



# TIRANOS DA UMBRETERNA

LIVRO DE REGRAS

DUNGEONS & DRAGONS

# 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 De Tora, 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 (director), 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

**Edição Em Português:** Persio Sposito

**Arte:** Rob Alexander, Alexey Aparin, Daren Bader, John-Paul Balmet, Eric Belisle, Sam Burley, Carlos Nunez de Castro Torres, Milivoj Čeran, 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 Widemann, Ben Wootten, Kieran Yanner, James Zhang.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, TYRANTS OF THE UNDERDARK, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast LLC. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast LLC. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental.

©2021 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A.

Visite nosso website em: [DungeonsandDragons.com](http://DungeonsandDragons.com)



# TIRANOS DA UMBRETERNA

## ÍNDICE

|                                        |    |                                  |    |
|----------------------------------------|----|----------------------------------|----|
| Visão Geral.....                       | 2  | Regiões .....                    | 10 |
| Como Vencer.....                       | 2  | Controle.....                    | 10 |
| Componentes do Jogo.....               | 2  | Controle Total.....              | 11 |
| Preparação .....                       | 4  | Marcadores de Controle.....      | 11 |
| As Partes de uma Carta.....            | 6  | Rotas .....                      | 11 |
| Aspectos.....                          | 6  | Ações.....                       | 12 |
| Recursos .....                         | 7  | Palavras-Chave e Frases.....     | 12 |
| Força (♣).....                         | 7  | Assassine uma Tropa.....         | 12 |
| Influência (☼).....                    | 7  | Posicione uma Tropa .....        | 13 |
| Pilha de Recursos.....                 | 7  | Devore uma Carta.....            | 13 |
| Sequência de Jogo.....                 | 8  | Pegue uma Carta .....            | 14 |
| Seu Turno.....                         | 8  | Mova uma Tropa .....             | 14 |
| Ganhando PV.....                       | 8  | Infiltre um Espião.....          | 14 |
| Jogando Cartas.....                    | 9  | Promova uma Carta .....          | 15 |
| Habilidades Especiais.....             | 9  | Recrute uma Carta .....          | 15 |
| Interagindo com o Tabuleiro-Mapa ..... | 10 | Retorne uma Tropa ou Espião..... | 16 |
| Presença .....                         | 10 | Suplante uma Tropa.....          | 17 |
| Espaços de Tropas.....                 | 10 | O Fim do Jogo .....              | 18 |
| Espaços de Tropas Brancas .....        | 10 | Pontuação Final .....            | 18 |

"POSICÃO SOCIAL É O PARADOXO DO MUNDO DO MEU POVO, A LIMITAÇÃO DO SEU PODER NO INTERIOR DA GANÂNCIA POR PODER. Ele é obtido por meio de traição e convida a traição contra aqueles que o obtêm. 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 vem pela frente."

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

## VISÃO GERAL

*Tiranos da 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 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 (ou simplesmente baralho), que representa os minions da sua casa e determina quais ações você pode realizar no 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 PVs no final do jogo vence.



## COMPONENTES DO JOGO

Tabuleiro-Mapa

Livro de Regras

Insert Organizador

Bloco de Pontuação

4 Tabuleiros de Casas Drow

340 Cartas de Minions, sendo:

28 Nobres

12 Soldados

15 Guardas das Casas

15 Sacerdotisas de Lolth

30 Exilados Insanos

240 Cartas de Mercado (em 6 decks de facções com 40 cartas cada).

288 Marcadores Destacáveis, sendo:

160 Tropas (40 para cada uma das 4 cores dos jogadores)

40 Tropas Brancas (Tropas Independentes)

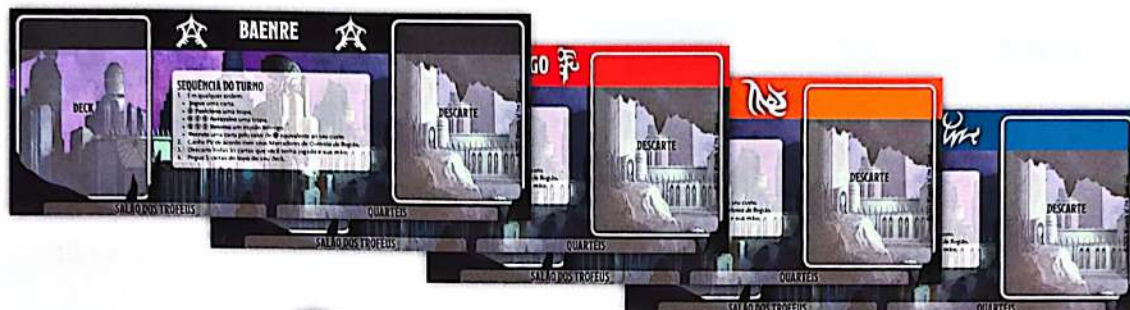
20 Espiões (5 para cada cor)

40 Marcadores, 1 PV

16 Marcadores, 5 PV

7 Marcadores de Controle

1 Marcador de Jogador Inicial



TABULEIROS DE CASAS DROW



TROPAS INDEPENDENTES



TROPAS DOS JOGADORES



ESPIÕES



MARCADORES DE PV



MARCADOR DE JOGADOR INICIAL



MARCADORES DE CONTROLE

# 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-os 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. Coloque as 6 cartas do topo do deck de mercado com as faces viradas para cima nos 6 espaços "Carta de Mercado" do Tabuleiro de Mercado.
6. Coloque as peças das tropas brancas (independentes) 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 Underdark:

-  **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.
-  **Elemental.** O deck dos Elementais contém cartas com a habilidade Focus, que fica mais poderosa conforme aumenta o número de cartas do mesmo aspecto em seu domínio.
-  **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.
-  **O deck das Aberrações** proporciona uma experiência diferente, contendo minions que forçam o descarte das cartas dos oponentes, reduzindo-lhes a eficiência das mãos durante o próximo turno. Ao mesmo tempo, uma série de outros minions o ajudarão a comprar mais cartas.
-  **O deck dos Mortos-vivos** contém cartas que devoram seu próprio deck para realizar efeitos extras. Este deck costuma ser mais compacto, já que muitos minions descartáveis serão sacrificados para ampliar a estratégia da sua causa.



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.** Trata-se de insights na história do minion, sem efeitos no jogo.
8. **Valor em PV no Deck.** Valor da carta em pontos de vitória ao final do jogo, esteja ela no seu deck, mão ou pilha de descarte.
9. **Valor em 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 recrutarem outros minions e criarem 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 espiar e perturbar o controle.
- ☼ **Obediência.** Minions obedientes realizam as tarefas do dia-a-dia.

### A HISTÓRIA POR TRÁS DAS CARTAS DE MINIONS

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, eles estivessem prontos para serem enviados em novas missões.

# RECURSOS

Os recursos no jogo são Força (♣) e Influência (♠), e você deve gastá-los no seu turno para realizar ações. Força e Influência não são medidos com peças do jogo; quando você os ganha durante o seu turno, 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 espões 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.



## SEQUÊNCIA DE JOGO

*Tiranos de Umbreterna* é jogado numa sequência de rodadas. Durante uma rodada, cada jogador age em seu turno, começando com o Jogador Inicial e daí em sentido horário até que o jogo termine (veja "Terminando o Jogo", na página 18).

### SEU TURNO

Durante o seu turno, realize 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 12):
  - 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 neste turno 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 cartão 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, diferente de quando se segue 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.

#### Foco

O deck de facção Elemental 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 se você revelar uma carta da sua mão com esse aspecto, você aciona 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...

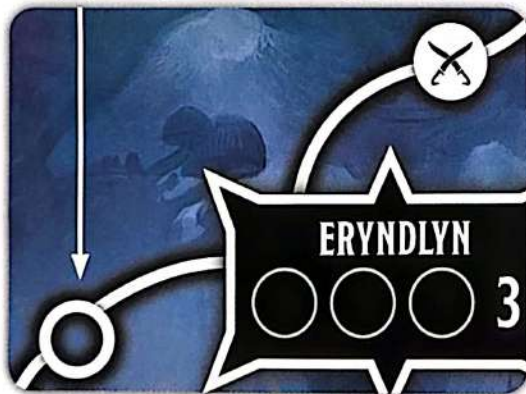
- Em qualquer Região onde você tenha um espião Em qualquer Região ou espaço de tropas onde você tenha uma tropa e em todos os espaços e/ou Regiões adjacentes a ela.
- Em qualquer espaço de tropa localizado em uma rota, caso esse espaço seja adjacente à Região ou espaço onde você possua uma tropa.

## 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 BRANCAS

Tropas 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 branca 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.



## 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 branca. O jogador vermelho controla a Região.*

## CONTROLE TOTAL

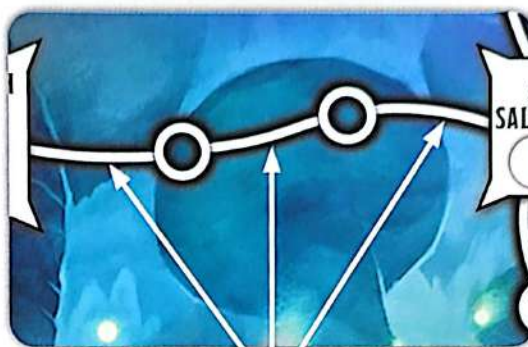
Você tem controle total de uma Região quando todos os espaços de tropas desse local encontram-se preenchidos por suas tropas e não há espiões inimigos presentes.

## 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 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 que 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 a tropas inimigas incluem tanto tropas brancas quanto tropas dos 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 cartão 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 Battlehammer

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 a 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.



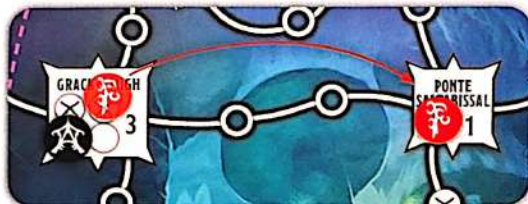
## PEGUE UMA CARTA

Para pegar uma carta, coloque 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).

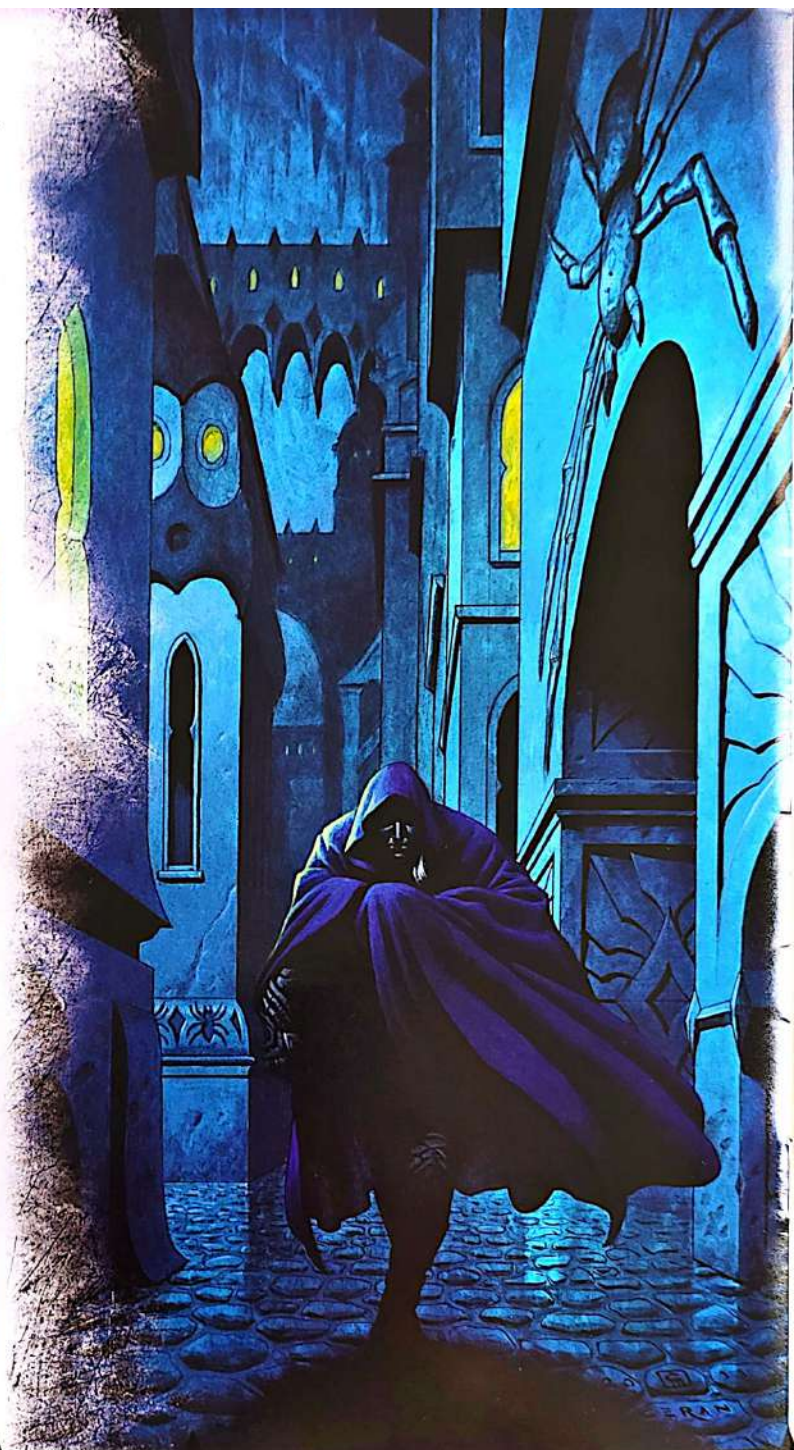
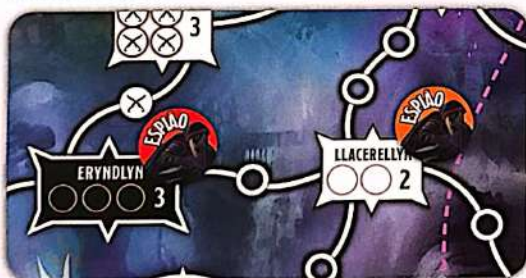


## INFILTRE UM ESPIÃO

*"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 esgotarem, 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 ESPÃO

*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 Assassine e Posicione, 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.

