

Místa moci

Poslední schopnosti Dračího hnízda a Chrámu v propasti nevyžadují otočení tohoto místa moci, takže je lze potenciálně využít několikrát za kolo.

Chrást v propasti: První schopnost narovná všechny otočené demony ve hře (tvé i cizí).

Otázky a odpovědi

Otázka: Když cena schopnosti vyžaduje odhození artefaktu z ruky, získám za něj i přesto 1 zlato či 2 jiné esence?

Odpověď: Ne. Esence získáte, jen když provedete akci odhození.

Otázka: Když cena schopnosti vyžaduje otočení jiného artefaktu, dochází při tom k aktivování schopností tohoto artefaktu?

Odpověď: Ne. Provádíte akci „použití schopnosti“. Otočení jiného artefaktu je pouze součástí ceny této schopnosti a nemá žádné další účinky.

Otázka: Můžu použít schopnost, která přidává na kartu esence, i na otočenou kartu? Např. můžu použít Mořskou vílu k přidání zlata na Prokletou kovárnu, která je otočená na bok?

Odpověď: Ano.

Otázka: Dají se schopnosti, kterými se dobírají a následně vracejí karty, použít i na balíčky soupeřů?

Odpověď: Ne.

Otázka: Musí esence, kterými platím za karty a schopnosti, vždycky pocházet z mé zásoby esencí?

Odpověď: Ano, pokud není řečeno jinak, viz např. druhá schopnost Athanoru.

Otázka: Můžu ve svém tahu použít schopnost, která nebude mít žádný efekt (abych nemusel/a vynechat)?

Odpověď: Ano, pokud cenu této schopnosti plně zaplatíte.

Otázka: Dá se schopnostmi, které reagují na kontrolu vítězství (např. Zlatá soška nebo Temná katedrála), reagovat na kontrolu, ke které dojde během kroku provádění akcí (např. kontrola spuštěná Podmořským hradem), a na kontrolu na konci kola?

Odpověď: Ano.



Příprava

2-5	Monumenty	Místa moci
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Uchovávání

Obsah tohoto rozšíření lze uchovávat v krabici se základní hrou. Svítky umístíte do přihrádky pod místa moci a ostatní komponenty přidejte do příslušných přihrádek.

Autoři

Návrh hry a pravidla
Tom Lehmann

Ilustrace na přebalu a kartách
Julien Delval

Grafický návrh: Cyrille Daujean

Produkce: Ted A. Marrioti

Testování a poradenství

DJ Byrne, Matt Campbell, Jessica Davis, Sue Greer, Lucas Hedgren, Bryan and Tommy Howard, Ian Mackey, Kate Radford, Jeff Rawlings, David Sidore, Geoff Speare, Noah Stern, James Sudd, Edward Uhler, Lou Wainwright, Tim Welch a mnoho dalších. Díky všem!

Zvláštní poděkování autorů

Williamu Attiovi a Connymu Richterovi.



Sand Castle Games

304 S. Jones Blvd #3342,
Las Vegas NV 89107 - USA

Res Arcana © 2019-2022 / Sand Castle Games inc.



Tom Lehmann

Res Arcana

Rozšíření 1

Lux et Tenebrae™

Temné katedrále čarodějka posiluje svá kouzla za pomoci démonů. V alchymistické laboratoři se věštec oddává práci na svítku zkázy. Bard a krotitelka mezičím pátrají po prizmickém draku a zlatém lvu. Jen ti jim mohou pomoci zahnat zlé síly.

Vítá vás *Lux et Tenebrae™* (světlo a temnota), první rozšíření hry *Res Arcana®*. S rozšířením *Lux et Tenebrae* můžete hrát až v pěti lidech. Hra se rozrůstá o nový typ artefaktu – demony – a představuje speciální schopnosti na jedno použití – svítky – které si můžete ponechat a použít je až v dalších kolech. Čekají na vás také noví mágové, magické předměty, monumenty, místa moci a artefakty.



Obsah



2 karty míst moci (oboustranné)

12 karty artefaktů



4 karty mágů



4 karty monumentů



Symbol rozšíření



Příprava

Přimíchejte herní komponenty rozšíření k základní hře.

Hru Res Arcana teď můžete hrát ve 2–5 lidech. Počet míst moci a monumentů se bude měnit podle počtu hráčů (viz níže). Magické předměty jsou vždy dostupné v plném počtu.

2–5	Monumenty	Místa moci
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Zamíchejte všechny monumenty. Z určitého počtu monumentů (viz výše) vytvořte počáteční balíček a ty nepoužité vraťte do krabice (nedívejte se na ně). Pak z vrchu balíčku sejměte 2 monumenty a umístěte je lícem nahoru doprostřed herní plochy.

Zamíchejte místa moci, aby je nikdo neviděl (např. pod stolem) a určitý počet (viz výše) umístěte libovolnou stranou vzhůru na herní plochu. Nepoužitá místa moci vraťte do krabice.

Umístěte 8 svitků lícem nahoru doprostřed herní plochy.

Zbytek přípravy proveďte jako obvykle.

Poznámka: Při hře 2 hráčů se nyní používá méně karet a hra 4 hráčů je naopak volnější než podle základních pravidel. Důrazně doporučujeme hrát podle těchto nových pravidel, abyste si hru maximálně užili.

Hra

Hra probíhá jako obvykle, až na pár výjimek:

Svitky: Svitky si hráči berou z prostředku herní plochy pomocí schopnosti magického předmětu Brk a inkoust. Jakmile získáte svitek, můžete si ho ponechat a použít ho později (pomocí akce „použití schopnosti“, nebo v případě Štítu pomocí reakce). Až svitek použijete, vraťte ho do středu herní plochy (kde bude opět k mání prostřednictvím předmětu Brk a inkoust).

Opětovné získání: Svitek Oživení a první schopnost Démonoložky hráčům umožňují získat zpět (tj. vzít si do ruky) jakoukoli odhozenou kartu. Pokud hráč žádné odhozené karty nemá, nemají tyto schopnosti žádný účinek.



Doplňující informace ke kartám

Mágové

Bard: odhození artefaktu náležejícího k více typům vždy poskytuje pouze 2 zlata (nikoli 4), protože jsou jednotlivé typy od sebe odděleny lomítkem a platí tak vždy pouze jeden.

Artefakty

Pekelný stroj: První schopnost této karty může být účinně použita ke „skrytí“ některých esencí před ztrátou života, jelikož je vyjmete ze své zásoby esencí. Druhou schopností lze během provádění akcí přesunout všechny esence z některé vaší karty (např. z Natahovacího mužíka nebo Trezoru) do vaší zásoby esencí.

Posedlý zabiják démonů: Při použití první schopnosti nezáleží na orientaci protivnickových karet démonů (otočení na bok či narovnání).

Stínová bytost: Pokud máte při použití první schopnosti ve svém balíčku po zamíchání pouze 1 kartu, vezměte si 1 a neodhazujte žádnou.

Fiola světla: Její schopnost reakce platí bez ohledu na orientaci karty (otočená či narovnaná).

Magické předměty

Iluze: Obě schopnosti tohoto předmětu jsou typu reakce, takže je můžete využít spolu s nějakou schopností.

Příklad. Hráč získal Dračí doupě, ale nemá ve hře žádné draky. Může Dračí doupě otočit na bok a využít jeho poslední schopnost, když na ni zareaguje použitím Iluze – utratí dvě esence a otočí Iluzi namísto draka. Tím splní požadavek Dračího doupěte a může na něj umístit 2 zlata (za 2 VB).

Příklad. Pokud používáte schopnost kontroly vítězství Čarodějova bestiáře a máte Iluzi, můžete použít její schopnost reakce a otočit ji buď jako bytost za 1 VB, nebo při zaplacení 2 esencí jako draka za 2 VB. (Iluze se nedá použít jako reakce na kontrolu vítězství jiného hráče ani na kontrolu vítězství na konci kola, protože v takových případech nepoužíváte žádnou schopnost.)

Magický předmět Iluze není sám o sobě bytostí ani démonem, takže ho nelze narovnat pomocí schopností Druidky ani Chrámů v propasti.

Svitky

Projekce: Hráč smí směnit libovolný počet jednoho druhu esence za zlato v poměru 3 : 1. (Např. 15 esencí klidu za 5 esencí zlata).

