

Zwoje

Projekcja. Możesz zapłacić dowolną liczbę znaczników esencji tego samego rodzaju, aby zdobyć złoto. Za każde 3 zapłacone znaczniki weź z puli ogólnej 1 znacznik złota (zaokrąglając w dół).

Enklawy mocy

Gdy korzystasz z ostatnich mocy *Smoczego gniazda* i *Świątyni otchłani*, nie aktywujesz tych enklaw mocy, dzięki czemu możesz z nich skorzystać wielokrotnie podczas 1 rundy.

Świątynia otchłani. Pierwsza moc tej enklawy mocy przygotowuje wszystkie aktywowane demony w grze (zarówno Twoje, jak i Twoich rywali).

FAQ

P: Czy gracz otrzymuje 1 znacznik złota albo 2 znaczniki esencji dowolnego rodzaju, gdy odrzuca artefakt z ręki, aby opłacić koszt mocy?

O: Nie. Gracz otrzymuje znaczniki tylko wtedy, gdy odrzuca artefakt w ramach akcji *Odrzucenie artefaktu*.

P: Czy jeśli koszt mocy wymaga aktywowania innego artefaktu, gracz aktywuje również jego moce?

O: Nie. Gracz wykonuje akcję *Użycie mocy*, więc aktywacja innego artefaktu jest tylko opłaceniem kosztu i nie wywołuje żadnych innych efektów.

P: Czy gracz może użyć mocy, której efekt umożliwia położenie esencji na komponencie, aby umieścić znaczniki esencji na już aktywowanym komponencie (np. użyć *Syreny*, aby położyć złoto na aktywowanej *Przeklętej kuźni*)?

O: Tak.

P: Czy gracz może użyć mocy, której efekt umożliwia dobranie kart i odłożenie ich w dowolnej kolejności, na taliach innych graczy?

O: Nie.

P: Czy znaczniki esencji, którymi opłaca się koszt zagrania komponentów i koszt mocy, muszą pochodzić z puli gracza?

O: Tak, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej (np. druga moc *Atanora*).

P: Czy w swojej turze gracz może użyć mocy, która nie będzie miała żadnego efektu, żeby nie pasować?

O: Tak, pod warunkiem że w pełni opłaci koszt tej mocy.

P: Czy gracz może użyć mocy reakcji (np. monumentów *Złoty posąg* lub *Mroczna katedra*) podczas sprawdzenia warunku zwycięstwa w środku fazy akcji (np. dzięki mocy *Koralowego zamku*) albo na koniec rundy?

O: Tak.

5

Przygotowanie

2-5	Monumenty	Enklawy mocy
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Przechowywanie

Zawartość tego dodatku może być przechowywana w pudełku do gry podstawowej. Zwoje należy włożyć pod enklawy mocy, a pozostałe elementy umieścić w odpowiednich przegródkach.

Autorzy

Projekt gry i zasady:

Tom Lehmann

Okładka i ilustracje na kartach:

Julien Delval

Projekt graficzny: Cyrille Daujean

Produkcja: Ted A. Marrioti

Tłumaczenie: Monika Żabicka

Redakcja: zespół Rebel

Testerzy

DJ Byrne, Matt Campbell, Jessica Davis, Sue Greer, Lucas Hedgren, Bryan i Tommy Howard, Ian Mackey, Kate Radford, Jeff Rawlings, David Sidore, Geoff Speare, Noah Stern, James Sudd, Edward Uhler, Lou Wainwright, Tim Welch i wielu innych. Dziękujemy wszystkim!

Podziękowania od autora niech przyjmą:

William Attia i 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

Dodatek 1

Lux et Tenebrae™

W mrocznej katedrze mag przywołuje demony, aby ich niezwykłą mocą zwiększyć siłę swoich zaklęć. W tym samym czasie w laboratorium alchemicznym wróżbita zapisuje tajemny zwój, siedząc jedynie przy blasku świecy, a bard ramię w ramię z pogromczynią bestii poszukują pryzmatycznego smoka i złotego lwa, dzięki którym powstrzymają siły ciemności.

Lux et Tenebrae™ (światło i mrok) to pierwszy dodatek do gry *Res Arcana™*, dzięki któremu w rozgrywce może wziąć udział aż 5 graczy. Ponadto dodatek wprowadza do gry nowe artefakty występujące pod postacią demonów i zwoje będące specjalnymi mocami jednorazowego użytku, z których korzystasz podczas rozgrywki. Dzięki nowym magom, magicznym przedmiotom, monumentom, enklawom mocy i artefaktom zaplanujesz śmiałą strategię, która poprowadzi Cię do zwycięstwa.



Elementy



2 płytki enklaw mocy
(dwustronne)

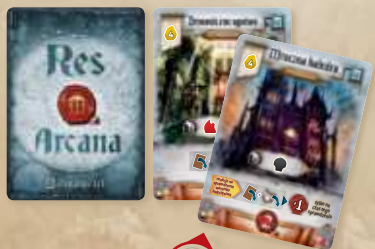
12 kart artefaktów



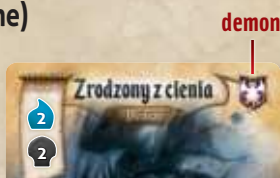
4 karty magów



4 karty monumentów



symbol dodatku



2 magiczne przedmioty



8 zwojów



25 drewnianych
znaczników esencji
(po 5 każdego rodzaju)



Przygotowanie

Elementy z tego dodatku należy dołożyć do elementów z gry podstawowej, dzięki czemu w rozgrywce w Res Arcana będzie mogło wziąć udział od 2 do 5 graczy.

Liczba płytek enklaw mocy i kart monumentów zależy od liczby graczy (zob. tabela). Wszystkie magiczne przedmioty są dostępne podczas rozgrywki.

2-5	Monumenty	Enklawy mocy
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Wszystkie karty monumentów należy potasować. Dobiera się tyle kart, ile wskazuje tabela, a następnie tworzy się z nich zakryty stos. Pozostałe karty odkłada się do pudełka bez patrzenia na ich treść. Następnie odkrywa się 2 karty monumentów ze stosu.

Wszystkie płytki enklaw mocy należy potasować bez patrzenia na ich treść (np. pod stołem). Dobiera się tyle płytek, ile wskazuje tabela. Należy wylosować stronę dla każdej enklawy mocy. Pozostałe płytki odkłada się do pudełka.

Do zasobów ogólnych należy dołożyć 8 odkrytych zwojów.

Następnie grę przygotowuje się według zasad z gry podstawowej.

Wskazówka. Powyższe zmiany w zasadach przygotowania znacząco wpływają na przebieg rozgrywki 2- i 4-osobowej. Korzystajcie z nich, aby rozgrywka była bardziej zbalansowana.

Przebieg gry

Rozgrywka z tym dodatkiem przebiega według zasad z gry podstawowej z poniższymi zmianami.

Zwoje. Gracze mogą zdobyć zwoj, używając mocy magicznego przedmiotu *Inskrypcja*. Gdy gracz zdobędzie zwoj, przechowuje go w swoim obszarze gry do momentu użycia w ramach akcji *Użycie mocy* (w przypadku zwoju *Tarcza* do skorzystania z jego mocy reakcji). Gracz może użyć zwoju w dowolnej rundzie, niekoniecznie w tej, w której go zdobył. Po skorzystaniu z mocy zwoju zwraca się go do zasobów ogólnych (może zostać ponownie zdobyty dzięki mocy *Inskrypcji*).

Odzyskiwanie. Zwoj *Przywrócenie* i pierwsza moc *Demonolożki* pozwalają graczowi odzyskać 1 dowolną kartę z jego stosu kart odrzuconych i wziąć ją na rękę. Jeśli gracz nie ma odrzuconych kart, ta moc nie ma efektu.

Objaśnienia komponentów

Magowie

Bard. Jeśli odrzucasz kartę artefaktu, na której znajduje się kilka podanych symboli, otrzymujesz w sumie tylko 2 znaczki złota (symbole dzieli znak „/”, więc wybierasz 1 z nich).

Artefakty

Flakon światła. Z mocy reakcji tego artefaktu korzysta się bez względu na to, czy jest aktywowany. Możesz skorzystać z jego mocy reakcji podczas niszczenia artefaktu dowolnego gracza.

Piekielna maszyna. Ten artefakt ma 2 moce. Dzięki pierwszej możesz ochronić znaczki esencji znajdujące się w Twojej puli przed skutkami efektu utraty życia, umieszczając je na *Piekielnej maszynie*. Dzięki drugiej mocy możesz w fazie akcji przenieść wszystkie esencje ze swojego 1 komponentu (np. *Nakręcanie zjawy* albo *Skarbca*) do swojej puli.

Zabójca demonów. Gdy używasz pierwszej mocy tego artefaktu, policz wszystkie demony dowolnego rywala (zarówno aktywowane, jak i przygotowane).

Zrodzony z cienia. Gdy używasz pierwszej mocy tego artefaktu i masz po potasowaniu tylko 1 kartę w swoim stosie, dobierz 1 kartę i nie odrzucaj żadnej karty.

Magiczne przedmioty

Iluzja. Obie moce tego magicznego przedmiotu są mocami reakcji, których możesz użyć, gdy korzystasz z mocy komponentów w swojej turze.

Przykład. Zająłeś Smoczą górę, ale nie masz żadnych smoków w grze. Możesz jednak skorzystać z jej ostatniej mocy. Aktywuj Smoczą górę i zapłać 2 esencje, aby użyć mocy reakcji *Iluzji* i aktywować ją jako smoka. Następnie umieść 2 znaczki złota na płycie Smoczej góry – są warte 2 punkty.

Przykład. Jeśli używasz pierwszej mocy *Bestiariusza* maga, aby sprawdzić warunek zwycięstwa, i masz *Iluzję*, możesz użyć jej mocy reakcji. Jeśli aktywujesz *Iluzję* jako stwora, zdobywasz 1 punkt. Jeśli zapłacisz 2 esencje, będziesz mógł aktywować *Iluzję* jako smoka, za co zdobędziesz 2 punkty. Nie możesz skorzystać z mocy reakcji *Iluzji*, gdy Twój rywal sprawdza warunek zwycięstwa albo gdy warunek zwycięstwa jest sprawdzany na koniec rundy.

Iluzja nie jest stworem ani demonem, więc nie możesz jej przygotować dzięki mocy *Druidki* lub *Świątyni otchłani*.