Pergaminos

Pronóstico: Un jugador puede gastar cualquier número de un tipo de Esencia a razón de 3:1 (redondeando hacia abajo) para obtener fichas de Oro (por ejemplo, puede gastar 15 de Calma para ganar 5 fichas de Oro).

Lugares de Poder

Los últimos efectos del «Cubil célico» y del «Templo del Abismo» no implican que debas agotar esos Lugares de Poder para usarlos, por lo que pueden utilizarse varias veces en una ronda.

Templo del Abismo: Su primer efecto prepara todos los Demonios agotados que haya en juego, los tuyos y los de los demás jugadores.

Preguntas frecuentes

P: Si el coste de un efecto incluye descartar un Artefacto de la mano, ¿se gana también 1 ficha de Oro o 2 fichas de Esencia cualesquiera por ello?

R: No, esa ganancia solo ocurre cuando se descarta un Artefacto como una acción de la ronda.

P: Si el coste de un efecto incluye agotar un Artefacto diferente, ¿se puede activar alguno de los efectos de ese Artefacto?

R: No, estás realizando una acción de «Usar un efecto»; agotar otro Artefacto es parte del coste a pagar y no tiene ningún otro efecto.

P: ¿Puedes utilizar un efecto que añada Esencia a un componente aunque ese componente se encuentre agotado (por ejemplo, usar la «Sirena» para añadir Oro a la «Forja maldita» si esta última se encuentra agotada)?

R: Sí.

P: ¿Se pueden utilizar los efectos de robar y devolver cartas en los mazos de otros jugadores?

R: No.

P: ¿La Esencia que se paga para los componentes y los costes de los efectos debe provenir de mi reserva de Esencia?

R: Sí, a no ser que se indique lo contrario, como sucede con el segundo efecto del Artefacto «Atanor».

P: ¿Puedo usar un efecto en mi turno que no haga nada y así evitar tener que pasar?

R: Por supuesto, siempre y cuando pagues por completo el coste de ese efecto.

P: ¿Los efectos que reaccionan a la comprobación de la condición de victoria (por ejemplo, el de la «Estatua dorada» o el de la «Catedral obscura») pueden darse tanto por una comprobación que ocurra en mitad del paso de acción (como el provocado por el «Castillo Coralino») como por la que se da al final de cada ronda?

R: Sí.

Preparación

2–5	Monumento	Lugares de Poder
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Almacenamiento

El contenido de esta expansión puede almacenarse en la caja básica colocando los 8 Pergaminos en la cavidad de la bandeja que se encuentra debajo de los Lugares de Poder y dejando los nuevos Lugares de Poder, Objetos mágicos y cartas en su lugar apropiado.

Créditos

Diseño y reglamento
Tom Lehmann

Ilustraciones
Julien Delval

Diseño gráfico: Cyrille Daujean
Producción: Ted A. Marrioti
Traducción: Moisés Busanya
Revisión: Marina Temprano

Pruebas de juego
DJ Byrne, Matt Campbell, Jessica Davis, Sue Greer, Lucas Hedgren, Bryan y Tommy Howard, Ian Mackey, Kate Radford, Jeff Rawlings, David Sidore, Geoff Speare, Noah Stern, James Sudd, Edward Uhler, Lou Wainwright, Tim Welch y otros tantos más. ¡Gracias a todos!

Agradecimiento especial del autor a
William Attia y Conny Richter.

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

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

v1.0

Tom Lehmann

Res Arcana®

Expansión 1

Lux et Tenebrae™

En una catedral obscura una demonóloga aprovecha el poder infernal para mejorar sus hechizos. En un taller alquímico un adivino traza runas en su pergamino de destrucción. Entretanto, un bardo y una señora de las bestias se ven empujados a la búsqueda del dragón prismático y el león dorado para poder mantener a raya a las fuerzas de la oscuridad.

Bienvenido a *Lux et Tenebrae™* (Luz y tinieblas), la primera expansión de *Res Arcana™*. Ahora podrás jugar partidas de hasta 5 jugadores y utilizar un nuevo tipo de Artefacto: los Demonios. También tendrás a tu disposición poderosos efectos especiales de un solo uso en forma de Pergaminos arcanos. Además, esta expansión añade nuevos Magos, Objetos mágicos, Monumentos, Lugares de Poder y Artefactos a tus partidas.

Contenido

2 Lugares de Poder
(de doble cara)

12 cartas de Artefacto

Demonio

2 Objetos mágicos

4 cartas de Mago

8 Pergaminos

4 cartas de Monumento

25 fichas de Esencia,
(5 de cada color)

símbolo de expansión

Preparación

Añade los componentes de esta expansión a los de la caja básica.

Ahora podrás jugar partidas de 2 a 5 jugadores en *Res Arcana* variando el número de Lugares de Poder y de Monumentos dependiendo de los jugadores en la partida (ver abajo). Todos los Objetos Mágicos están disponibles en cada partida.

2–5	Monumento	Lugares de Poder
2	7	4
3	10	5
4	12	6
5	14	7

Baraja todos los Monumentos y roba el número de cartas indicado para crear el mazo de Monumentos. A continuación, y sin mirar, devuelve a la caja del juego todos los Monumentos que no se vayan a utilizar en la partida. Luego roba 2 cartas del mazo de Monumentos y colócalas bocarriba en el centro de la mesa.

Mezcla los Lugares de Poder por debajo de la mesa para evitar verlos, y roba tantos Lugares como los indicados, determinando al azar el lado que se va a utilizar. Devuelve a la caja del juego los Lugares de Poder sobrantes.

Coloca bocarriba en el centro de la mesa los 8 Pergaminos.

Sigue el resto de los pasos para la preparación de una partida detallados en las reglas básicas.

Atención: En comparación con el juego básico, la diferencia en puntos de partidas a 2 jugadores con esta expansión será mucho más «ajustada», al contrario de lo que sucede con las partidas a 4 jugadores, cuya diferencia será mucho más «holgada». Te recomendamos utilizar las siguientes reglas para lograr una experiencia de juego correcta.

Cómo jugar

Las reglas son las mismas que las indicadas en el juego básico con las siguientes excepciones:

Pergaminos. Los Pergaminos se reclaman del centro de la mesa utilizando el efecto del Objeto mágico «Escrito». Una vez reclamado, el dueño del Pergamino puede conservarlo hasta que decida usarlo (ya sea mediante la acción «Usar el efecto de un componente» o, en el caso del «Escudo», por su efecto de Reacción). Después de utilizar el efecto de un Pergamino, devuélvelo al centro de la mesa para que pueda volver a ser reclamado mediante el efecto del Objeto mágico «Escrito».

Recuperar. El efecto del Pergamino «Revivir», así como el primero de los efectos de la «Demonóloga», permite a un jugador devolver a su mano 1 carta cualquiera de su pila de descartes. Si el jugador no tiene cartas en su pila de descartes, este efecto no se puede aplicar.

Notas Importantes
acerca de los componentes

Magos

Bardo: discarding an artifact with multiple types produces only 2, not 4, Gold (Descartar un Artefacto de varios tipos produce 2 fichas de Oro, no 4, ya que los tipos indicados en esta carta de Mago están separados por «/», y por tanto solo se puede aplicar para este efecto uno de ellos.

Artefactos

Máquina inferno: Puedes utilizarla para «esconder» Esencias de los efectos de Pérdida de Vida, ya que las retiras de tu reserva de Esencia. Puedes usar su segundo efecto para poner toda la Esencia en uno de tus componentes (por ejemplo del «Muñeco de cuerda» o de la «Cámara») de vuelta a tu reserva de Esencia durante el paso de «Jugar acciones» de una ronda.

Matademonios poseída: Todos los Demonios de tu rival se tienen en cuenta para el primer efecto de este Artefacto, no importa si se encuentran agotados o preparados.

Ente oscuro: Al usar su primer efecto, si se da el caso de que después de barajar tu pila de descartes solo tienes 1 carta en tu mazo, róbala y no descartes ninguna carta.

Redoma de luz: Su efecto de Reacción se aplica incluso aunque este Artefacto se encuentre agotado.

Objetos mágicos

Ilusión: Los dos efectos de este Objeto mágico son de Reacción, por lo que se pueden utilizar con uno de tus efectos.

Por ejemplo:. Un jugador ha reclamado la «Guarida de dragón» pero no tiene Dragones en juego. Puede agotar la «Guarida de dragón» para usar su último efecto y gastar 2 Esencias con la última Reacción de la «Ilusión» para transformarlas en un Dragón y pagar el coste que le permitirá ganar 2 fichas de Oro (2 puntos de victoria)..

Por ejemplo:. Si estás usando el efecto «¡Comprueba condición de victoria!» del «Bestiario mágico» y posees la «Ilusión», puedes usar su Reacción y agotarla como si se tratara de una Criatura y conseguir 1 punto de victoria adicional o, si gastas 2 Esencias, agotarla como si fuera un Dragón para obtener 2 puntos de victoria adicionales. No puedes utilizar estas Reacciones para la comprobación de condición de victoria que realice otro jugador o para el paso «Comprobar la condición de victoria» de cada ronda, ya que no usas un efecto en esos momentos.

La «Ilusión» no es una Criatura ni un Demonio, por lo que no puede prepararse usando los efectos del «Druida» o del «Templo del Abismo».