

# Alchemieformeln

Liste der alchemistischen Formeln mit Fundort und benötigten Zutaten

- [Prähistoria](#)
- [Antika](#)
- [Gotika](#)
- [Assitopia](#)

# Prähistoria

Liste der Alchemieformeln aus Prähistoria mit Fundorten und benötigten Zutaten.

## Hitzeblitz

Zutat 1	Zutat 2
1x Wachs	2x Öl

**Fundort:** Nach erstem Treffen mit Feuerauge.

Erzeugt einen kleinen Feuerball, der auf Gegner zufliegt.

## Schlamm Bombe

Zutat 1	Zutat 2
1x Kristall	1x Lehm

**Fundort:** Alchemistenhöhle in der Käfersteppe.

Schleudert eine harte Kugel auf Gegner.

## Säureregen

Zutat 1	Zutat 2
1x Asche	3x Wasser

**Fundort:** Auf dem Rückweg nach dem Kampf gegen Vulgor. Ein versteckter Bereich rechts neben dem Behälter mit Wachs führt zum Alchemisten.

Lässt ätzenden Regen auf Gegner niederprasseln.

# Energieschild

Zutat 1	Zutat 2
1x Lehm	1x Asche

**Fundort:** Geheime Lichtung im Dschungeldorf links vom Rüstungshändler. Nach dem Sieg über Vulgor erscheint dort zusätzlich ein Alchemist der die Formel übergibt.

Erhöht vorübergehend die Abwehr.

# Heilaura

Zutat 1	Zutat 2
2x Wurzel	1x Öl

**Fundort:** Schlauer Bär überreicht die Formel als Dank für seine Rettung in seiner Hütte südlich vom Dschungeldorf.

Behept negative Statuszustände.

# Krafthauch

Zutat 1	Zutat 2
1x Wurzel	1x Wasser

**Fundort:** Nach dem Kampf gegen die Echsen auf dem Mammutfriedhof.

Stellt geringe Mengen KP wieder her.

# Telekinese

Zutat 1	Zutat 2
1x Wasser	1x Pfeffer

**Fundort:** Alchemist auf dem Gipfel des Vulkans.

Öffnet durch Felsbrocken blockierte Wege.

# Turboantrieb

**ACHTUNG:** Ist später nicht mehr erhältlich!

Zutat 1	Zutat 2
1x Wachs	2x Wasser

**Fundort:** Geheimraum im Labyrinth des Vulkangewölbes.

Erhöht vorübergehend Ausweichen-% und Treffer-%.

# Heilkraft

**HINWEIS:** Kann erst erlangt werden, nachdem man mit dem Gleiter nach Prähistoria zurückkehrt.

Zutat 1	Zutat 2
1x Essig	2x Wurzel

**Fundort:** Schlauer Bär in seiner Hütte besuchen.

Heilt die KP und negative Statuszustände.

# Antika

Liste der Alchemieformeln aus Antika mit Fundorten und benötigten Zutaten.

## Höllenzaust

Zutat 1	Zutat 2
1x Wachs	2x Kalkstein

**Fundort:** John David überreicht die Formel beim Wiedersehen in seiner Höhle an den Klippen von Krozkrübel.

Eine Steinfauft kracht auf Gegner herab.

## Bienenattacke

Zutat 1	Zutat 2
2x Wasser	1x Essig

**Fundort:** Alchemist in einer der Oasen in der Wüste zwischen Krozkrübel und Allelachema. Von der ersten Oase in der Nähe des untoten Fährmanns im Süden der Wüste nordöstlich halten bis zur nächsten Oase. Danach geradeaus in nördliche Richtung. Nach einer längeren Wanderung nach Norden findet man in der nächsten Oase den Stachel-Alchemisten.

Wildgewordene Bienen zerstechen die Gegner.

## Arnold

Zutat 1	Zutat 2
1x Asche	1x Arnitamin

**Fundort:** Hinter Kisten in einer Ecke der Herberge in Allelachema. Eine Spinne krabbelt beim ersten Besuch vorbei und deutet das Versteck des Piraten an.

Erhöht vorübergehend die Angriffskraft.

# Hundeleben

Zutat 1	Zutat 2
3x Wurzel	1x Knochenteil

**Fundort:** Joohn David überreicht die Formel in seiner Höhle an den Klippen von Krozkrübel, nachdem man wieder mit seinem Hund vereint ist.

Erweckt den Hund wieder zum Leben.

# Zauberbrücke

Zutat 1	Zutat 2
2x Asche	1x Wachs

**Fundort:** Hektor Lektor übergibt die Formel beim ersten Aufeinandertreffen in seinem Camp.

Macht unsichtbare Brücken über Schluchten sichtbar.

# Feuerball

Zutat 1	Zutat 2
1x Schwefel	2x Asche

**Fundort:** In einem Geheimgang im Ostflügel im Tempel von Collosia. Im Raum in dem man den Bronzespeer erhält durch die Säulen an der linken Wand hindurch und gegen den Uhrzeigersinn an der Mauer entlang, bis man in einen Vorraum kommt. Dort dann in den Geheimgang in der linken Wand im Uhrzeigersinn an der Mauer entlang.

Schleudert den Gegnern einen Feuerball entgegen.

# Flucht

Zutat 1	Zutat 2
1x Wachs	1x Essig

**Fundort:** Madronius bringt einem diese Formel im Camp von Hektor Lektor bei, nachdem man eines der beiden Diamantaugen erhalten hat.

Ermöglicht Teleportation an den Anfang des aktuellen Dungeons.

## Energiesog

Zutat 1	Zutat 2
1x Ethanol	2x Wurzel

**Fundort:** In einer Höhle an der westlichen Küste von Krotzkrübel. Blockade muss mit der Bronzeaxt aus den Pyramiden zerschlagen werden.

Entzieht dem Gegner KP und überträgt die Hälfte des angerichteten Schadens auf den Helden.

## Supersog

**ACHTUNG:** Energiesog muss vorher erlernt werden!

Zutat 1	Zutat 2
2x Ethanol	2x Essig

**Fundort:** In derselben Höhle wie Energiesog. Den Alchemisten nach dem Sieg über Aegis in Allelchema erneut besuchen.

Stärkere Version des Energiesogs. Verwendet dafür jedoch kostspielige Zutaten.

## Superschild

**ACHTUNG:** Diese Formel muss erlernt werden bevor man Erwin in den Pyramiden besiegt!

Zutat 1	Zutat 2
---------	---------

1x Kalkstein	2x Knochenteil
--------------	----------------

**Fundort:** Hektor Lektor lehrt diese Formel im Palast von Allelachema.

Schützt vorübergehend vor physischen Angriffen und heilt die KP.

# Gotika

Liste der Alchemieformeln aus Gotika mit Fundorten und benötigten Zutaten.

## Lanzenattacke

**ACHTUNG:** Wenn man die Truhen im genannten Haus öffnet kann die Formel nicht mehr erhalten werden!

Zutat 1	Zutat 2
1x Eisenerz	1x Eichel

**Fundort:** Das zweite Haus nach dem Hotel in Chaosturm. Im Obergeschoss befinden sich zwei Truhen. Diese dürfen *nicht* geöffnet werden. Wenn man wieder nach unten gehen will wird man von Ron, dem Herren des Hauses, abgefangen und er überreicht die Formel als Dankeschön seine Truhen in Ruhe gelassen zu haben.

Lässt Lanzen auf die Gegner niederhageln.

## Hadesgranaten

**HINWEIS:** Benötigt den Schlüssel der alten Frau aus den Lüftungsschächten von Chaosturm, die man als Hund durchquert.

Zutat 1	Zutat 2
1x Federn	1x Schwefel

**Fundort:** In den Nebenräumlichkeiten von Burg Chaosturm erhält man die Formel von einem Alchemisten im Austausch gegen den Schlüssel, den der Hund von dessen Frau in den Lüftungsschächten bekommen hat.

Bombadiert Gegner mit sängenden Feuerbällen.

# Frischzellen

Zutat 1	Zutat 2
1x Federn	1x Wurzel

**Fundort:** Ein Alchemist im Schattenwald zwischen Chaosturm und Terrorfels lehrt diese Formel.

Stellt die KP des Helden vollständig wieder her.

# Hagelsturm

Zutat 1	Zutat 2
1x Eisenerz	2x Asche

**Fundort:** Nach dem Sieg über den Feuerdrachen überreicht Prof. Nierenfels einem diese Formel.

Lässt ein verheerendes Blitzgewitter über Gegner hereinbrechen.

# Säuresturm

Zutat 1	Zutat 2
1x Pilz	3x Wasser

**Fundort:** Nachdem man vom Nierenfels in den Abwasserkanälen von Chaosturm abgesetzt wird befindet sich der Alchemist mit dieser Formel nördlich des Eingangs über den man die Abwasserkanäle betritt.

Saurer Regen verätzt die Gegner und fügt ihnen vorübergehend kontinuierlich Schaden zu.

# Etappenkraft

Zutat 1	Zutat 2
1x Eichel	2x Wasser

**Fundort:** Auf der obersten Ebene von Terrorfels in dem Herrenhaus vor dem Burgtor. Das Haus besitzt einen Hintereingang, den man von seiner rechten Seite betreten kann. Die Alchemistin dort überreicht einem die Formel.

Stellt die KP des Helden/Hundes schrittweise wieder her.

## Fegefeuer

Zutat 1	Zutat 2
1x Eisenert	1x Schwefel

**Fundort:** Die Formel befindet sich in einem der Bücherregale in Prof. Gallensteins Labor in Terrorfels.

Zieht Gegnern vorübergehend schrittweise KP ab.

## Explosion

Zutat 1	Zutat 2
1x Asche	2x Ethanol

**Fundort:** Die Formel ist auf einer Schriftrolle in Prof. Gallensteins Labor in Terrorfels niedergeschrieben.

Gegner werden von einer verheerenden Explosion erfasst.

## Gigakraft

Zutat 1	Zutat 2
2x Ethanol	1x Eichel

**Fundort:** Wolfi ("der süßeste Boy in Terrorfels") überlässt einem die Formel, wenn man errät, wie viele Murmeln er in der Hand hält. Bei falschen Antworten kann man einfach wieder kommen und es erneut versuchen.

Stellt die KP des Helden und des Hundes vollständig wieder her.

# Nitro

**HINWEIS:** Erst zugänglich nachdem man Prof. Seltsam in Assitopia getroffen hat.

Zutat 1	Zutat 2
1x Schießpulver	2x Schmierfett

**Fundort:** Auf derselben Schriftrolle in Prof. Gallensteins Labor in Terrorfels auf der man zuvor Explosion gefunden hat.

# Kraftfeld

**HINWEIS:** Der Alchemist taucht nur auf, nachdem man Prof. Seltsam in Assitopia angetroffen hat.

Zutat 1	Zutat 2
1x Schmierfett	1x Eisenerz

**Fundort:** Am Ende der rechten Treppe unterhalb des Schachbretts trifft man auf den Alchemisten mit dieser Formel.

Schützt den Helden/Hund vor dem nächsten Angriff durch Gegner, aber nur einmal!

# Unterbrechung

**HINWEIS:** Der Alchemist taucht nur auf, nachdem man Prof. Seltsam in Assitopia angetroffen hat. Außerdem benötigt man den Orakelknochen.

Zutat 1	Zutat 2
2x Wachs	1x Kristall

**Fundort:** Am Ende der rechten Treppe unterhalb des Schachbretts trifft man auf den Alchemisten mit dieser Formel.

Hindert Gegner daran sich zu bewegen.



# Assitopia

Liste der Alchemieformeln aus Assitopia mit Fundorten und benötigten Zutaten.

## Zauberspiegel

Zutat 1	Zutat 2
1x Eisenerz	1x Schmierfett

**Fundort:** Nach der Ankunft in Assitopia trifft man im Nordosten des Metalllagers auf eine Wächtereinheit namens EDA-8. Diese merkt an, dass ihr Kollege TOKU-7 nicht zum Dienst erschienen ist und im Forschungslabor festgehalten wird. Man findet ihn im Forschungslabor in einer Zelle. Nachdem alle Gegner besiegt sind zieht TOKU-7 von Dannen. Kehrt man zu EDA-8 zurück überreicht er einem zum Dank die Formel.

Wirft Alchemie-Angriffe auf den Anwender zurück.

## Zauberperlen

Zutat 1	Zutat 2
1x Mondstein	1x Trockeneis

**Fundort:** Prof. Seltsam überreicht einem diese Formel, wenn man ihn das erste Mal in seinem Labor antrifft.

Erzeugt eine Zauberperle, mit der man einen Verbündeten rufen kann.

## Kosmokrat

Zutat 1	Zutat 2
1x Kristall	1x Eisenerz

**Fundort:** Prof. Seltsam überreicht einem diese Formel nachdem man den Energiekern unterhalb des Schachbretts in Gotika gefunden hat.

Beschleunigt das Aufladen der Waffen extrem. Waffen werden automatisch aufgeladen.