

Tom Lehmann

# Res Arcana

Expansão 1

## Lux et Tenebrae™

**E**m uma catedral escura, uma maga usa o poder de demônios para fortalecer seus feitiços. Em um laboratório, um vidente prepara um pergaminho de destruição. Enquanto isso, um bardo e uma mestra das feras buscam o dragão prismático e o leão dourado para manter as forças sombrias afastadas..



Seja bem-vindo a *Lux et Tenebrae™* (luz e trevas), a primeira expansão de *Res Arcana™*. *Lux et Tenebrae* expande *Res Arcana* para 5 jogadores, adiciona um novo tipo de artefato – demônios – e apresenta os pergaminhos: poderes especiais de uso único que podem ser obtidos em uma rodada e guardados para rodadas futuras. Novos magos, itens mágicos, monumentos, locais de poder e artefatos expandem ainda mais o jogo.



# Componentes



2 cartas de Locais de Poder  
(frente e verso)

12 cartas de Artefato



Demônio

2 cartas de Itens Mágicos



4 cartas de Mago



8 Pergaminhos



4 cartas de Monumento



25 peças de madeira  
de Essência  
(5 de cada cor)



Símbolo  
da Expansão



# Preparação

Combine os componentes da expansão com os componentes do jogo base. Agora *Res Arcana* pode ser jogado com 2 a 5 jogadores, sendo que a quantidade de Locais de Poder e monumentos varia de acordo com o número de jogadores (veja abaixo). Todos os itens mágicos estão sempre disponíveis.

|  2-5 | Monumentos | Locais de Poder |
|---------------------------------------------------------------------------------------|------------|-----------------|
| 2                                                                                     | 7          | 4               |
| 3                                                                                     | 10         | 5               |
| 4                                                                                     | 12         | 6               |
| 5                                                                                     | 14         | 7               |

Embaralhe todos os monumentos juntos. Distribua a quantidade mostrada acima para formar o baralho inicial e devolva os monumentos não usados para a caixa (virados para baixo). Então, compre 2 monumentos e coloque-os virados para cima no centro da mesa.

Embaralhe os Locais de Poder embaixo da mesa para não os ver, e separe a quantidade de Locais de Poder mostrada acima, escolhendo aleatoriamente qual lado de cada um será usado. Devolva os Locais de Poder não usados para a caixa.

Coloque os 8 pergaminhos virados para cima no centro da mesa.

Execute o restante da preparação normalmente.

**Observação:** o jogo para 2 jogadores agora é mais “acirrado” e o jogo para 4 jogadores agora é mais “flexível” do que nas regras do jogo base. Recomendamos fortemente que você use estas regras para a melhor experiência de jogo.

# Jogo

O jogo acontece normalmente, exceto pelo seguinte:

**Pergaminhos.** Pergaminhos são reivindicados do centro da mesa usando o poder do item mágico *Inscrição*. Uma vez reivindicado, um pergaminho pode ser guardado até seu dono usá-lo (com a ação “use um poder” ou, no caso do *Escudo*, com seu poder de *Reação*). Após usar o poder do pergaminho, devolva-o ao centro da mesa (onde ele pode ser reivindicado novamente pelo item mágico *Inscrição*).

**Recuperar.** O pergaminho *Reavivamento* e o primeiro poder da *Demonologista* permitem que um jogador recupere uma única carta de sua pilha de descarte e coloque-a em sua própria mão. Se um jogador não tiver pilha de descarte, esses poderes não têm efeito.

# Detalhes dos Componentes

## Magos

**Bardo:** descartar um artefato com tipos múltiplos produz apenas 2, e não 4, de Ouro (pois os tipos listados estão separados por "/", então apenas um tipo pode ser aplicado).

## Artefatos

**Máquina Infernal:** o primeiro poder da Máquina pode ser usado para "esconder" algumas essências de Perda de Vida (removendo-as de seu estoque de essências). O segundo poder dela pode ser usado para realocar todas as essências de um de seus componentes (por exemplo, ela mesma, o Autômato de Corda ou o Cofre) para seu estoque de essências durante a etapa de ação de uma rodada.

**Matador Demoníaco:** quando usar o primeiro poder deste artefato, não importa se os Demônios do rival escolhido estão virados ou não, todos contam.

**Ser das Sombras:** quando usar o primeiro poder deste artefato, se – após reembaralhar – você tiver apenas 1 carta em seu baralho, compre 1 e descarte 0 cartas.

**Frasco de Luz:** o poder de Reação deste artefato se aplica independentemente de ele estar virado ou não.

## Itens Mágicos

**Ilusão:** ambos os poderes deste item são poderes de Reação, permitindo que ele seja usado com um de seus poderes.

**Exemplo.** Uma jogadora reivindicou o Covil do Dragão, mas não tem nenhum Dragão em jogo. Ela pode virar o Covil do Dragão para usar o último poder dele, reagindo a isso com o item Ilusão e gastando duas essências para virá-lo como um Dragão, e então, pagando o custo listado do poder e obtendo 2 de Ouro do Covil (por 2 PVs).

**Exemplo.** Se estiver usando o poder de Verificação de Vitória do Bestiário do Bruxo e possuir o item mágico Ilusão, você pode Reagir e virar o item Ilusão como se ele fosse uma Criatura, por +1 PV, ou, gastando 2 essências, como se ele fosse um Dragão, por 2 PVs. (Você não pode fazer isso como uma reação ao poder de Verificação de Vitória de outro jogador ou em uma Verificação de Vitória no final da rodada, pois você não está usando um poder nesses momentos.)

O item mágico Ilusão não é uma Criatura ou um Demônio, então não pode ser desvirado usando os poderes do Druida ou do Templo do Abismo.

# Pergaminhos

**Projeção:** um jogador pode gastar qualquer quantidade de uma essência na escala 3:1 (arredondada para baixo) por Ouro (por exemplo, gastar 15 de Serenidade para obter 5 de Ouro).

## Locais de Poder

Os últimos poderes do Ninho do Dragão e do Templo do Abismo não envolvem virar esses Locais de Poder, o que permite que eles sejam usados diversas vezes durante uma rodada.

**Templo do Abismo:** o primeiro poder dele desvira todos os demônios virados em jogo (os seus e de outros jogadores).

# Perguntas Frequentes

**P:** Quando o custo de um poder envolve o descarte de um artefato da mão, o jogador também obtém 1 de Ouro ou 2 outras essências dele?

**R:** Não (esta obtenção só ocorre ao realizar uma ação de descarte).

**P:** Quando o custo de um poder envolve virar um artefato diferente, o poder do(s) artefato(s) também é (são) ativado(s)?

**R:** Não (você está realizando uma ação de "use um poder"; virar um artefato diferente simplesmente faz parte de pagar o custo do poder e não tem outros efeitos).

**P:** É possível usar um poder que adiciona uma essência a um componente para colocar uma essência em um componente virado (como usar a Sereia para adicionar um de Ouro à Forja Amaldiçoada quando ela estiver virada)?

**R:** Sim.

**P:** Os poderes que compram e devolvem cartas podem ser usados nos baralhos de outros jogadores?

**R:** Não.

**P:** Essências usadas para pagar por componentes e custos de poder devem vir de seu estoque de essências?

**R:** Sim (exceto se indicado o contrário, por exemplo, Ímpeto de Atanor, em seu segundo poder).

**P:** No meu turno, posso usar um poder que não produzirá nenhum efeito (para evitar passar o turno)?

**R:** Sim, contanto que você pague o devido custo do poder.

**P:** Os poderes que reagem a verificações de vitória (por exemplo, Estátua de Ouro ou Catedral Sombria) podem reagir à verificação que ocorre no meio da etapa de ação (como a verificação produzida pelo Castelo de Corais) ou a uma verificação que ocorre no final de uma rodada?

**R:** Sim.



# Preparação



| 2-5 | Monumentos | Locais de Poder |
|-----|------------|-----------------|
| 2   | 7          | 4               |
| 3   | 10         | 5               |
| 4   | 12         | 6               |
| 5   | 14         | 7               |

## Armazenagem

Os componentes desta expansão podem ser armazenados na caixa do jogo base, colocando os 8 pergaminhos no compartimento abaixo dos Locais de Poder e adicionando os Locais de Poder, itens mágicos e diversas cartas aos compartimentos de armazenagem adequados.

## Créditos

**Design e regras**  
**Tom Lehmann**

**Design Gráfico**  
**Cyrille Daujean**

**Tradução:**  
**Isabela Bailan**

**Ilustrações de capa  
e cartas**  
**Julien Delval**

**Produção**  
**Ted A. Marriotti**

**Revisão:**  
**Fabio Gullo**

### Galápagos

#### Teste de jogabilidade e Orientação

DJ Byrne, Matt Campbell, Jessica Davis, Sue Greer, Lucas Hedgren, Bryan e Tommy Howard, Ian Mackey, Kate Radford, Jeff Rawlings, David Sidore, Geoff Speare, Noah Stern, James Sudd, Edward Uhler, Lou Wainwright, Tim Welch, e muitos outros. Obrigado a todos!

#### Agradecimento Especial do Autor

William Attia e Conny Richter.



**Sand Castle Games**

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

Res Arcana © 2019 / 2021 Sand Castle Games Inc.

[www.mundogalapagos.com.br](http://www.mundogalapagos.com.br)

