

Schriftrollen

Projektion: Du kannst eine beliebige Anzahl einer Ressource im Verhältnis 3:1 (abgerundet) gegen Gold tauschen (z. B. könntest du 15 Ruhe ausgeben, um 5 Gold zu erhalten).

Orte der Macht

Für die jeweils letzte Fähigkeit vom Drachennest und vom Tempel des Abgrunds müssen diese Orte der Macht selbst nicht erschöpft werden. Dadurch können sie in einer Runde mehrfach verwendet werden.

Tempel des Abgrunds: Die erste Fähigkeit macht ALLE ausliegenden erschöpften Dämonen wieder spielbereit (deine und die Dämonen anderer Spieler).

Häufige Fragen

F: Falls die Kosten einer Fähigkeit verlangen, dass ich ein Artefakt von der Hand abwerfe, erhalte ich dann 1 Gold oder 2 beliebige Essenzen dafür?

A: Nein (du erhältst dies nur, wenn du die „Wirf ein Artefakt ab“-Aktion ausführst).

F: Falls die Kosten einer Fähigkeit verlangen, dass ein anderes Artefakt erschöpft wird, darf ich dann auch die Fähigkeit(en) jenes Artefakts nutzen?

A: Nein. (Du führst die „Nutze eine Fähigkeit“-Aktion aus. Ein anderes Artefakt zu erschöpfen ist lediglich Teil der Kosten dieser Fähigkeit und hat keine weiteren Effekte.)

F: Kann ich eine Fähigkeit nutzen, die eine Essenz auf eine Komponente legt, um eine Essenz auf eine erschöpfte Komponente zu legen (wie z. B. mit der Meerjungfrau, um 1 Gold auf die Verfluchte Schmiede zu legen, während sie erschöpft ist)?

A: Ja.

F: Kann ich mit Fähigkeiten, die Artefakte ziehen und ablegen, Artefakte von einem Nachziehstapel eines anderen Spielers ziehen?

A: Nein.

F: Müssen Essenzen für das Bezahlen von Komponenten und Kosten von Fähigkeiten aus meinem persönlichen Vorrat stammen?

A: Ja (außer es ist etwas anderes angegeben, wie z. B. der Elan für die zweite Fähigkeit des Athanors).

F: Kann ich in meinem Zug eine Fähigkeit nutzen, die keinen Effekt erzeugt (damit ich nicht passen muss)?

A: Ja, vorausgesetzt, du bezahlst die vollständigen Kosten der Fähigkeit.

F: Können Fähigkeiten, die auf „Sieg überprüfen“ reagieren (z. B. Goldene Statue oder Finstere Kathedrale), auf eine Überprüfung reagieren, die in der Aktionsphase ausgelöst wird (z. B. durch das Korallenschloss) oder am Ende einer Runde?

A: Ja.

5

Spielaufbau

2-5	Monumente	Orte der Macht
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Aufbewahrung

Der Inhalt dieser Erweiterung kann in der Spielschachtel des Grundspiels aufbewahrt werden. Legt dazu die 8 Schriftrollen in die Vertiefung unter den Orten der Macht und legt die neuen Orte der Macht, die neuen Magischen Gegenstände und sonstige neue Karten zu den entsprechenden Aufbewahrungsorten des Grundspiels.

Credits

Autor

Tom Lehmann

Illustrationen (Karten und Schachtel)

Julien Delval

Grafische Bearbeitung: Cyrille Daujean

Produktionsleitung: Ted A. Marrioti

Testspieler

DJ Byrne, Matt Campbell, Jessica Davis, Sue Greer, Lucas Hedgren, Bryan und Tommy Howard, Ian Mackey, Kate Radford, Jeff Rawlings, David Sidore, Geoff Speare, Noah Stern, James Sudd, Edward Uhler, Lou Wainwright, Tim Welch und viele weitere. Danke an alle!

Der Autor bedankt sich besonders bei
William Attia und Conny Richter.



Sand Castle Games

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

Res Arcana © 2019 - 2020 / Sand Castle Games Inc.

6

Tom Lehmann

Res Arcana

Erweiterung 1

Lux et Tenebrae

In der Finsternen Kathedrale bündigt eine Magierin Dämonen, um ihre Zaubersprüche zu verbessern. Im Alchemielabor fertigt ein Wahrsager eine Schriftrolle der Zerstörung an. Währenddessen suchen ein Barde und eine Bestienmeisterin nach dem Prismadrachen und dem Goldenen Löwen, um die Mächte der Dunkelheit fernzuhalten.

Willkommen bei der ersten Erweiterung für Res Arcana: Lux et Tenebrae™ (Licht und Dunkelheit). Mit Lux et Tenebrae könnt ihr das Spiel jetzt auch zu fünft spielen. Außerdem kommen die neuen Schriftrollen hinzu und eine neue Art von Artefakten – Dämonen. Schriftrollen sind einmalige Fähigkeiten, die für spätere Runden aufbewahrt werden können. Neue Magier, magische Gegenstände, Monumente, Orte der Macht und weitere Artefakte machen das Spiel noch umfangreicher.



Spielmaterial



2 Plättchen „Ort der Macht“
(doppelseitig)

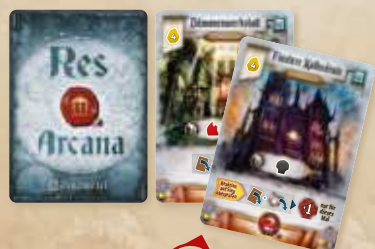
12 Artefaktkarten



4 Magierkarten



4 Monumentkarten



Erweiterungs-
symbol



Spielaufbau

Mischt das Material dieser Erweiterung mit den entsprechenden Komponenten des Grundspiels.

Diese Erweiterung ermöglicht es, Res Arcana mit 2–5 Spielern zu spielen. Dabei ist die Anzahl der Orte der Macht und der Monumente von der Spielerzahl abhängig (siehe unten). Die Magischen Gegenstände sind stets alle verfügbar.

2–5	Monumente	Orte der Macht
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Mischt alle Monumente verdeckt und zählt die oben angegebene Anzahl ab. Sie bilden den Monument-Nachziehstapel. Legt alle übrigen Monumentkarten unesehen zurück in die Spielschachtel. Zieht dann 2 Monumente vom Nachziehstapel und legt sie offen daneben aus.

Mischt alle Orte der Macht verdeckt unter dem Tisch und legt die oben angegebene Anzahl aus. Verwendet bei jedem Ort der Macht eine zufällige Seite. Legt alle übrigen Orte der Macht zurück in die Spielschachtel.

Legt die 8 Schriftrollen aufgedeckt in die Tischmitte.

Der Rest des Spielaufbaus bleibt unverändert.

Hinweis: Die 2-Spieler-Partie ist nun etwas „verschärft“ und die 4-Spieler-Partie etwas „ruhiger“ als mit den Regeln des Grundspiels. Für die beste Spielerfahrung ist es dringend empfohlen, mit den hier beschriebenen Regeln zu spielen.

Spielablauf

Der Spielablauf bleibt unverändert abgesehen von den folgenden Änderungen:

Schriftrollen: Schriftrollen kannst du mit der Fähigkeit des Magischen Gegenstands „Schrift“ aus der Mitte in Besitz nehmen. Sobald du eine Schriftrolle in Besitz genommen hast, kannst du sie behalten, bis du sie verwendest (durch die „Nutze eine Fähigkeit“-Aktion oder durch die Reaktionsfähigkeit beim Schild). Nachdem du die Fähigkeit einer Schriftrolle genutzt hast, legst du die Schriftrolle zurück in die Tischmitte (wo sie wieder durch „Schrift“ in Besitz genommen werden kann).

Zurückholen: Die Schriftrolle „Wiederbelebung“ und die erste Fähigkeit der Dämonologin erlauben dir, 1 beliebiges Artefakt von deinem Ablagestapel zurückzuholen und auf die Hand zu nehmen. Falls du keinen Ablagestapel hast, hat diese Fähigkeit keinen Effekt.



Komponenten Spezialfälle

Magier

Barde : Wenn du ein Artefakt mit mehreren angegebenen Symbolen abwirfst (wie die Seeschlange), erhältst du trotzdem nur 2 und nicht 4 Gold (da die Symbole durch ein /-Symbol getrennt sind und somit eines ausgesucht werden muss).

Artefakte

Verfluchter Drachentöter: Bei der ersten Fähigkeit ist es egal, ob die Dämonen des gewählten Rivalen erschöpft oder spielbereit sind, sie zählen alle dazu.

Höllenmaschine: Die erste Fähigkeit kannst du nutzen, um einige Ressourcen vor Lebensverlust zu „verstecken“ (indem du sie aus deinem Vorrat nimmst). Die zweite Fähigkeit kannst du nutzen, um alle Essenzen von einer deiner Komponenten (z. B. von der Höllenmaschine selbst, dem Aufziehmann oder dem Tresor) während der Aktionsphase in deinen Vorrat zu verschieben.

Phiole des Lichts: Die Reaktionsfähigkeit tritt ein, egal ob die Phiole erschöpft ist oder nicht.

Schattengestalt: Falls dein Nachziehstapel bei der Nutzung der ersten Fähigkeit nach dem Mischen aus nur 1 Artefakt besteht, darfst du 1 ziehen und 0 abwerfen.

Magische Gegenstände

Illusion: Beide Fähigkeiten dieses Gegenstands sind Reaktionsfähigkeiten, wodurch der Gegenstand mit einer deiner anderen Fähigkeiten genutzt werden kann.

Der Magische Gegenstand „Illusion“ gilt selbst nicht als Kreatur oder Dämon, er kann also nicht mit der Fähigkeit der Druidin oder des Tempels des Abgrunds spielbereit gemacht werden.

Beispiel: Du hast den Drachenhort in Besitz genommen, aber derzeit keinen Drachen ausgespielt. Du könntest den Drachenhort erschöpfen, um die dritte Fähigkeit zu nutzen, indem du darauf mit dem Magischen Gegenstand „Illusion“ reagierst und zwei Essenzen aus gibst. Dadurch kannst du den Gegenstand als Drachen erschöpfen und somit die angegebenen Kosten der Fähigkeit bezahlen. Dadurch legst du 2 Gold auf den Drachenhort (was dir 2 SP gibt).

Beispiel: Falls du die erste Fähigkeit des Bestiariums verwendest, um sofort den Sieg zu überprüfen und den Magischen Gegenstand „Illusion“ hast, könntest du darauf reagieren und den Magischen Gegenstand erschöpfen, um ihn als Kreatur für 1 extra SP zu werten. Oder du könntest zusätzlich 2 Essenzen ausgeben, um ihn als Drache für 2 extra SP zu werten. (Dies könntest du nicht tun, wenn ein anderer Spieler eine Fähigkeit nutzt, um sofort den Sieg zu überprüfen, und auch nicht am Ende der Runde, wenn der Sieg überprüft wird, da du zu diesen Zeitpunkten selber keine Fähigkeit nutzt.)

