

Pergaminhos

Projeção: um jogador pode gastar qualquer quantidade de uma essência na escala 3:1 (arredondada para baixo) por Ouro (por exemplo, gastar 15 de Serenidade para obter 5 de Ouro).

Locais de Poder

Os últimos poderes do Ninho do Dragão e do Templo do Abismo não envolvem virar esses Locais de Poder, o que permite que eles sejam usados diversas vezes durante uma rodada.

Templo do Abismo: o primeiro poder dele desvira todos os demônios virados em jogo (os seus e de outros jogadores).

Perguntas Frequentes

P: Quando o custo de um poder envolve o descarte de um artefato da mão, o jogador também obtém 1 de Ouro ou 2 outras essências dele?

R: Não (esta obtenção só ocorre ao realizar uma ação de descarte).

P: Quando o custo de um poder envolve virar um artefato diferente, o poder do(s) artefato(s) também é (são) ativado(s)?

R: Não (você está realizando uma ação de "use um poder"; virar um artefato diferente simplesmente faz parte de pagar o custo do poder e não tem outros efeitos).

P: É possível usar um poder que adiciona uma essência a um componente para colocar uma essência em um componente virado (como usar a Sereia para adicionar um de Ouro à Forja Amaldiçoada quando ela estiver virada)?

R: Sim.

P: Os poderes que compram e devolvem cartas podem ser usados nos baralhos de outros jogadores?

R: Não.

P: Essências usadas para pagar por componentes e custos de poder devem vir de seu estoque de essências?

R: Sim (exceto se indicado o contrário, por exemplo, Ímpeto de Atanor, em seu segundo poder).

P: No meu turno, posso usar um poder que não produzirá nenhum efeito (para evitar passar o turno)?

R: Sim, contanto que você pague o devido custo do poder.

P: Os poderes que reagem a verificações de vitória (por exemplo, Estátua de Ouro ou Catedral Sombria) podem reagir à verificação que ocorre no meio da etapa de ação (como a verificação produzida pelo Castelo de Corais) ou a uma verificação que ocorre no final de uma rodada?

R: Sim.

5

Preparação

2-5	Monumentos	Locais de Poder
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Armazenagem

Os componentes desta expansão podem ser armazenados na caixa do jogo base, colocando os 8 pergaminhos no compartimento abaixo dos Locais de Poder e adicionando os Locais de Poder, itens mágicos e diversas cartas aos compartimentos de armazenagem adequados.

Créditos

Design e regras
Tom Lehmann

Design Gráfico
Cyrille Daujean

Tradução:
Isabela Bailan

Ilustrações de capa e cartas
Julien Delval

Produção
Ted A. Marriotti

Revisão:
Fabio Gullo

Galápagos

Teste de jogabilidade e Orientação

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 muitos outros. Obrigado a todos!

Agradecimento Especial do Autor
William Attia e Conny Richter.



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

Res Arcana © 2019 / 2021 Sand Castle Games Inc.
www.mundogalapagos.com.br



6

Tom Lehmann

Res Arcana

Expansão 1

Lux et Tenebrae

Em uma catedral escura, uma maga usa o poder de demônios para fortalecer seus feitiços. Em um laboratório, um vidente prepara um pergaminho de destruição. Enquanto isso, um bardo e uma mestra das feras buscam o dragão prismático e o leão dourado para manter as forças sombrias afastadas..

Seja bem-vindo a *Lux et Tenebrae*™ (luz e trevas), a primeira expansão de *Res Arcana*™. *Lux et Tenebrae* expande *Res Arcana* para 5 jogadores, adiciona um novo tipo de artefato – demônios – e apresenta os pergaminhos: poderes especiais de uso único que podem ser obtidos em uma rodada e guardados para rodadas futuras. Novos magos, itens mágicos, monumentos, locais de poder e artefatos expandem ainda mais o jogo.



Componentes



2 cartas de Locais de Poder
(frente e verso)

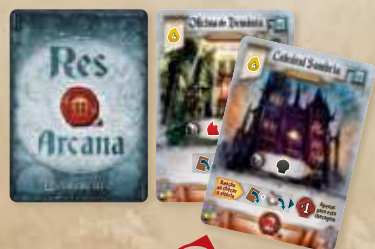
12 cartas de Artefato



4 cartas de Mago



4 cartas de Monumento



Símbolo da Expansão



Demônio



2 cartas de Itens Mágicos



8 Pergaminhos



25 peças de madeira de Essência
(5 de cada cor)



Preparação

Combine os componentes da expansão com os componentes do jogo base. Agora *Res Arcana* pode ser jogado com 2 a 5 jogadores, sendo que a quantidade de Locais de Poder e monumentos varia de acordo com o número de jogadores (veja abaixo). Todos os itens mágicos estão sempre disponíveis.

2-5	Monumentos	Locais de Poder
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Embaralhe todos os monumentos juntos. Distribua a quantidade mostrada acima para formar o baralho inicial e devolva os monumentos não usados para a caixa (virados para baixo). Então, compre 2 monumentos e coloque-os virados para cima no centro da mesa.

Embaralhe os Locais de Poder embaixo da mesa para não os ver, e separe a quantidade de Locais de Poder mostrada acima, escolhendo aleatoriamente qual lado de cada um será usado. Devolva os Locais de Poder não usados para a caixa.

Coloque os 8 pergaminhos virados para cima no centro da mesa. Execute o restante da preparação normalmente.

Observação: o jogo para 2 jogadores agora é mais "acirrado" e o jogo para 4 jogadores agora é mais "flexível" do que nas regras do jogo base. Recomendamos fortemente que você use estas regras para a melhor experiência de jogo.

Jogo

O jogo acontece normalmente, exceto pelo seguinte:

Pergaminhos. Pergaminhos são reivindicados do centro da mesa usando o poder do item mágico *Inscrição*. Uma vez reivindicado, um pergaminho pode ser guardado até seu dono usá-lo (com a ação "use um poder" ou, no caso do Escudo, com seu poder de Reação). Após usar o poder do pergaminho, devolva-o ao centro da mesa (onde ele pode ser reivindicado novamente pelo item mágico *Inscrição*).

Recuperar. O pergaminho *Reavivamento* e o primeiro poder da *Demonologista* permitem que um jogador recupere uma única carta de sua pilha de descarte e coloque-a em sua própria mão. Se um jogador não tiver pilha de descarte, esses poderes não têm efeito.



Detalhes dos Componentes

Magos

Bardo: descartar um artefato com tipos múltiplos produz apenas 2, e não 4, de Ouro (pois os tipos listados estão separados por "/", então apenas um tipo pode ser aplicado).

Artefatos

Máquina Infernal: o primeiro poder da Máquina pode ser usado para "esconder" algumas essências de Perda de Vida (removendo-as de seu estoque de essências). O segundo poder dela pode ser usado para realocar todas as essências de um de seus componentes (por exemplo, ela mesma, o Autômato de Corda ou o Cofre) para seu estoque de essências durante a etapa de ação de uma rodada.

Matador Demoníaco: quando usar o primeiro poder deste artefato, não importa se os Demônios do rival escolhido estão virados ou não, todos contam.

Ser das Sombras: quando usar o primeiro poder deste artefato, se – após reembaralhar – você tiver apenas 1 carta em seu baralho, compre 1 e descarte 0 cartas.

Frasco de Luz: o poder de Reação deste artefato se aplica independentemente de ele estar virado ou não.

Itens Mágicos

Ilusão: ambos os poderes deste item são poderes de Reação, permitindo que ele seja usado com um de seus poderes.

Exemplo. Uma jogadora reivindicou o *Covil do Dragão*, mas não tem nenhum *Dragão* em jogo. Ela pode virar o *Covil do Dragão* para usar o último poder dele, reagindo a isso com o item *Ilusão* e gastando duas essências para virá-lo como um *Dragão*, e então, pagando o custo listado do poder e obtendo 2 de Ouro do *Covil* (por 2 PVs).

Exemplo. Se estiver usando o poder de *Verificação de Vitória* do *Bestiário do Bruxo* e possuir o item mágico *Ilusão*, você pode *Reagir* e virar o item *Ilusão* como se ele fosse uma *Criatura*, por +1 PV, ou, gastando 2 essências, como se ele fosse um *Dragão*, por 2 PVs. (Você não pode fazer isso como uma reação ao poder de *Verificação de Vitória* de outro jogador ou em uma *Verificação de Vitória* no final da rodada, pois você não está usando um poder nesses momentos.)

O item mágico *Ilusão* não é uma *Criatura* ou um *Demônio*, então não pode ser desvirado usando os poderes do *Druida* ou do *Templo do Abismo*.

