

Fenice: per ragioni di spazio, il termine "distruggi" è stato incluso nell'icona del costo del suo potere.

Punta da Intaglio: lo sconto del suo primo potere può essere usato per ridurre il costo in Oro.

Luoghi di Potere

Serraglio Mistico: per usare il suo secondo potere, un giocatore deve avere carte nel suo mazzo. Se ha carte nella pila degli scarti ma non nel mazzo, allora non può pagarne il costo per usarlo e non rimescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

Domande Ricorrenti

(copia da *Lux et Tenebrae*)

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.



Preparazione

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

Dare 1 essenza di ogni tipo + 1 Perla a ogni giocatore.



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

François Kayat, Antoine Martinot e Marie Burgos, Emilien, Honorine e Benoît Valdelièvre, William Attia e Conny Richter, Pufanou, Mazuka, Nono, Louf e Kraggnir, Vishal e Raashina Gauri.

Ringraziamenti Speciali dell'Autore

Alex e Jessica Chen.

Assistenza per la Lingua Latina

Giovanni Benedetti, David Goldfarb, Erik Tancini e Steve Thomas.



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

Res Arcana © 2021 / Sand Castle Games inc.



Contenuto



2 Luoghi di Potere
(a due lati)

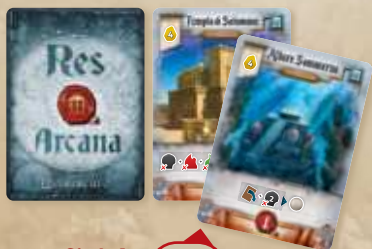
12 Carte Artefatto



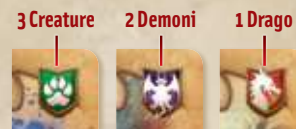
4 Carte Mago



4 Carte Monumento



Simbolo
dell'Espansione



1 Oggetto Magico



1 Tessera di Consultazione



25 Essenze Perla



Preparazione

Aggiungere i componenti dell'espansione ai componenti del gioco base. Collocare le Perle al centro del contenitore delle essenze. Dare 1 Perla (in aggiunta alle altre essenze) a ogni giocatore.

Il numero dei luoghi di potere e dei monumenti da usare varia in base al numero dei giocatori (vedere tabella a seguire). Gli oggetti magici sono sempre tutti disponibili.

Questa espansione può supportare fino a 5 giocatori sia con che senza *Lux et Tenebrae*, la prima espansione di *Res Arcana*. Anche utilizzando entrambe le espansioni, si raccomanda di non giocare in 6 giocatori.

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, girandone metà varie volte mentre si mescola (in modo da selezionare casualmente quale lato utilizzare di ciascuno di essi). Disporre un ammontare pari al numero specificato qui sopra e rimettere i luoghi di potere inutilizzati nella scatola del gioco.

In seguito, collocare al centro la tessera di consultazione con il lato Perla a faccia in su.

Effettuare il resto della preparazione normalmente.

Svolgimento

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

La partita ora termina con una verifica della vittoria quando un qualsiasi giocatore possiede 13 o più punti vittoria (invece di 10 o più).

Perle. Sono un nuovo tipo di essenza. I poteri che escludono l'oro dalla produzione di essenze escludono anche le Perle. Allo stesso modo, gli sconti che non si applicano all'Oro non si applicano neanche alle Perle.

Nel suo turno, un giocatore può convertire 1 o più Perle nella sua riserva delle essenze per ottenere da ognuna 1 essenza Oro o 2 qualsiasi essenze non Oro e non Perla (uguali o diverse tra loro).



Un giocatore può convertire le Perle nella sua riserva delle essenze anche fuori dal turno quando usa un potere Reazione o quando risponde a una condizione di un potere Reazione (come quando viene attaccato da un Drago). Se insorge un conflitto di tempistiche (quando la decisione di un giocatore di convertire Perle dipende da quanto deciso da un altro giocatore), risolverlo in senso orario, a partire dal giocatore con il segnalino primo giocatore.

Durante una verifica della vittoria, ogni Perla posseduta da un giocatore al termine di quella verifica (su un suo componente o nella sua riserva delle essenze) vale 1 PV. Pertanto, ogni Perla sul Fondale di Perle vale 3 PV (2 per il Fondale di Perle e 1 di per sé). Dal momento che le Perle valgono punti vittoria, non contano ai fini di dirimere i pareggi.

Tali regole sono riassunte sul fronte della tessera di consultazione (il retro presenta la tabella di preparazione).

Nota: il tipo di artefatto Demone è stato introdotto in Lux et Tenebrae. Alcuni componenti lo possiedono (Nave Fantasma e Ruota di Caterina) o interagiscono (Illusionista) con esso (per assicurarsi che Lux et Tenebrae interagisca bene con questa espansione).

Approfondimenti sui Componenti

Maghi

Illusionista: entrambi i suoi poteri sono poteri Reazione usati per soddisfare la rotazione di una Creatura, di un Demone o di un Drago al fine di pagare il costo di un potere, oppure quando un giocatore usa un potere Verifica della Vittoria e possiede un luogo di potere che guadagna PV per ogni Creatura, Demone o Drago posseduto in gioco. Dal momento che i maghi non possono essere distrutti, il suo primo potere non può essere usato con il secondo potere delle Porte dell'Inferno di *Lux et Tenebrae*.

Artefatti

Ruota di Caterina: il suo potere infligge Perdita di Vita a tutti i giocatori (non solo ai rivali), incluso il suo proprietario.

Famiglio Corvo: un giocatore *ottiene* Oro quando lo prende dalla riserva generale e lo colloca nella sua riserva delle essenze o su un componente. Ciò può accadere grazie a un potere, a una capacità Riscuotì, a un'azione Scartare 1 Carta o alla conversione di una Perla. Prendere Oro da un componente (durante il passo di riscossione o usando il secondo potere del Motore Infernale di *Lux et Tenebrae*) o mettere Oro dalla propria riserva delle essenze su un componente (come con la Sirena o l'Infonditore) non equivale a *ottenere* Oro.

