Parchemins

Projection : vous pouvez dépenser autant d'essences du même type que vous le voulez, et les échanger à 3 contre 1 (arrondi à l'inférieur) contre de l'or (par ex. 15 Vie contre 5 Or).

Lieux de puissance

Notez que les derniers pouvoirs de l'**Antre de Dragon** et du **Temple des Abysses** ne demandent pas d'engager le lieu de puissance ; il est donc possible de s'en servir plusieurs fois lors de la même manche.

Temple des Abysses : son premier pouvoir permet de désengager tous les démons en jeu (les vôtres et ceux de vos rivaux).

F.A.Q

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

Rangement

Le contenu de cette extension peut être rangé dans la boîte de base. Glissez les parchemins dans la rainure qui se trouve sous les lieux de puissance, et rangez le reste des éléments aux emplacements appropriés.

Crédits

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
DJ Byrne, Matt Campbell, Jessica Davis, Sue Greer, Lucas Hedgren, Bryan et Tommy Howard, Ian Mackey, Kate Radford, Jeff Rawlings, David Sidore, Geoff Speare, Noah Stern, James Sudd, Edward Uhler, Lou Wainwright, Tim Welch, et bien d'autres. Merci à tous !

Remerciements spéciaux de l'auteur
William Attia et Conny Richter.

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

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

Tom Lehmann

Res Arcana

Extension 1

Lux et Tenebrae™

Dans la crypte d'une cathédrale impie, un mage invoque les pouvoirs des démons pour lancer de puissants sortilèges. Au cœur d'un laboratoire alchimique, un devin prépare un parchemin de destruction. À l'extérieur, un barde et une dresseuse ont formé une curieuse alliance pour partir à la recherche du dragon prismatique et du lion d'or, capables de repousser les ténèbres...

Bienvenue dans *Lux et Tenebrae™* (lumière et ténèbres), la première extension de *Res Arcana®*. *Lux et Tenebrae* propose des règles pour 5 joueurs, une nouvelle catégorie d'artefacts (les démons), ainsi que des parchemins : des pouvoirs à usage unique qui peuvent être gagnés lors d'un tour et conservés pour plus tard. De nouveaux mages, objets magiques, monuments, lieux de puissance et artefacts viennent compléter le tableau.

Contenu

2 tuiles Lieu de Puissance
(recto-verso)

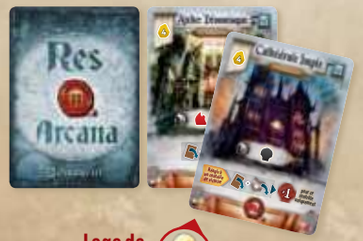
12 cartes Artefact

Démon

4 cartes Mage

2 tuiles Objet magique

4 cartes Monument



8 tuiles Parchemin

25 pions Essence
(5 de chaque type)

Logo de l'extension

Mise en place

Combinez les éléments de cette extension avec ceux du jeu de base.

Res Arcana peut maintenant accueillir jusqu'à 5 joueurs. Le nombre de lieux de puissance et de monuments dépend du nombre de joueurs (voir tableau). Tous les objets magiques restent disponibles.

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 les 8 parchemins au centre de la table.

Le reste de la mise en place ne change pas.

Note : ces ajustements rendent le jeu à 2 plus tendu, et le jeu à 4 moins tendu. Nous vous recommandons vivement d'utiliser ces règles pour une meilleure expérience de jeu.

Déroulement d'une Partie

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

Parchemins. Pour prendre un parchemin, vous devez utiliser le pouvoir de l'objet magique **Inscription**. Une fois que vous avez récupéré un parchemin, vous pouvez le conserver autant que vous le souhaitez. Pour l'utiliser, vous devez faire l'action "utiliser un pouvoir" (sauf pour **Bouclier** qui se joue en réaction). Une fois que vous avez utilisé un parchemin, remettez-le au centre ; il pourra de nouveau être récupéré avec **Inscription**.

Récupérer. Le parchemin *Restauration* et le pouvoir du **Démoniste** vous permettent de récupérer n'importe quelle carte de votre défausse et de la reprendre en main. S'il n'y a aucune carte dans votre défausse, ces pouvoirs n'ont aucun effet.

Précisions

Mages

Barde : défausser un artefact de plusieurs types ne produit que 2 Or, et non 4 (la barre oblique indique que vous ne pouvez choisir qu'un seul type).

Artefacts

Épée Démoniaque : lorsque vous utilisez son premier pouvoir, prenez en compte tous les démons du rival ciblé (engagés ou non).

Flasque de Lumière : son pouvoir de réaction s'applique même si elle est engagée.

Machine Infernale : son premier pouvoir permet de stocker des essences sans craindre une perte de Vie (car alors ces essences ne sont plus dans votre réserve). Son second pouvoir permet de déplacer toutes les essences stockées d'un élément (par ex. **l'Automate** ou le **Coffre-Fort**) vers votre réserve lors de la phase d'actions d'une manche.

Ombre Planaire : lorsque vous utilisez son premier pouvoir, s'il ne vous reste qu'une carte à piocher après avoir remélangé, piochez-la et n'en défaussez aucune.

Objets magiques

Illusion : les deux pouvoirs de cet objet sont des pouvoirs de réaction ; vous pouvez donc les utiliser avec l'un de vos pouvoirs.

Exemple. Un joueur possède le Repaire des Dragons. *Il décide d'utiliser le dernier pouvoir de ce lieu de puissance (engager ce lieu + un dragon) même s'il n'a pas de dragon. Avec* Illusion, *il réagit à l'utilisation du pouvoir et dépense deux essences pour fabriquer le dragon qui manque, ce qui lui permet de payer le coût du pouvoir et placer 2 Or (2 PV) sur le Repaire.*

Exemple. Si vous utilisez le contrôle de victoire immédiat du Bestiaire du Sorcier, *vous pouvez y réagir avec* Illusion *pour fabriquer une créature, ou même ajouter 2 essences pour fabriquer un dragon. (Ceci ne fonctionne pas sur le pouvoir de contrôle de victoire d'un* ***autre*** *joueur, ou lors d'un contrôle de victoire de fin de manche, car* Illusion *ne fonctionne que sur vos propres pouvoirs, et non ceux des autres).*

L'illusion elle-même n'est ni une créature, ni un démon ; elle ne peut donc pas être désengagée grâce au pouvoir du **Druide** ou du **Temple des Abysses**.