarios die abgebildete Statuswertverbesserung.



Jeder Inquisitor erhält bis zum Ende des Szenarios die abgebildete Statuswertverbesserung.

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

Stadaufträge



Greife auf dem Stadtfeld an und überbieten den Verteidigungswert des Stadauftrags



Lege das abgebildete Element auf dem Stadtfeld ab und entferne das Element aus dem Spiel



Bewege einen Homunkulus auf das Stadtfeld und entferne den Homunkulus aus dem Spiel



Legen einen Ausrüstungsgegenstand ab und entferne den Gegenstand aus dem Spiel



Lege ein Stein-der-Weisen-Fragment ab und entferne das Fragment aus dem Spiel