essences ou en utilisant le second pouvoir de la **Machine Infernale** de *Lux et Tenebrae*) ou déplacer un or depuis votre réserve d'essences sur un élément (avec la **Sirène** ou le **Distilleur**) n'est pas gagner un Or.

Phénix : pour des raisons de place, le mot "Détruire" a été intégré à l'icône de coût du pouvoir.

Poinçon en Ivoire : la réduction offerte par son premier pouvoir peut réduire un coût en or.

Lieux de puissance

Ménagerie Mystique : pour utiliser son second pouvoir, vous devez avoir des cartes dans votre pioche. S'il y a des cartes dans votre défausse mais pas dans votre pioche, vous ne pouvez pas payer le coût requis pour l'utiliser et ne mélangez pas votre défausse pour former une nouvelle pioche.

F.A.Q

(reprise de *Lux et Tenebrae*)

Q : Lorsque le coût d'un pouvoir demande de défausser un artefact de ma main, est-ce que je gagne 1 Or ou 2 essences en échange ?

R : Non. Vous ne prenez cette récompense que si vous faites l'action défausser une carte.

Q : Lorsque le coût d'un pouvoir demande d'engager un autre artefact, est-ce que j'active les pouvoirs de cet artefact ?

R : Non. Vous faites l'action utiliser un pouvoir en utilisant l'artefact que vous engagez comme moyen de paiement, mais vous ne profitez pas de ses effets.

Q : Puis-je utiliser un pouvoir qui permet d'ajouter une essence à un élément sur un élément déjà engagé (par ex. utiliser la **Sirène** pour placer 1 Or sur la **Forge Maudite** déjà engagée) ?

R : Oui.

Q : Les pouvoirs qui permettent de piocher et de remettre des cartes peuvent-ils être utilisés sur la pioche d'un rival ?

R : Non.

Q : Les essences payées pour un élément ou un pouvoir doivent-elles venir de ma réserve ?

R : Oui, sauf mention contraire (par ex. la Vigueur pour le second pouvoir de l'**Athanor**).

Q : À mon tour, puis-je utiliser un pouvoir qui n'a aucun effet pour éviter de passer ?

R : Oui, à condition de payer le coût de ce pouvoir.

Q : Les pouvoirs de réaction à un contrôle de victoire (par ex. **Statue Sacrée** ou **Cathédrale Impie**) peuvent-ils être utilisés lors d'un contrôle qui survient au milieu d'une manche (comme celui du **Manoir de Corail**), ou uniquement lors d'un contrôle de fin de manche ?

R : Ils peuvent être utilisés dans les deux cas.

Mise en place

2–5	Monuments	Lieux de puissance
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Donnez 1 essence de chaque + 1 perle à chaque joueur.

Credits

Création des règles et du jeu
Tom Lehmann

Illustrations : Julien Delval

Graphisme et mise en page : Cyrille Daujean

Production : Ted A. Marrioti

Traduction et relecture : Antoine Prono (Transludis)

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

Remerciements spéciaux de l'auteur
Alex et Jessica Chen.

Experts latinistes
Giovanni Benedetti, David Goldfarb, Erik Tancini, Steve Thomas.

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

Res Arcana © 2019 - 2021 / Sand Castle Games inc.

v1.0

Tom Lehmann

Res Arcana

Extension 2

Perlae Imperii™

Le long d'une côte sauvage, un mage se prépare à plonger au fond de l'océan à la recherche d'une fabuleuse perle de pouvoir. Pendant ce temps, une draconiste se rend sur l'île de Sang en quête du plus ancien des dragons...

Bienvenue dans *Perlae Imperii*™ (les perles de pouvoir), la seconde extension du jeu *Res Arcana*® expansion. Perlae Imperii Cette extension ajoute un nouveau type d'essence – les perles – et prolonge le jeu jusqu'à 13 points de victoire. De nouveaux mages, objets magiques, monuments, lieux et artefacts viennent aussi s'ajouter à vos parties.

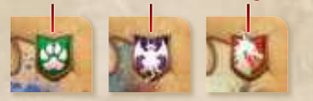
Perlae Imperii peut être joué uniquement avec le jeu de base ou combiné avec *Lux et Tenebrae*™, la première extension de *Res Arcana*.

Contenu

2 tuiles Lieu de Puissance
(recto-verso)

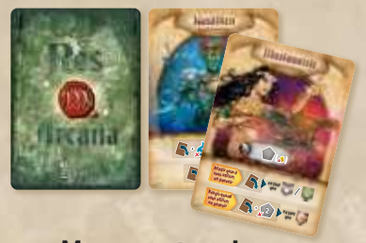
12 cartes Artefact

3 Créatures 2 Démons 1 Dragon



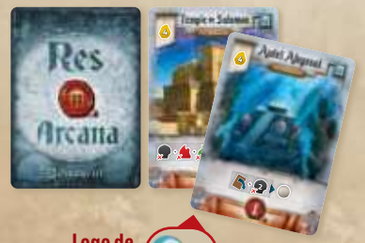
1 tuile Objet magique

4 Mage cards



1 tuile Aide de jeu

4 Monument cards



Logo de l'extension

25 pions Essence
(les perles)

Mise en place

Combinez les éléments de cette extension avec ceux du jeu de base. Placez les perles au centre du casier de rangement des essences. Au début de la partie, chaque joueur reçoit une essence de chaque comme d'habitude, plus une perle.

Le nombre de lieux de puissance et de monuments en jeu dépend du nombre de joueurs (voir tableau). Tous les objets magiques restent disponibles.

Cette extension peut accueillir jusqu'à 5 joueurs, avec ou sans l'extension Lux et Tenebrae. Même avec les deux extensions, nous ne conseillons pas de jouer à 6.

2–5	Monuments	Lieux de puissance
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Mélangez tous les monuments. Formez une pioche avec le nombre de cartes indiqué ci-dessus, puis remettez le reste des monuments dans la boîte sans les regarder. Enfin, piochez deux monuments et placez-les face visible.

Mélangez tous les lieux de puissance sous la table, puis placez-en autant qu'indiqué dans le tableau, en les posant sur une face au hasard. Remettez le reste dans la boîte.

Placez la tuile Aide de jeu côté Perle visible au centre de la table.

Le reste de la mise en place ne change pas.

Déroulement d'une Partie

Les règles de base s'appliquent avec les modifications suivantes.

La fin de partie survient si un joueur a atteint ou dépassé **13 points** (au lieu de 10) au moment d'un contrôle de victoire.

Perles : Les perles sont un nouveau type d'essence. Cependant, les pouvoirs qui permettent de générer des essences de n'importe quel type sauf de l'or ne **peuvent pas** générer de perles. De même, les réductions qui ne s'appliquent pas sur l'or ne s'appliquent pas non plus sur les perles.

À son tour de jeu, un joueur peut convertir une ou plusieurs perles de sa réserve en 1 or chacune, ou en 2 essences quelconques chacune (identiques ou différentes, mais ni or, ni perles).

Un joueur peut aussi convertir des perles de sa réserve en dehors de son tour s'il utilise un pouvoir de réaction, ou s'il répond à la condition d'un pouvoir de réaction (par ex. s'il est attaqué par un dragon). S'il y a conflit pour l'ordre de résolution d'une action (par ex. si deux joueurs attendent de voir ce que va faire l'autre avant de décider de convertir leurs perles), vous devez résoudre cette action dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur qui a le marqueur Premier joueur.

Lors d'un contrôle de victoire, chaque perle stockée sur un élément de jeu ou dans la réserve d'un joueur compte comme 1 PV. Ainsi, chaque perle du **Berceau de Perles** vaut 3 PV (2 grâce au Berceau et 1 PV pour elle-même). Les perles valent déjà des points de victoire et donc ne doivent pas être prises en compte pour départager les égalités.

L'aide de jeu vous rappelle ces quelques règles ainsi que la mise en place adaptée au nombre de joueurs.

Note : les démons (Vaisseau Fantôme, Roue de Supplice) *sont des artefacts apparus avec* Lux et Tenebrae. *Certains éléments (comme l'*Illusionniste*) interagissent spécifiquement avec eux, ce qui permet à cette extension de s'adapter à* Lux et Tenebrae *au besoin.*

Précisions

Mages

Illusionniste : ses deux pouvoirs sont des pouvoirs de réaction et peuvent être utilisés quand vous avez besoin d'engager un démon, une créature ou un dragon pour payer le coût d'un pouvoir ; ou lorsque vous utilisez un pouvoir de contrôle de victoire et que vous avez un lieu de puissance qui rapporte des PV pour les démons, créatures ou dragons que vous avez en jeu. Comme les mages ne peuvent pas être détruits, son premier pouvoir ne peut pas être utilisé en combinaison avec le second pouvoir de la Porte des Enfers de *Lux et Tenebrae*.

Artefacts

Roue de Supplice : tous les *joueurs* (et non uniquement les rivaux), dont le propriétaire de la roue, subissent la perte de vie indiquée.

Corbeau : vous pouvez réagir quand vous "gagnez" un Or, donc quand vous le prenez de la réserve générale pour le placer dans votre réserve d'essences ou sur un élément. Cela peut être dû à un pouvoir, une capacité de collecte, l'action *défausser une carte*, ou en convertissant une perle. Prendre un Or depuis un élément (lors de la *Collecte des*