

Tiranos da Umbreterna™

Livro de Regras

DUNGEONS & DRAGONS®

Edição Colaborativa em Português: 2.0

Créditos

WIZARDS OF THE COAST

Game Design: Peter Lee, Rodney Thompson, Andrew Veen

Desenvolvimento: Yoni Skolnik (Direção), Mons Johnson, Peter Lee, Andrew Veen

Histórias Adicionais: Adam Lee, Ben Petrisor, Matt Sernett

Edição: Bill McQuillan

Gerente de Game Design: Chris Youngs

Playtesters: Jeffrey Bates, Bart Carroll, Jeremy Crawford, Nik Davidson, Melissa DeTora, Ian Duke, Chris Dupuis, John Feil, Demitrios Feredinos, Ethan Fleischer, Aaron Forsythe, Daniel Gelon, Mark Globus, James Hata, Ben Hayes, Dan Helland, Charlie Helman, Graeme Hopkins, Cate Horne, Cory Howell , Dave Humpherys, Kate Irwin, Reid Johnson, Glenn Jones, Trevor Kidd, Scott Larabee, Adam Lee, Jackie Lee, Chris Lindsay, Shawn Main, Dave Marsee, Bill McQuillan, Mike Mearls, Alli Medwin, Andrew Miotke, Lynwood Montgomery, Shauna Narciso, Tom Olsen, Steve Pelikan, Marc Peterson, Ben Petrisor, Adam Prosak, Jules Robins, Bill Rose, Hilary Ross, Robert Schuster, Matt Sernett, James Sooy, Ryan Spain, Matt Tabak, Greg Tito, Chris Tulach, Mike Turian, Scott Van Essen, Gavin Verhey, Matt Wolff, James Wyatt

Equipe D&D: Nathan Stewart (diretor), Greg Bilsland, Jeremy Crawford, Chris Dupuis, John Feil, Heather Fleming, David Gershman, Kate Irwin, Trevor Kidd, Adam Lee, Shelly Mazzanoble, Mike Mearls, Shauna Narciso, Christopher Perkins, Ben Petrisor, Hilary Ross, Liz Schuh, Matt Sernett, Emi Tanji, Greg Tito, Richard Whitters

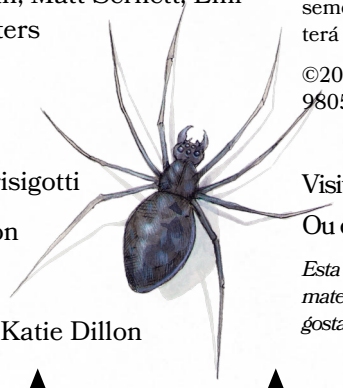
GALE FORCE NINE

Diretor Criativo: John-Paul Brisigotti

Design Gráfico: Sean Goodison

Capa: Steve Ellis

Design Gráfico do Tabuleiro: Katie Dillon



KRONOS GAMES

Gestão e Projeto: Angelica Sposito

Versão Brasileira: Fábio Gullo e Persio Sposito

Suporte e Revisão: Lucas Andrade e Jack Explicador.

Colaboração: Aventureiros dos Reinos - Augusto A. L. Ballalai, Daniel B. Vieira, Matheus Velho, Ricardo Costa

Arte: Rob Alexander, Alexey Aparin, Daren Bader, John-Paul Balmet, Eric Belisle, Sam Burley, Carlos Nunez de Castro Torres, Milivoj Ćeran, Conceptopolis, Julie Dillon, Olga Drebas, Jesper Ejsing, Empty Room Studio, Wayne England, Jason Engle, Emily Fiegenschuh, Lars Grant-West, Brian Hagan, Todd Harris, Ilich Henriquez, Ralph Horsley, Tyler Jacobson, Tomasz Jedruszek, Jason Juta, McLean Kendree, Vance Kovacs, Guido Kuip, Howard Lyon, Damien M, Slawomir Maniak, Jake Masbruch, Marcel Mercado, Marco Nelor, Jim Nelson, William O'Connor, Hector Ortiz, Ryan Pancoast, Adam Paquette, Klaus Pillon, Claudio Pozas, Aaron J. Riley, Marc Sasso, Craig J Spearing, Raymond Swanland, Arnie Swekel, Bryan Syme, Matias Tapia, Stephen Tappin, Francis Tsai, Tyler Walpole, Richard Whitters, Eva Widermann, Ben Wootten, Kieran Yanner, James Zhang,

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, TIRANOS DA UMBRETERNA, e todos os nomes de produtos e suas respectivas logos são marcas da Wizards of the Coast nos E.U.A. e demais países. Todos os personagens, nomes de personagens e semelhantes são propriedades da Wizards of the Coast LLC. Este material está protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado do conteúdo (textual ou arte) contido aqui é proibido sem que exista uma autorização formal da Wizards of the Coast LLC. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas, organizações, lugares ou eventos reais terá sido mera coincidência.

©2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A.

Visite nosso website em: www.GF9-DnD.com/Tyrants

Ou em português: www.kronosgames.com/jogos/tiranos

Esta é uma versão colaborativa do Livro de Regras. Corresponde ao material mas atual e com todas as alterações e terminologias recentes que gostariamos de implementar com trabalho colaborativo.

Tiranos da Umbreterna™

ÍNDICE

Visão Geral 2

Como Vencer 2

Componentes do Jogo 2

Preparação 4

As Partes de uma Carta 6

Aspectos 6

Recursos 7

Força 7

Influência 7

Pilha de Recursos 7

Sequência de Jogo 8

Seu Turno 8

Ganhando PV 8

Jogando Cartas 9

Habilidades Especiais 9

Interagindo com o Tabuleiro-Mapa 10

Presença 10

Espaços de Tropas 10

Espaços de Tropas Brancas 10

Regiões 10

Controle 10

Controle Total 11

Marcadores de Controle 11

Rotas 11

Ações 11

Palavras-Chave e Frases 11

Assassine uma Tropa 11

Posicione uma Tropa 12

Devore uma Carta 12

Pegue uma Carta 12

Mova uma Tropa 12

Infiltre um Espião 12

Promova uma Carta 13

Recrute uma Carta 13

Retorne uma Tropa ou Espião 13

Suplante uma Tropa 14

O Fim do Jogo 14

Pontuação Final 14

Apêndice: Regiões da Umbreterna 15

Referência Rápida 22

"Posição social é o paradoxo do mundo do meu povo, a limitação do seu poder no interior da ganância por poder. Ela é obtida por meio de traição e convida a traição contra aqueles que a obtém. Os mais poderosos em Menzoberranzan gastam seus dias olhando por sobre os ombros, defendendo-se dos punhais que buscam suas costas. Suas mortes em geral vêm pela frente."

—Drizzt Do'Urden, em Pátria por R.A. Salvatore

Visão Geral

Tiranos de Umbreterna™ é um jogo de estratégia competitivo para 2 a 4 jogadores, no qual você assume o papel de líder de uma casa drow. Como drow (um elfo negro), sua meta é ascender ao mais alto grau de poder por meio do domínio das regiões em Umbreterna.

No decorrer do jogo você construirá seu próprio deck (baralho, se preferir), que representa os minions da sua casa e determina quais ações você pode realizar durante o seu turno, tais como recrutar novos minions ou posicionar tropas no mapa. Você continuará a refinar seu deck, adicionando novas cartas, enquanto removerá outras para torná-lo tanto mais poderoso quanto eficiente.

Como Vencer

Ganhe Pontos de Vitória (PV) ao recrutar minions poderosos, assassinar tropas inimigas e assumir o controle de importantes regiões em Umbreterna. O jogador com a maior quantidade de PV no final do jogo vence.



Componentes do Jogo

Tabuleiro-Mapa

Tabuleiro de Mercado

Livro de Regras

Organizador Plástico

Bloco de Pontuação

4 Tabuleiros de Casas Drow

220 Peças (minis) em Plástico, sendo:

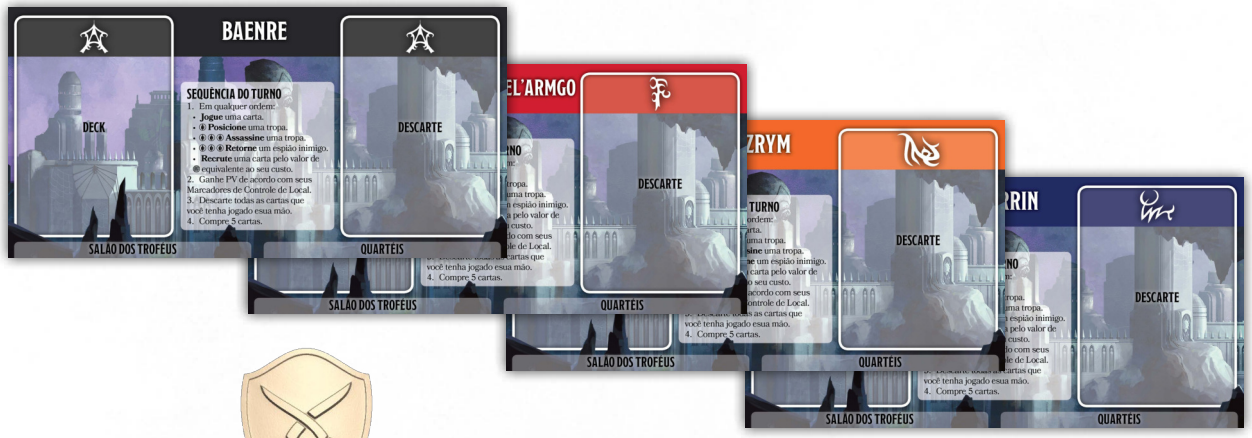
- 160 Tropas (40 para cada uma das 4 cores dos jogadores)
- 40 Tropas Brancas (Tropas Neutras)
- 20 Espiões (5 para cada cor)

260 Cartas de Minions, sendo:

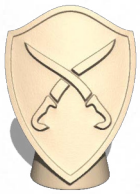
- 28 Nobres
- 12 Soldados
- 15 Guardas das Casas
- 15 Sacerdotisas de Lolth
- 30 Exilados Insanos
- 160 Cartas de Mercado (em 4 decks de facções com 40 cartas cada), sendo:
  - Demônios
  - Dragões
  - Drow
  - Elementais

68 Marcadores Destacáveis, sendo:

- 40 Marcadores, 1 PV
- 16 Marcadores, 5 PV
- 7 Marcadores de Controle
- 4 Discos de Círculos Internos
- 1 Marcador de Jogador Inicial



Tabuleiros de Casas Drow



Tropas Neutras



Tropas dos Jogadores



Espiões



Discos de Círculos Internos



Marcadores de PV



Marcadores de Controle



Marcador de Jogador Inicial

Preparação

Antes de iniciar uma partida, prepare o jogo da seguinte forma:

1. Posicione o tabuleiro de jogo (Tabuleiro-Mapa) ao alcance de todos. Dependendo do número de jogadores, vocês usarão todo o mapa ou apenas parte dele. O Tabuleiro-Mapa é dividido em três seções, delimitadas por uma linha pontilhada.
   - 2 Jogadores. Não utilize as seções externas; use apenas a seção central.
   - 3 Jogadores. Escolha uma das duas seções externas; jogue apenas nessa seção e na seção central.
   - 4 Jogadores. Utilize as 3 seções.
2. Escolha 2 dos decks de facções (40 cartas cada), junte-os e embaralhe-os de modo a formar um único deck (agora de mercado). Coloque-o com as faces das cartas viradas para baixo no seu espaço demarcado no Tabuleiro de Mercado.

Primeiro Jogo. Para o seu primeiro jogo, use os decks dos Drow e dos Dragões.

3. Posicione as cartas das Sacerdotisas de Lolth e dos Guardas das Casas com as faces viradas para cima nos espaços demarcados no Tabuleiro de Mercado.
4. Se você estiver jogando com o deck dos Demônios, coloque as cartas dos Exilados Insanos com as faces viradas para cima no seu lugar demarcado no Tabuleiro de Mercado.
5. Revele e coloque as 6 cartas do topo do deck de mercado com as faces viradas para cima nos espaços do Tabuleiro de Mercado.
6. Coloque as peças das tropas brancas (neutras) em todos os espaços para tropas marcados com um ⚔ nas seções do Tabuleiro-Mapa que você estiver utilizando.
7. Coloque nos espaços marcados no Tabuleiro-Mapa os marcadores de controle com a face "Controle Total" virada para cima.
8. Separe em duas pilhas (por valor) e coloque os marcadores de PV ao alcance dos jogadores.
9. Escolha aleatoriamente quem será o primeiro a jogar e dê a ele o marcador de Jogador Inicial. **O jogador inicial não muda ao longo da partida.**
10. Cada jogador deve ainda fazer o seguinte:
    - Escolher uma casa drow e pegar para si o tabuleiro de casa, o disco de círculo interno e as peças correspondentes à cor dessa casa, colocando-as à sua frente.
    - Pegar 7 cartas de Nobres e 3 cartas de Soldados para criar seu deck inicial. Embaralhar seu deck e colocá-lo com as faces das cartas viradas para baixo no espaço demarcado no seu tabuleiro de casa drow.
    - Pegar 5 cartas do topo do seu deck para sua mão.
11. Começando com o jogador inicial, cada jogador posiciona, no Tabuleiro-Mapa, uma tropa em qualquer região inicial que ainda não tenha sido tomada por outro jogador. **Regiões iniciais são aquelas com fundo preto.**

Decks de Facções

Os seguintes decks acompanham o jogo *Tiranos de Umbreterna* (outros estão disponíveis em expansões):

Drow. O deck Drow contém cartas mais simples com baixo custo de Influência.

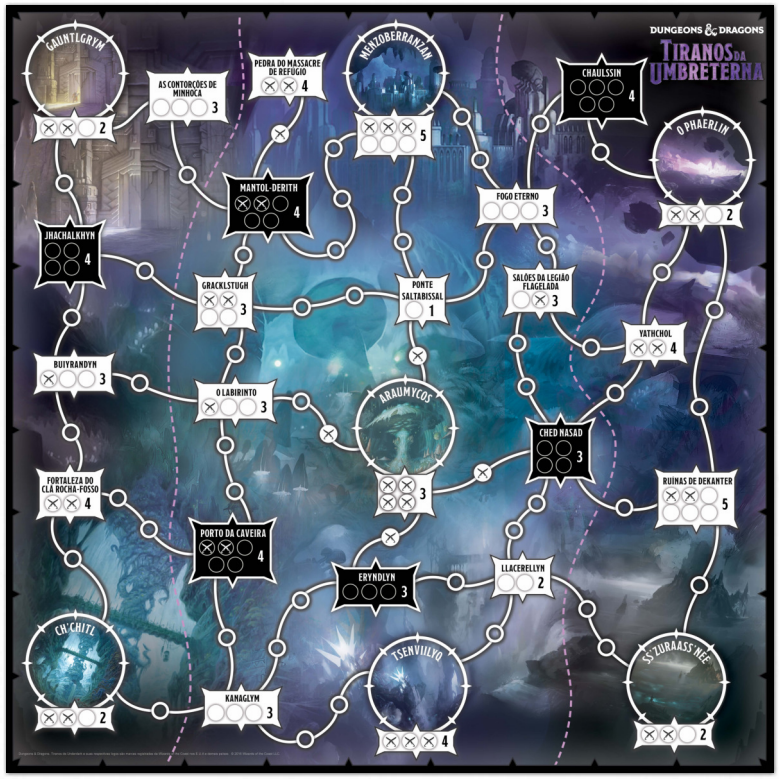
Dragões. O deck de Dragões contém muitas cartas de alto custo de Influência e possui 5 Dragões que o recompensarão por aderir às suas estratégias.

Elementais. O deck dos Elementais contém cartas com a habilidade Foco, que fica mais poderosa conforme suas "combos" com outras cartas do mesmo aspecto.

Demônios. O deck de Demônios contém cartas que colocam Exilados Insanos nos decks de seus oponentes, assim como Demônios que devem devorar cartas do próprio deck para serem utilizados.





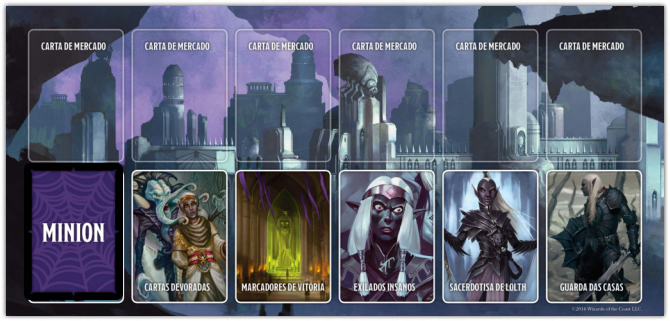
















Exemplo de preparação do Jogo

As Partes de uma Carta

As cartas em seu deck representam seus minions: membros (ou não) da sua casa drow que acatarão suas ordens (quase sempre) sem questionar.

Cada carta contém as seguintes partes:

1. Nome.
2. Custo. Quanta Influência (◎) você deve gastar para recrutar a carta.
3. Aspecto. Minions representam aspectos da sociedade drow, conforme mostrado pelos símbolos das cartas. Veja "Aspectos", abaixo.
4. Tipo de Minion. Qual tipo de criatura o minion é.
5. Símbolo de Deck. A qual deck de facção a carta pertence.
6. Regras. O que a carta faz e quando pode ser jogada.
7. História. Tratam-se de informações e história do minion, sem efeitos no jogo.
8. Valor em PV do Deck. Valor da carta em pontos de vitória ao final do jogo, esteja ela no seu deck, na mão ou na pilha de descarte.
9. Valor em PV no Círculo Interno. Valor da carta em pontos de vitória ao final do jogo caso ela esteja no seu círculo interno.
10. Raridade. Quantas vezes você encontrará a carta em um deck de facção. Por exemplo, uma carta com 2 pontos tem duas cópias em seu deck de facção.



Aspectos

Minions representam as seguintes facetas distorcidas da sociedade drow:

Ambição. Minions ambiciosos são os melhores em recrutar outros minions e criar um círculo interno forte.

Conquista. Minions conquistadores são os melhores em dominar Umbreterna.

Malícia. Minions maliciosos são flexíveis e os melhores assassinos.

Astúcia. Minions astutos são os melhores em espionar e perturbar o controle.

Obediência. Minions obedientes realizam as tarefas rotineiras.

A História por trás das Cartas de Minions

Tematicamente, quando você joga cartas de minions, você está atribuindo a eles algumas missões representadas pelas ações e recursos que elas fornecem. Embora não sejam parte do jogo, você pode imaginar tais missões como uma variedade de tarefas e aventuras. Quando cartas de minions estão em sua pilha de descarte, é como se eles estivessem em Umbreterna executando suas ordens. Quando você reinsere sua pilha de descarte em seu deck, é como se eles estivessem retornando de suas missões. De modo que, quando você os pega novamente do deck, tendo retornado à sua fortaleza, é como se eles estivessem prontos para serem enviados em novas missões.

Recursos

Os recursos no jogo são Força (⚔) e Influência (🕸).

Você deve gastá-los durante a sua vez para realizar ações. Força e Influência não são medidos com peças do jogo; quando os ganha durante a sua vez, você deve gastá-los imediatamente ou eles são perdidos. Ganha-se Força e Influência, primariamente, pelo uso de cartas.

Força (⚔)

Força compreende o seu poderio bélico e militar. É uma medida da sua liderança, tática em combate e estratégia na movimentação das tropas sob o seu comando. Força é o seu recurso tático durante o jogo.

Força permite que você exerça controle sobre o mapa de Umbreterna. Com Força você pode posicionar suas tropas, assassinar tropas inimigas e retornar os espiões dos oponentes aos seus locais de origem.

Influência (🕸)

Influência representa seu status e poder social em Umbreterna. Compreende desde contatos, favores, aliados e recursos até a sua sabedoria em navegar na perigosa sociedade drow, conseguindo que seus interesses sejam realizados. Influência é o seu recurso de natureza estratégica durante o jogo.

Influência permite que você recrute cartas disponíveis no Tabuleiro de Mercado durante o jogo, melhorando seu deck inicial.

Pilha de Recursos

Sempre que você ganhar ⚔ ou 🕸, eles vão para sua pilha de recursos e você pode gastá-los a qualquer momento durante o passo 1 do seu turno. No final do seu turno, quaisquer recursos na sua pilha que você não tenha usado são perdidos; eles não passam para o próximo turno.

Obs.: A Pilha de Recursos não é um lugar fisíco na mesa de jogo, apenas uma marcação mental dos recursos acumulados durante o seu turno.



Sequência de Jogo

Tiranos de Umbreterna™ é jogado numa sequência de rodadas. Durante uma rodada, cada jogador age durante o seu turno, começando com o Jogador Inicial e daí em sentido horário até que o jogo termine (veja "Terminando o Jogo", na página 14).

Seu Turno

Durante o seu turno, execute as seguintes ações quantas vezes desejar e na ordem que desejar:

1. Jogue uma carta da sua mão (veja "Jogando Cartas", na página 9).
2. Gaste recursos da sua pilha de recursos para realizar uma das seguintes ações básicas (veja "Ações", na página 11):
   - **Assassinar** uma tropa ao gasto de 3 de Força ().
   - **Posicionar** uma tropa ao gasto de 1 de Força ().
   - **Recrutar** uma carta ao gasto de uma quantidade de Influência () igual ao custo da carta.
   - **Retornar** um espião inimigo ao gasto de 3 de Força ().

No final do seu turno, realize os seguintes passos em ordem:

1. Caso tenha jogado qualquer carta que lhe diga para "promover ao final do turno", promova cartas ao seu círculo interno.
2. Ganhe PV por seus marcadores de controle.
3. Descarte as cartas que usou e aquelas que ficaram na sua mão.
4. Pegue 5 cartas para sua mão. Sempre que você precisar pegar uma carta, mas não restar nenhuma, embaralhe sua pilha de descarte formando um novo deck.

Ganhando PV

Sempre que as regras o instruírem a ganhar PV, recolha a quantidade indicada de marcadores de PV que não pertençam a ninguém e coloque-os no salão dos troféus do seu Tabuleiro de casa drow.



Jogando Cartas

Para jogar uma carta, coloque-a sobre a mesa à sua frente com a face virada para cima. Siga todas as instruções da carta em ordem, adicionando à sua pilha de recursos quaisquer recursos (e) que a carta forneça (veja "Pilha de Recursos", na página 7).

Quando uma carta contém instruções que contradizem as regras do jogo, valem as instruções da carta.

Habilidades Especiais

A maior parte das cartas concede recursos ou instruem-no a realizar uma das ações descritas na seção "Ações" da página 11. Habilidades que requerem mais explicações são descritas aqui.

Habilidades com Custos (▶)

Sempre que o texto da carta mostrar uma seta, ela indica que se exige o pagamento de um custo para que se obtenha determinado efeito. Pague o custo descrito no lado esquerdo da seta e obtenha o efeito descrito no lado direito. Você só pode pagar o custo uma vez ao jogar a carta.

Note que, diferentemente de quando se seguem as instruções do texto de uma carta, pagar o custo de uma habilidade é opcional. Se você não pagar o custo, a habilidade simplesmente não funciona. Por exemplo, o Exilado Insano tem a habilidade "Descarte uma carta da sua mão ▶ Retorne o Exilado Insano ao suprimento". Você pode usar o Exilado Insano e escolher não descartar uma carta para "ativar" esta habilidade descrita após a seta.

Foco

O deck de facção dos Elementais contém a habilidade/palavra-chave Foco. Sempre que você jogar uma carta com Foco, se você jogou outra carta com o mesmo aspecto neste turno ou revelou uma carta da sua mão com esse aspecto, acione o efeito Foco descrito após a seta.





Interagindo com o Tabuleiro-Mapa

Sua Presença e habilidade de controlar Umbreterna é representada por suas forças: as tropas e espiões que você posicionou no mapa.

Presença

A maioria das ações que você realiza no mapa requerem que você tenha Presença no local em que a ação é realizada. Você tem Presença...

- Em qualquer Região onde você tenha um espião
- Em qualquer Região ou espaço de tropas onde você tenha uma tropa e em todos os espaços e/ou Regiões adjacentes a ela.
- Em qualquer espaço de tropa localizado em uma rota, caso esse espaço seja adjacente à Região ou ao espaço onde você possua uma tropa.

Espaços de Tropas

Espaços de tropas são os únicos espaços no Tabuleiro-Mapa que podem conter tropas dos jogadores.

Um espaço de Tropa. *Um espaço de tropa branca.*



Espaços de Tropas Neutras

Tropas Neutras (brancas) são tropas **inimigas** que representam vários habitantes da Umbreterna não aliados às casas drow. Essas tropas não realizam ações; elas servem apenas para impedir sua conquista da Umbreterna. Tão logo uma tropa neutra seja removida do mapa, o espaço de tropa que ela ocupava fica disponível para ocupação pelas tropas dos jogadores.

Regiões

Uma Região possui múltiplos espaços de tropas agrupados dentro de uma grande e única caixa. Regiões também podem incluir o seguinte:

1. **Nome.** O nome da Região.

2. **Valor em PV.** O valor em PV ganho ao final do jogo pelo jogador que controla a Região.

3. **Marcador de Controle (somente nas Regiões principais).** Tomado pelo jogador que controla o local ao longo da partida.

4. **Região Inicial.** Local onde um jogador pode posicionar sua primeira tropa do jogo. Identificado em preto.



Uma Região inicial.

Controle

Você controla uma Região quando há nela mais tropas da sua cor do que tropas de qualquer outra cor.



Exemplo: O jogador vermelho tem 2 tropas em Araumycos, o preto tem 1 e há 1 tropa neutra. O jogador vermelho controla a Região.

Você perde o controle de uma Região quando o total de suas tropas ali torna-se igual ou menor do que o de outra cor. Os efeitos do Controle são imediatos.

Controle Total

Você tem controle total de uma Região quando todos os espaços de tropas desse local encontram-se preenchidos por suas tropas e não há espiões inimigos presentes. Os efeitos do Controle Total são imediatos.

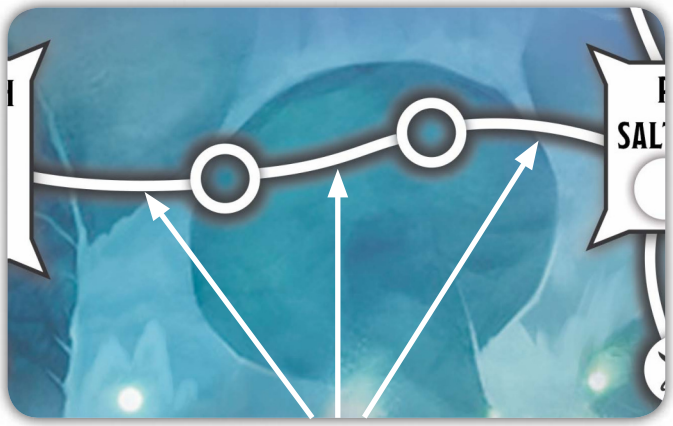
Marcador de Controle

Um Marcador de Controle de Região é uma peça que você coloca à sua frente para mostrar que você exerce o controle ou controle total sobre uma Região. Quando você assume o controle de uma Região que possua um marcador de controle, pegue esse marcador do Tabuleiro-Mapa ou do jogador que controlava a Região e coloque-o à sua frente. Se o controle da Região ficar empatado, devolva o marcador de controle ao local respectivo no Tabuleiro-Mapa.

Uma vez em cada um dos seus turnos, para cada marcador de controle de Região que você possua, você tem direito a um efeito que depende do seu grau de controle da Região (controle ou controle total). Vire o marcador para o lado apropriado. Você imediatamente é alvo do efeito indicado.

Rotas

Uma rota é um caminho entre duas Regiões e pode conter um ou mais espaços de tropas.



Uma Rota.

Ações

Você sempre pode realizar certas ações durante o passo 1 de seu turno mediante o gasto de recursos (veja "Seu Turno", na página 8). Você também pode realizar ações extras durante seu turno jogando cartas.

Palavras-chave e Frases

Algumas regras e cartas usam os seguintes termos e frases. Estas são as mais importantes:

- **Presença**. Muitas das ações que você realiza no Tabuleiro-Mapa requerem que você tenha Presença no local da ação. Veja "Presença", na página 10.
- **Inimigo**. Cartas e regras que se referem às tropas inimigas incluem tanto tropas neutras (brancas) quanto as tropas dos outros jogadores.
- **Qualquer lugar no mapa.** Sempre que essa frase aparecer, quer dizer que você não precisa de Presença onde foi instruído a realizar a ação.

Assassine uma Tropa

"Antes que esta vela se consuma, eu trarei um novo crânio para adornar seu salão, mestre."

—Zakeel, assassino drow

Você só pode assassinar uma tropa num local onde você tenha Presença. Para assassinar uma tropa, retire-a de um espaço de tropa e coloque-a no salão dos troféus em seu Tabuleiro de casa drow. Você não pode assassinar suas próprias tropas.

Durante o passo 1 de seu turno, você pode gastar 3 de Força () de sua pilha de recursos para assassinar uma tropa.



O Salão dos Troféus.

Posicione uma Tropa

"As casas drow têm olhos em toda parte. Você até pode achar que está sozinho em Umbreterna, mas acredite, elas o estão vigiando."

—Bruenor Martelo de Batalha

Você só pode posicionar uma tropa onde você possui Presença. Para fazê-lo, pegue uma tropa dos seus quartéis e coloque-a em um espaço de tropa vazio. Apesar de improvável, se você não possuir nenhuma tropa no mapa, você pode posicionar em qualquer espaço de tropa vazio do tabuleiro.

Toda vez que você opta por esta ação sem possuir tropas em seus quartéis, em vez de realizá-la, você ganha 1 PV.

Durante o passo 1 do seu turno, você pode gastar 1 de Força (⚔) de sua pilha de recursos para posicionar uma tropa.

Devore uma Carta

Para devorar uma carta, coloque-a no espaço do Tabuleiro de Mercado dedicado às cartas devoradas. Estas cartas não fazem mais parte do jogo.

Se você devorou uma carta do mercado, substitua-a pela carta do topo do deck de mercado, imediatamente.



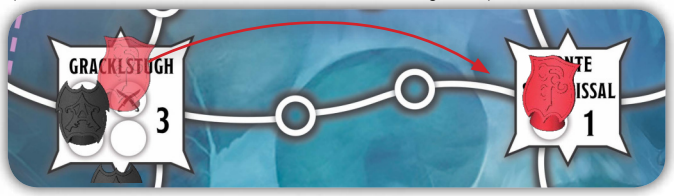
Pegue uma Carta

Pegar uma carta é o simples ato de colocar a carta do topo do seu deck em sua mão.

Sempre que você precisar pegar uma carta, mas não houver cartas remanescentes, embaralhe a pilha de descarte e forme um novo deck. Ao longo de uma partida, a sua pilha de descartes será reembaralhada para formar um novo deck diversas vezes. Esta é uma das mecânicas de um jogo de deckbuilding em ação.

Mova uma Tropa

Você só pode mover uma tropa a partir de um local onde você tenha Presença. Para fazê-lo, mova a tropa para qualquer espaço de tropa vazio no tabuleiro (mesmo que você não tenha Presença ali).



Infiltre um Espião

"Mais de uma casa drow caiu perante um espião bem infiltrado." —Shaleel, Sacerdotisa de Lolth

Diferentemente das tropas – que são posicionadas em espaços de tropas – os espiões são Infiltrados. Para infiltrar um espião, coloque-o em qualquer Região que ainda não contenha um de seus espiões. Coloque-o próximo ao nome da Região – não sobre um espaço de tropas. Você não precisa ter Presença numa Região para infiltrar um espião ali. Todos os jogadores podem ter espiões na mesma Região.

Caso opte por esta ação enquanto todos os seus espiões já estiverem infiltrados, você pode: não fazer nada ou pegar de volta um dos seus espiões e realocá-lo.



Promova uma Carta

"O círculo interno de uma casa drow é um poderoso consórcio dos mais ambiciosos conspiradores, traidores imorais e implacáveis cortadores de gargantas de todos." — Tam Zawad, Mestrespião Harpista

Para promover uma carta ao seu círculo interno, coloque-a com a face virada para cima no seu disco de círculo interno. Cartas promovidas não fazem mais parte do seu deck; elas não voltam a ser embaralhadas nele.

No final do jogo, cartas do seu círculo interno rendem a você seus valores em PV.



Os Mestres da Sorcere foram promovidos ao Círculo Interno.

Recrute uma Carta

Durante o passo 1 do seu turno, você pode gastar Influência da sua pilha de recursos para recrutar: Guarda das Casas, Sacerdotisa de Lolth ou cartas disponíveis no mercado. Gaste uma quantidade de Influência (◉) igual ao custo da(s) carta(s) desejada(s).

Para recrutar uma carta, pague o seu custo em Influência (◉), pegue-a do Tabuleiro de Mercado e coloque-a na sua pilha de descarte. Sempre que recrutar uma carta do mercado, substitua-a com a carta do topo do deck de mercado imediatamente.

Se o suprimento de Guardas das Casas, Sacerdotisas de Lolth ou Exilados Insanos acabar, o jogo continua, mas você não será mais capaz de recrutar uma dessas cartas. Se múltiplos Exilados Insanos forem recrutados e estiverem prestes a se esgotar, eles passam a ser recrutados em sentido horário, começando pelo jogador cujo turno é o atual.



A carta Aerisi Kalinoth aguarda no mercado por um jogador com Influência suficiente para recrutá-la.

Retorne uma Tropa ou Espião

"Você deve punir toda transgressão com rigor. Se você lhes der a mão, perderá todo o braço."

—Jhael'Dara, drow mestre de armas

Você só pode retornar um espião ou tropa inimiga de um local onde você tenha Presença. Para fazê-lo, retorne-os de um espaço de tropa ou Região para os quartéis do seu líder.

Para retornar um dos seus espiões ou tropas, retorne-os de um espaço de tropa ou Região em qualquer lugar do tabuleiro para os seus quartéis.

Você só pode retornar tropas ou espiões pertencentes a um jogador. Durante o passo 1 do seu turno, você pode gastar 3 de Força (⚔⚔⚔) de sua pilha de recursos para retornar um espião inimigo.



O jogador vermelho quer assegurar sua posição no Phaerlin. Ele pode gastar 3 de Força para retornar o espião do jogador azul de volta ao seu quartel de origem, o que dará ao jogador vermelho Controle Total sobre a Região.

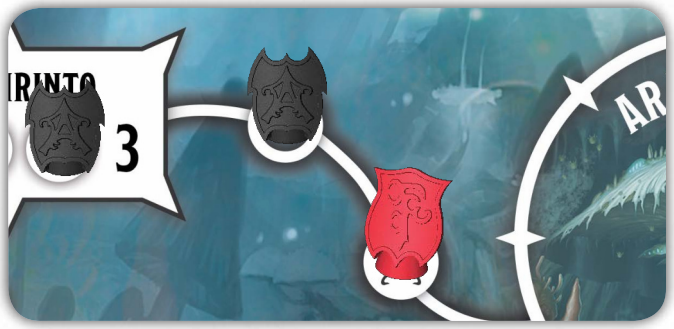
Suplante uma Tropa

"Por que recorrer a algo tão rude como assassinato quando se pode controlar mentes?"

—Kimmuriel Oblodra

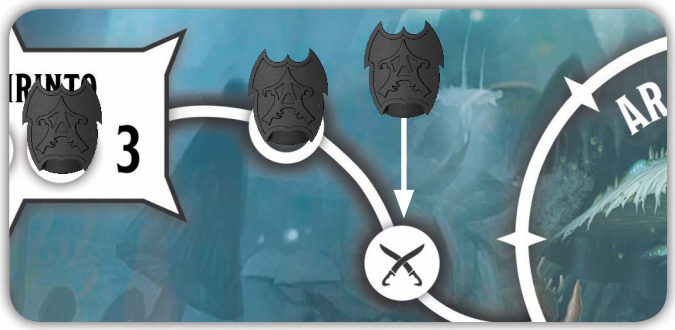
A ação de Suplantar uma tropa é uma combinação das ações Assassinar e Posicionar, realizadas em sequência. Você só pode suplantar uma tropa onde você tenha Presença. Para fazê-lo, assassine uma tropa inimiga e então posicione uma das suas tropas no lugar dela. (Veja "Assassine uma Tropa" e "Posicione uma Tropa", acima).

Você pode suplantar apenas tropas inimigas.



O jogador preto usou uma carta que lhe permite suplantar uma tropa.

Primeiro ele Assassina uma tropa vermelha.



Em seguida ele Posiciona uma das suas próprias tropas no novo espaço de tropa vago.

O Fim do Jogo

O jogo termina quando uma das seguintes condições ocorre:

- Um jogador posiciona sua última tropa.
- O deck de mercado se esgota.

Ao ocorrer uma dessas condições, a partida continua até o final da presente rodada, ou seja: até que o último jogador tenha concluído o seu turno, quando então finalmente o jogo termina.

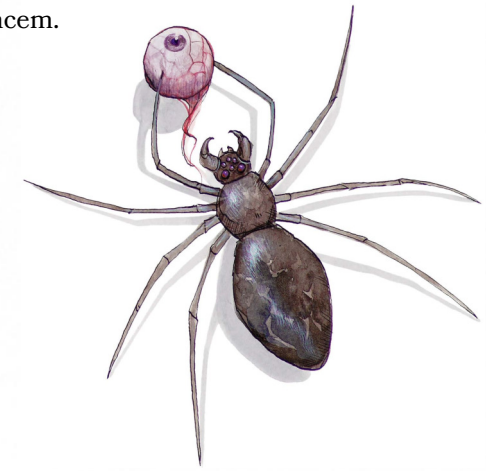
Caso o último jogador tenha disparado uma das condições para o final do jogo, o mesmo se encerrará imediatamente após o jogador finalizar o seu turno.

Pontuação Final

Ao final do jogo, use os Blocos de Pontuação para calcular os totais finais de PV. Cada jogador ganha PV do seguinte modo:

- O valor em PV de cada Região que você controle.
- 2 PV para cada Região sob seu Controle Total.
- 1 PV para cada tropa em seu Salão dos Troféus.
- O valor de PV no ícone de deck em cada carta em seu deck, mão e pilha de descarte.
- O valor de PV no ícone de círculo interno em cada carta em seu círculo interno.
- Marcadores de PV recebidos durante o jogo.

O jogador com a maior quantidade de PV ao final do jogo vence. Se houver empate, todos os jogadores empatados vencem.



Apêndice: Regiões da Umbreterna

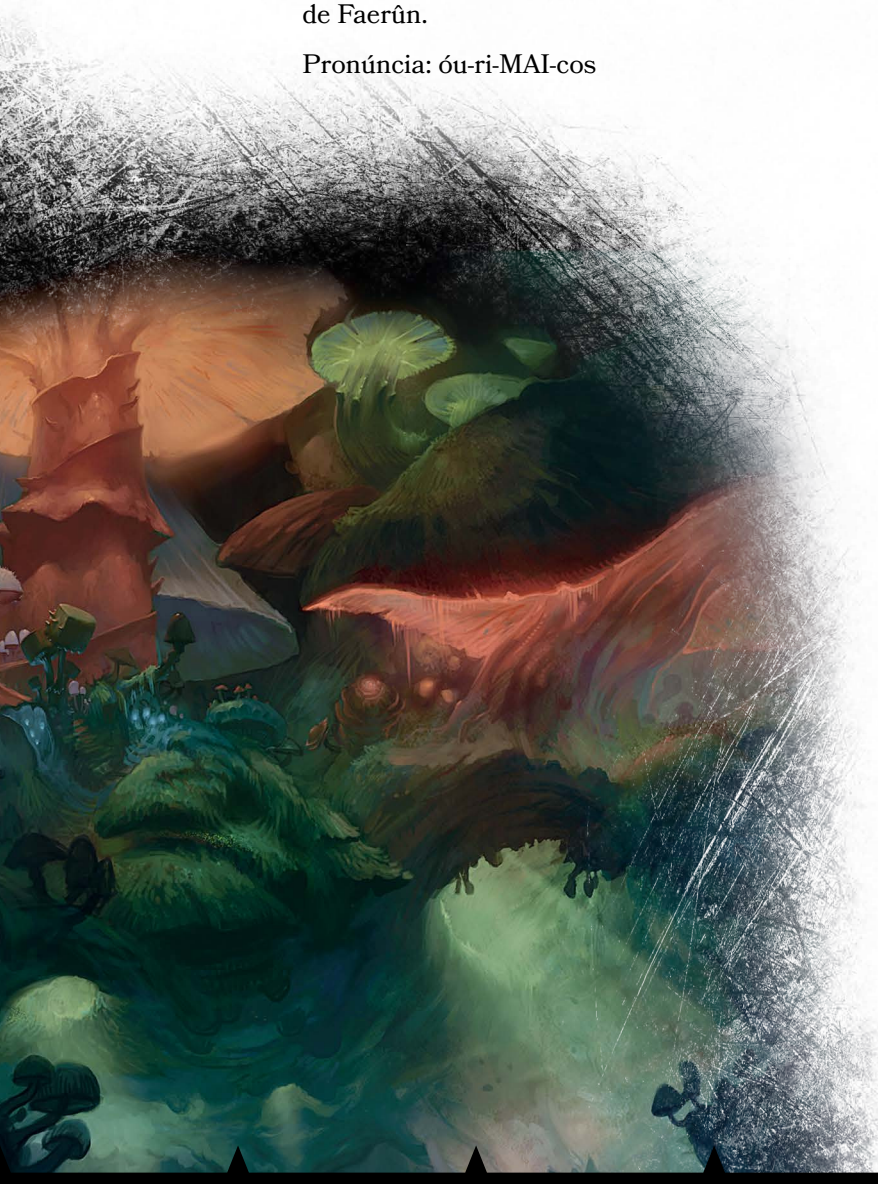
Umbreterna (conhecida popularmente na lingua comum como: O Subterrâneo) é um complexo reino subterrâneo de cavernas e túneis que se estendem por todo o mundo. Ela exibe uma vasta gama de lugares estranhos e misteriosos, e este apêndice apresenta breves descrições das regiões presentes no jogo.

Araumycos

Fungo Gigante

Uma estrutura fúngica do tamanho de um reino, todo o Araumycos é uma única criatura viva de tamanho enorme. Ela ocupa a área abaixo da Floresta Alta, alcançando grandes profundezas. É possível que Araumycos seja o mais antigo ser vivo de Faerûn.

Pronúncia: óu-ri-MAI-cos



Pedra do Massacre do Refúgio

Assentamento de Svirfneblins

Há cerca de um século, alguns milhares de svirfneblin (gnomos das profundezas) chamaram Pedra do Massacre do Refúgio (Bruta Pedraluzente no idioma dos Gnomos) de lar. Essa existência pacífica foi destruída quando forças drow vieram para escravizá-los. Em tempos recentes, os svirfneblin retornaram para reclamar sua terra. Mas devido ao conhecimento que os drow têm da localização de Pedra do Massacre de Refúgio, duvida-se que o assentamento jamais retorne às suas antigas grandeza e riqueza.

Buiyrandyn

Assentamento Drow em Ruínas

Buiyrandyn foi um pequeno assentamento drow sob a porção norte das Montanhas da Espada. O valente enclave drow foi destruído por ilitides e agora é o lar de um pequeno clã de horrores de gancho.

Pronúncia: BUWI-ran-dam

Ponte Saltabismo (Chasmleap Bridge)

Feito da Engenharia Anã

Este arco suave e sem corrimãos estende-se por aproximadamente mil metros, embora tenha apenas oito de largura. Ele engloba o Longo Abismo, um grande desfiladeiro em Sombra Nortenha. A Ponte Saltabismo é lisa ao toque, tão habilmente acabada que parece feita de uma única peça de rocha sólida. Aqui e ali ao longo da estrutura encontram-se entalhadas complicadas runas, seus significados desconhecido aos anões de hoje.

Chaulssin

Assentamento Drow em Ruínas

Abaixo do pico norte das Montanhas Rauvin fica Chaulssin, uma ruína deserta que pende sobre um enorme abismo, em que ventos gélidos gritam eternamente. Chaulssin já foi uma cidade drow, mas um clã de dragões das sombras conquistou a cidade e escravizou seus habitantes, quinze séculos atrás.

Poucos dos descendentes de Chaulssin restam hoje, mas uma casa secreta de drow mestres assassinos (a Jaezred Chaulssin) usa o local como sua fortaleza oculta.

Pronúncia: TCHAU-sim

Ch'chitl

Reino Ilitide

Outrora um assentamento ilitide razoavelmente civilizado, após a morte do seu cérebro ancião, passou a ser governado por um concílio de anciões. Atualmente não passa de um reino abominável, pervertido até mesmo para outros devoradores de mentes. Numa praga mágica com um século de idade, três dos anciões mesclaram-se em uma hedionda besta mutante, que se tornou o novo líder de Ch'Chitl. Os corpos morreram e atrofiaram, tornando-se uma massa pulsante de matéria cinza entrecortada por crepitantes linhas de fogo azul. Os ilitides da mente coletiva de Ch'Chitl tornaram-se capazes de extraordinários feitos psíquicos e mágicos, porém a loucura passou a afligir a comunidade. Outros ilitides evitam Ch'Chitl com medo de que a doença mágica se espalhe por contato psíquico.

Pronúncia: xi-XI-tól



Ched Nasad

Assentamento Drow em Ruínas

Ched Nasad foi arrasado por um exército duergar que destruiu a correia calcificada que formava a estrutura da cidade. Apenas os membros de um punhado de casas menores sobreviveram, devido a suas casas estarem localizadas sobre os paredões da caverna ou em cavernas secundárias, onde escaparam da avalanche de entulhos. Pelos últimos cem anos, boa parte das estruturas de Ched Nasad permaneceram em ruínas, até que um novo conselho governante liderado pela Casa Teh'Kinrellz restabeleceu alguma aparência de civilização à cidade baixa. O conselho abomina a sacerdotisa governante de Menzoberranzan, devido aos homens da casa Teh'Kinrellz manterem posições de igualdade e até mesmo de superioridade em relação às mulheres. Na verdade, esses patriarcas não passam de marionetes sob o controle absoluto da Jaezred Chaulssin.

Pronúncia: XÉD-na-ZAD

Eryndlyn

Cidade Drow Arruinada

Eryndlyn já foi uma próspera cidade drow, mas lutas religiosas e ameaças externas deixaram-na praticamente abandonada. A cidade foi destruída há pouco mais de um século por uma catástrofe mágica, e todo tipo de efeitos mágicos estranhos passaram a vir do que os duergar chamam as Cavernas Mágicas de Eryndlyn. A estranha mágica do local chegou a tentar alguns a usá-la como fonte de poder, embora poucos tenham sobrevivido à tentativa.

Pronúncia: é-RIND-lim

Fogo Eterno (Everfire)

Fenda Vulcânica

Muito abaixo do que restou de Sundabar, fica a fenda vulcânica conhecida como Fogo Eterno, uma fonte de calor e poder místico úteis ao trabalho de forja, a qual os anões de Sundabar vêm guardando por gerações. Os anões amaram tanto Fogo Eterno que eles o protegeram mais do que a cidade humana acima, na superfície, permitindo que Sundabar caísse perante cerco e fosse transformada em ruínas. Após o cerco ter sido interrompido por outros, os anões emergiram para reclamar Sundabar, mas agora eles usam a cidade como um forte para proteger seu precioso Fogo Eterno.

Pronúncia: É-VER-faiah

Gauntlgrym

Reino dos Anões do Escudo

Esta cidade anã subterrânea tem sido fonte de lendas por séculos. Há muito perdida pelos anões, recentemente foi redescoberta e está gradualmente tornando-se um verdadeiro reino. A maciça entrada para Gauntlgrym (Esmaganopla no idioma comum) encontra-se selada com proteções mágicas contra todos, exceto anões da linhagem de Delzoun.

Pronúncia: GAUN-til-grã

Gracklstugh

Fortaleza Duergar

À primeira vista, a cidade duergar de Gracklstugh parece uma forja infernal. A grande caverna é dominada por colossais estalagmites que foram esvaziadas e convertidas em grandes fornos. A cidade brilha eternamente à luz do fogo e ao brilho escarlate do metal aquecido, enquanto o ar é tomado pelo chiado do vapor, fumaça fétida e o interminável clangor dos martelos. O povo de Gracklstugh pratica outros negócios além da ferraria, embora a metalurgia seja o coração da cidade.

Pronúncia: GRA-cus-tul

Salões da Legião Flagelada

Ruína dos Anões Infestada por Demônios

Depois que o reino anão de Ammarindar sucumbiu às trevas, senhores demônios usaram seus espaçosos salões para reunir um exército de orcs e tanarukks. Outrora conectada ao Mundo Acima pelos acessos inferiores do Forte Portal do Inferno, Ammarindar foi isolada da superfície após uma década de guerras civis que se seguiram ao desaparecimento do líder do exército. Atualmente, os tanarukks de Ammarindar são liderados pelo Alto Chefe de Guerra Ghiirvox. Eles alternam entre saques aos seus vizinhos e trabalho mercenário.

Jhachalkhyn

Cidade Drow Arruinada

A cidade de Jhachalkhyn foi praticamente destruída por um ataque da cidade drow de Maeralyn. Em sequência caiu sob o controle da Jaezred Chaulssin e seu dragão das sombras patrono.

Pronúncia: já-CHÓL-quim

Kanaglym

Cidade dos Anões Abandonada

Nas profundezas da cidade em ruínas corre um rio negro que, dizem, conecta-se de algum modo, ao Rio Styx nos planos exteriores. Quando o suprimento de água de Kanaglym se esgotou, os anões construíram um poço ainda mais profundo e, sem querer, atingiram as Águas do Esquecimento. Aqueles teimosos ao ponto de recusarem-se a evacuar, simplesmente esqueceram onde viviam e debandaram sem rumo para a escuridão.

Pronúncia: QUÉ-na-glim

O Labirinto

Complexo de Túneis na Umbreterna

A sudeste do Lago Negro encontra-se uma vasta região conhecida como o Labirinto. Seu emaranhado de túneis é percorrido por minotauros e outros adoradores do senhor demônio Baphomet. O Labirinto obstrui os caminhos entre Porto da Caveira e Sombra Nortenha. Mercadores que se dirigem ao Porto da Caveira, Gracksltugh e outras cidades fazem uso dos poucos caminhos mais diretos e bem demarcados, pois qualquer um que divirja das rotas conhecidas, com toda probabilidade, morrerá de fome, irremediavelmente perdido.





Llacerellyn

Cidade de Devoradores de Mentes

Pouco é conhecido sobre esta colônia de ilitides. Seu único contato ocorreu com os serpentiformes yuan-ti de Ss'zuraass'nee, com os quais honraram uma aliança secular.

Pronúncia: la-SÍ-ru-lim

Mantol-Derith

Centro Comercial Clandestino

Mantol-Derith é um complexo de cavernas ocultas onde drow, duergars, svirfneblins e povos da superfície reúnem-se para negociar. Trata-se de um local onde antigos ódios raciais são colocados de lado em nome do lucro e do comércio. Poucos conhecem a exata localização de Mantol-Derith, e seus portões são bem guardados.

Pronúncia: men-tol-DÉ-rifi

Menzoberranzan

Cidade Drow

Menzoberranzan é a cidade drow arquetípica, dividida entre casas nobres e governada pelas sacerdotisas de Lolth. Traição e assassinato são um modo de vida ali e uma natureza desconfiada e cruel é sinal de boa criação. Os drow de Menzoberranzan são universalmente odiados e temidos, enquanto eles próprios, do seu lado, veem seus vizinhos com condescendência, ambição e crueldade.

Pronúncia: MEN-zo-be-RRAN-zan

O Phaerlin

Antiga Ruína de Netheril

Abaixo do poderoso deserto de Anauroch encontra-se o que muitos moradores da superfície chamam de os Reinos Enterrados, mas que os estudiosos denominam Phaerlin. Durante séculos essas cavernas foram propriedade dos indizíveis phaerimm. Porque os Reinos Enterrados estão situados abaixo das ruínas da antiga Netheril e seus estados satélites, eles contêm muitos tesouros netherilenses. A ameaça dos phaerimm, contudo, impede muitos caçadores de tesouros de se aventurarem nessa porção da Umbreterna, por isso muito pouco é conhecido dos locais e cidades da região.

Pronúncia: FÊ-ir-lam

Ruínas de Dekanter

Antigas Ruínas de Netheril

As minas de Dekanter, a leste do grande deserto de Anauroch e no sopé das Montanhas Picos Cinzentos, são ruínas do há muito perdido Império de Netheril. Em tempos antigos serviram como uma fonte maior de ferro para o império, tornando-se mais tarde um laboratório seguro para experimentos mágicos. No milênio, desde a queda de Netheril, a magia nas minas diminuiu e agora elas se encontram tomadas por goblins.

Pronúncia: de-QUEN-ter

Porto da Caveira (Skullport)

Cidade Sombra de Aguas Profundas (Waterdeep)

A gêmea negra da ordeira Águas Profundas, Porto da Caveira é uma cidade subterrânea conectada tanto à Montanha Subterrânea quanto a um grande rio em Umbreterna. Porto da Caveira mal e mal é tolerado pelos Lordes de Águas Profundas, porque a loucura e o caos que ele abriga têm o potencial de se elevar à superfície e destruir a Cidade dos Esplendores. Agentes de Águas Profundas monitoram a gêmea enterrada da cidade e algumas vezes realizam missões ali, mas geralmente evitam agir a não ser que os cidadãos de Porto da Caveira conspirem contra a cidade acima.

Pronúncia: SCAU-pórt

Ss'zuraass'nee

Cidade Yuan-ti

A Cidade das Abominações encontra-se nas profundezas da região norte das Colinas da Serpente, a pouco mais de meio quilômetro abaixo da superfície. O povo serpente esculpiu as paredes da cidade para terem a aparência do trato intestinal de uma serpente titânica.

Esta imagem perturbadora é reforçada pelo fraco odor ácido que paira no ar, tornando a respiração desconfortável para criaturas desacostumadas a esse ambiente.

Pronúncia: izur-ÉS-ni





Fortaleza do Clã Rocha-fosso

Fortaleza dos Anões

Há muito os anões do Clã Rocha-Fosso têm estado entre o número decrescente de clãs anões isolados. Muitos túneis ao redor da fortaleza estão abandonados e cavernas próximas às fronteiras muitas vezes precisam ser protegidas contra oportunistas. Um longo túnel conecta a fortaleza ao forte Thronhold, localizado na superfície, o qual os anões também reivindicam.

Tsenviilyq

Cidade Derro

Este assentamento secreto dos derro localiza-se em Umbrabaixa, abaixo da borda entre os Charcos Elevados e as Colinas da Serpente. Comerciantes derro de Tsenviilyq são visitantes frequentes da cidade yuan-ti de Ss'zuraass'nee.

Pronúncia: sem-VI-liq

As Contorções de Minhoca

Complexo de Túneis em Umbreterna

Uma larga região de tortuosos túneis próximos à Pedra do Massacre do Refúgio, conta-se que as Contorções de Minhoca são túneis deixados por dúzias de minhocas púrpuras ao longo de muitos anos. Esses túneis servem de casa a largos bandos de kobold e se conectam ao mundo da superfície em algum ponto próximo à nascente do Rio Onda Goblin.

Yathchol

Assentamento Chitino

Yathchol é lar da maior e mais coerente coleção de chitinos, humanoides semelhantes a aranhas que são o que restou de um experimento drow. Trata-se de um local escuro e sinistro, onde a terrível ira de Lolth impera na forma dos choldriths, os sacerdotes ainda mais parecidos com aranhas dos chitinos. Os chitinos vivem um dia por vez com pouco planejamento ou estrutura, mas ainda assim seus números estão aumentando.

Pronúncia: IATI-kol

Referencia Rápida

Presença

Você tem presença...

- Em qualquer região onde você tenha um espião, uma tropa ou uma tropa em um espaço adjacente a esse local.
- Em qualquer espaço de tropa em uma rota se esse espaço for adjacente ao local ou espaço onde você tem uma tropa.

Habilidades Especiais das Cartas

Habilidades com Custos (►). Você pode pagar o custo à esquerda da seta para realizar o efeito descrito à direita. Pagar esse custo é opcional: se você escolher jogar a carta e não pagar o custo, a habilidade não surte efeito, mas você ainda deve seguir as instruções das outras habilidades descritas na carta.

Foco. Sempre que você jogar uma carta com Foco, se você jogar outra carta com o mesmo aspecto no mesmo turno, ou se você revelar da sua mão uma carta com esse mesmo aspecto, o efeito Foco descrito após a seta é realizado.

Ações

Assassinar uma Tropa. Pegue uma tropa de uma região onde você tenha Presença e coloque-a no seu salão dos troféus.

Posicione uma Tropa. Pegue uma tropa do seu suprimento e coloque-a em um espaço de tropa vago onde você tenha Presença. Toda vez que você realizar esta ação e não possuir mais tropas em seu suprimento, ganhe 1 PV.

Devore uma Carta. Coloque a carta no espaço do tabuleiro de jogo demarcado para cartas devoradas. Se você devora uma carta no mercado, reponha-a com uma carta do topo do deck de mercado.

Mova uma Tropa. Mova uma tropa de um espaço onde você tenha Presença para um espaço de tropa em qualquer local do tabuleiro de jogo.

Infiltre um Espião. Coloque um espião em uma região (que não seja um espaço de tropa) em qualquer ponto do tabuleiro de jogo que não contenha um dos seus espiões.

Promova uma Carta. Coloque a carta com a face virada para cima em seu disco de círculo interno.

Recrute uma Carta. Pegue a carta do tabuleiro de jogo e coloque-a em sua pilha de descarte. Se você recrutou uma carta do mercado, reponha-a com uma carta do topo do deck de mercado imediatamente.

Retorne uma Tropa ou Espião. Retorne uma tropa ou um espião de uma região onde você tenha Presença para seu suprimento original. Tropas neutras (brancas) não podem ser retornadas, pois não pertencem a nenhum jogador.

Suplantar uma Tropa. Assassine uma tropa onde você tenha Presença e então posicione uma das suas tropas no novo espaço vago.

Controle vs. Controle Total

Você controla uma região se há mais tropas da sua cor no local do que tropas de qualquer outra cor. Você assume controle total de uma região se todas os espaços de tropas estão preenchidos com tropas suas e nenhum espião inimigo está presente.

Fim do Jogo

O jogo termina quando uma das seguintes condições ocorre:

1. Um jogador posiciona sua última tropa.
2. O deck de mercado se esgota.

Ao ocorrer uma dessas condições, a partida continua até o final da presente rodada, quando então, finalmente, o jogo termina.

FAQ Online

Em caso de dúvidas consulte o hotsite do jogo em:

www.kronosgames.com/jogos/tiranos ou o original em inglês em:

www.GF9-DnD.com/Tyrants