

Pergamene

Proiezione: un giocatore può spendere un qualsiasi numero di 1 tipo di essenza per ottenere 1 Oro per ogni 3 essenze spese (arrotondando per difetto; per esempio, può spendere 15 Calma per ottenere 5 Oro).

Luoghi di Potere

Gli ultimi poteri del Nido del Drago e del Tempio degli Abissi non richiedono di ruotare quei luoghi di potere, e possono pertanto essere potenzialmente usati più volte durante un round.

Tempio degli Abissi: il suo primo potere raddrizza tutti i Demoni ruotati in gioco (appartenenti a ogni giocatore).

Domande Ricorrenti

D: Quando il costo di un potere mi richiede di scartare un artefatto dalla mano, ottengo anche 1 Oro o 2 altre essenze per il fatto di averlo scartato?

R: No. Quelle essenze vengono ottenute solo effettuando l'azione "scartare 1 carta".

D: Quando il costo di un potere mi richiede di ruotare un artefatto diverso, posso anche attivare il potere di quell'artefatto?

R: No. Stai usando l'azione "usare 1 potere", pertanto ruotare un artefatto diverso è semplicemente parte costo del potere che stai giocando e non ha altri effetti.

D: Posso usare un potere che aggiunge un'essenza su un componente per metterne una su un componente ruotato (per esempio usando la Sirena per aggiungere 1 Oro sulla Fucina Maledetta quando è ruotata)?

R: Sì.

D: I poteri che fanno pescare e rimettere le carte in cima al mazzo possono essere usati sui mazzi degli altri giocatori?

R: No.

D: Le essenze che servono per pagare i componenti e i costi dei poteri devono provenire dalla mia riserva delle essenze?

R: Sì, a meno che non sia diversamente indicato (per esempio, l'Impeto nel secondo potere dell'Atanor).

D: Nel mio turno, posso usare un potere che non produce effetti (per evitare di passare)?

R: Sì, se sei in grado di pagarne l'intero costo.

D: I poteri che reagiscono alla verifica della vittoria (come quelli della Statua d'Oro e della Cattedrale Oscura) possono reagire sia alle verifiche che avvengono durante il passo delle azioni (come quella prodotta dal Castello Corallino) che alle verifiche alla fine del round?

R: Sì.

5

Preparazione

2-5	Monumenti	Luoghi di Potere
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Riporre l'Espansione

Il contenuto di questa espansione può essere riposto nella scatola del gioco base, collocando le 8 pergamene nell'inserto sotto i luoghi di potere e aggiungendo gli oggetti magici, i luoghi di potere e le altre carte nelle aree appropriate.

Riconoscimenti

Design e Regolamento
Tom Lehmann

Illustrazioni della Copertina e delle Carte
Julien Delval

Progetto Grafico: Cyrille Daujean

Produzione: Ted A. Marrioti

ASMODEE ITALIA

Traduzione e Revisione: Luca Baboni e Fabio Severino

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Playtester

DJ Byrne, Matt Campbell, Jessica Davis, Sue Greer, Lucas Hedgren, Bryan e Tommy Howard, Ian Mackey, Kate Radford, Jeff Rawlings, David Sidore, Geoff Speare, Noah Stern, James Sudd, Edward Uhler, Lou Wainwright, Tim Welch e molti altri. Grazie a tutti!

Ringraziamenti Speciali dell'Autore
William Attia e Conny Richter.



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

Res Arcana © 2019 / Sand Castle Games inc.

6

Tom Lehmann

Res Arcana

Espansione 1

Lux et Tenebrae™

Tra le fredde pareti di una cattedrale oscura, una maga manipola poteri demoniaci per alimentare le sue magie arcane. In una fucina alchemica, un divinatore iscrive una pergamena della distruzione. Nel frattempo, un bardo e una dominabestie si mettono alla ricerca di un drago prismatico e un leone d'oro, al fine di placare le forze dell'oscurità...

Benvenuti in *Lux et Tenebrae™*, la prima espansione di *Res Arcana®*. *Lux et Tenebrae* estende *Res Arcana* a 5 giocatori, aggiunge il nuovo tipo Demone agli artefatti e introduce le pergamene, speciali poteri a uso singolo che possono essere mantenuti di round in round. Nuovi maghi, oggetti magici, monumenti, luoghi di potere e artefatti arricchiscono ulteriormente il gioco.



Contenuto



2 Luoghi di Potere
(a due lati)

12 Carte Artefatto



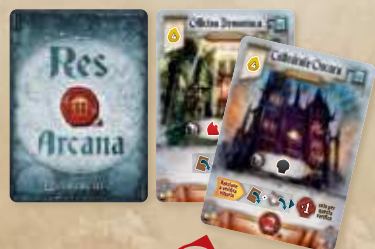
2 Oggetti Magici



4 Carte Mago



4 Carte Monumento



8 Pergamene



25 Segnalini Essenza
(5 per tipo)



Simbolo
dell'Espansione



Preparazione

Aggiungere i componenti dell'espansione ai componenti del gioco base. Res Arcana supporta ora da 2 a 5 giocatori, di conseguenza il numero dei luoghi di potere e dei monumenti varia in base al numero dei giocatori (vedere tabella a seguire). Gli oggetti magici sono sempre tutti disponibili.

2-5	Monumenti	Luoghi di Potere
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Mescolare tutti i monumenti. Selezionarne casualmente un ammontare pari al numero specificato qui sopra per formare il mazzo di partenza e rimettere i monumenti inutilizzati nella scatola del gioco (senza guardarli). Poi pescare 2 monumenti e disporli a faccia in su al centro dell'area di gioco.

Mescolare i luoghi di potere sotto il tavolo senza guardarli e disporre un ammontare pari al numero specificato qui sopra, selezionando casualmente quale lato utilizzare per ciascuno di essi. Rimettere i luoghi di potere inutilizzati nella scatola del gioco.

Disporre le 8 pergamene a faccia in su al centro dell'area di gioco.

Effettuare il resto della preparazione normalmente.

Nota: Nella partita a 2 giocatori vi sono ora meno componenti a disposizione rispetto alle regole di preparazione del gioco base, mentre nella partita a 4 giocatori vi sono più componenti a disposizione. Si raccomanda fortemente di utilizzare queste regole per la migliore esperienza possibile.

Svolgimento

Il gioco si svolge normalmente, ad eccezione di quanto annotato di seguito:

Pergamene. Le pergamene vengono reclamatione dal centro dell'area di gioco usando il potere dell'oggetto magico Iscrizione. Una volta reclamatione, una pergamena può essere mantenuta di round in round finché il suo proprietario non la utilizza (tramite l'azione "usare 1 potere" o, per lo Scudo, tramite il suo potere Reazione). Dopo aver usato il potere di una pergamena, rimettere quella pergamena al centro dell'area di gioco (dove può essere reclamatione di nuovo tramite l'Iscrizione).

Recuperare. La pergamena Rinascita e il primo potere della Demonologa permettono al giocatore di recuperare 1 qualsiasi carta dalla sua pila degli scarti, collocandola nella propria mano. Se la pila degli scarti di un giocatore è vuota, questi poteri non hanno effetto.



Approfondimenti sui Componenti

Maghi

Bardo: scartare un artefatto con più tipi produce solo 2 Oro, non 4 (i tipi elencati sono separati da "/", quindi solo 1 tipo può essere applicato).

Artefatti

Motore Infernale: il suo primo potere può essere usato per "salvare" alcune essenze dalla Perdita di Vita (rimuovendole dalla riserva delle essenze del giocatore). Il suo secondo potere può essere usato per spostare tutte le essenze da 1 componente del giocatore (per esempio, l'Uomo Meccanico o la Cassaforte) alla sua riserva delle essenze durante il passo delle azioni di un round.

Lacerademoni: il suo primo potere conta tutti i Demoni del rivale (ruotati o dritti indifferentemente).

Forma d'Ombra: se il mazzo e la pila degli scarti del giocatore contengono un totale di 1 singola carta prima di usare il suo primo potere, pescarne 1 e scartare 0.

Ampolla della Luce: il suo potere Reazione si applica indipendentemente dal fatto che l'Ampolla della Luce sia ruotata o meno.

Oggetti Magici

Illusione: entrambi i poteri di questo oggetto sono poteri Reazione che gli permettono di essere usato insieme a un potere del giocatore.

Esempio: Beatriz ha reclamato l'Antro del Drago ma non possiede Draghi in gioco. Può ruotare l'Antro del Drago per usare il suo ultimo potere, reagendo con l'oggetto Illusione e spendendo 2 essenze per ruotarlo come se fosse un Drago, pagando così il costo indicato del potere e ottenendo 2 Oro sull'Antro (che valgono 2 PV).

Esempio: Se Linda sta usando il potere Verifica della Vittoria del Bestiario del Mago e possiede l'oggetto Illusione, può reagire e ruotare l'oggetto Illusione come se fosse una Creatura per 1 PV oppure, spendendo 2 essenze, come se fosse un Drago per 2 PV (non può tuttavia reagire al potere Verifica della Vittoria di un altro giocatore o alla verifica della vittoria di fine round, visto che non sta usando alcun potere in quel momento).

L'oggetto Illusione non è di per sé una Creatura o un Demone, quindi non può essere raddrizzato usando il potere della Druida o del Tempio degli Abissi.

