

捲軸

映射：玩家可以花費任意數量的同種元素，然後以3：1的比例（向下取整）換成金元素（例如：花費15個火元素，可以獲得5個金元素）。

魔力之所

龍巢和深淵神殿的最後一個能力不需要你橫置這張魔力之所本身，意味著一輪遊戲中你可以使用多次。

深淵神殿：它的第一個能力會重置遊戲中所有的惡魔（包括你和所有其他玩家的惡魔）。

F.A.Q

Q：當一個能力的“花費”包含從手中棄置1張神器牌時，我是否還能同時獲得1個金元素或者2個任意非金元素？

A：不能。（只有當你使用棄置1張手牌這個行動時才能獲得元素。）

Q：當一個能力的“花費”包含橫置其他神器牌時，我是否能同時激活那張被橫置的神器牌上的能力？

A：不能。

Q：當我使用“將元素放在任意配件上”這一能力時，我能否將元素放在已經橫置的配件上？（比如使用美人魚的能力，將1個金元素放在已經橫置的詛咒熔爐上）

A：可以。

Q：卡牌能力“摸牌，調整順序並放回”（例如先知或獵鷹的能力）能否用在其他玩家的牌堆上？

A：不能。

Q：當我需要支付一個配件的費用，或者是某個能力的“花費”時，這些元素都必須是從我的個人元素池中拿嗎？

A：是的。（除非能力中有額外說明，比如煉金設備的第二個能力）。

Q：在我的行動回合中，我可以使用一個沒有任何效果的能力嗎（為了避免跳過）？

A：可以。只要你支付了這個能力所有的“花費”。

Q：響應獲勝檢查的能力（比如黃金雕像或者暗黑大教堂）能夠用於遊戲過程中的檢查勝利能力（比如珊瑚堡）或者是一輪遊戲結束時的檢查勝利嗎？

A：可以。

5

初始設置

2-5	遺跡	魔力之所
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

收納

該擴展的所有配件可以存放到基礎遊戲盒子中。將8個捲軸放在魔力之所下方，將新增的魔力之所，魔法物品，以及各種卡牌放在相應的收納空間即可。

製作組

設計和規則

Tom Lehmann

封面和卡牌繪畫

Julien Delval

美術設計

Cyrille Daujean

產品

Ted A. Marrioti

遊戲測試

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, and many others. Thanks to everyone!

特別鳴謝

William Attia and Conny Richter.



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

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

www.yihubg.com



6

v1.0

奧法之戰

Tom Lehmann

Res Arcana™ 擴展 1

光明與黑暗™

Lux et Tenebrae™

在一座暗黑大教堂中，一名法師為了強化自己的法術正在吸收惡魔的力量。在一座煉金術士實驗室中，一名占卜師正在一張羊皮紙上寫下代表毀滅的銘文。與此同時，一名吟遊詩人正在與一位獸王同行，試圖通過找到傳說中的彩虹龍和金獅子來與黑暗力量抗衡。

歡迎來到光明與黑暗，奧法之戰™的第一個擴展包。光明與黑暗將奧法之戰擴充到最多5人進行遊戲，增加了1種全新的神器屬性——惡魔——並且引入了捲軸：一個特殊的能力，可以讓你在獲得後保存到未來的回合使用。另外新增的法師，魔法物品，遺跡，魔力之所以及神器也會將遊戲變的更加豐富。



內容



2 個魔力之所(雙面)

12 張神器牌



惡魔



2 個魔法物品



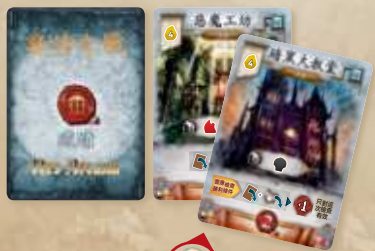
4 張法師牌



8 個捲軸



4 張遺跡牌



25 個元素指示物
(每種5個)



光明與黑暗



初始設置

請將該擴展與基礎遊戲的所有配件放在一起使用。

奧法之戰現在可以支持2-5人進行遊戲了，不同人數進行遊戲時，使用不同數量的魔力之所和遺跡（見下方表格）。無論進行幾人遊戲，所有的魔法物品都將會被使用。

2-5	遺跡	魔力之所
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

將所有的遺跡牌洗混。按照上圖表格中參與遊戲的人數選出相應數量的遺跡牌組成遺跡牌堆，將沒有用到的遺跡牌面朝下放回盒子中（不要查看他們）。然後翻出2張牌放在遺跡牌堆旁邊。

按照上圖表格中參與遊戲的人數，隨機選出相應數量的魔力之所，並隨機選擇要使用的一面。將沒有用到的魔力之所放回盒子中。

將8個捲軸面朝上放在桌面中央。

正常執行剩下的遊戲設置步驟。

注意：照這樣設置後，相比於基礎規則，2人遊戲的節奏會變得更加“緊湊”，而4人遊戲的節奏則會變得更加“輕鬆”一些。我們強烈推薦您使用全新的遊戲設置。

遊戲流程

遊戲流程與原版遊戲一致，需要特殊注意以下幾點：

捲軸：捲軸可以通過魔法物品：銘文術的能力來獲得。被獲取的捲軸保存在玩家的個人配件區，直到被使用（通過1個行動來使用捲軸的‘能力’，對於防禦捲軸，則是它的‘響應’能力）。使用過1個捲軸的能力之後，將它歸還到桌子中央區域。

檢索：“再生”捲軸和惡魔學家的第一個能力允許玩家進行檢索：從自己棄牌堆中選擇1張牌並放回手牌中。如果玩家沒有任何棄牌，則這個能力沒有任何效果。

配件細節

法師

吟遊詩人：棄置1張具有多種屬性的神器牌時，只能獲得2個金元素，並非4個。（因為神器屬性是由‘/’來分隔的；所以只能有1個屬性生效）。

神器

地獄引擎：它的第一個能力可以用來“保護”某些元素，避免因為其他玩家使用失去生命能力而丟失。它的第二個能力能夠讓你在遊戲進行中通過一個行動來獲得某一個配件上的所有元素（比如從構裝體士兵，金庫，或從地獄引擎這張牌本身獲得元素）。

被詛咒的屠魔劍：當使用第一個能力時，無論對手的惡魔是否處於橫置狀態，都計算在內。

虛幻之影：當使用第一個能力時，如果你的神器牌堆加上棄牌堆總共只有1張牌，則你只摸1張牌並棄置0張。

光之瓶：無論橫置與否，它的響應能力始終都能觸發。

魔法物品

幻象術：它的兩個能力都是響應能力，可以讓幻象術變成你想要的屬性。

例如：一位玩家目前獲得了龍穴，但是並沒有任何龍屬性神器。她可以選擇橫置龍穴來使用第三個能力，為了響應這個行動，她橫置幻象術並且支付任意兩個元素，這樣做可以將幻象術視為一個龍屬性，於是她獲得2個金元素並將它們放置在龍穴上（價值2分）。

例如：你準備使用巫師的怪獸圖鑑的第一個能力：進行“獲勝檢查”。為了響應這個行動，你可以選擇橫置幻象術，這樣可以將幻象術視為1個生物，或者橫置並支付2個任意元素，這樣可以將幻象術視為1個龍。（其他玩家進行獲勝檢查或者回合結束的獲勝檢查發生時，你不能使用幻象術，因為這不是你正在使用的能力。）

幻象術這個魔法物品本身並不是生物或惡魔，所以它不能被德魯伊或深淵神殿的能力重置。