



TYRANTS OF THE UNDERDARK™

REGLAMENTO

DUNGEONS & DRAGONS®

CREDITS

WIZARDS OF THE COAST

Game Design: Peter Lee, Rodney Thompson, Andrew Veen

Game Development: Yoni Skolnik (lead), Mons Johnson, Peter Lee

Additional Playtesting: Jeffrey Bates, Bart Carroll, Nik Davidson, Melissa DeTora, Ian Duke, Chris Dupuis, John Feil, Demitrios Feredinos, Ethan Fleischer, Aaron Forsythe, Dan 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 Larrabee, 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, James Sooy, Ryan Spain, Matt Tabak, Greg Tito, Chris Tulach, Mike Turian, Scott Van Essen, Gavin Verhey, Matt Wolff, James Wyatt, Chris Youngs

Writing: Adam Lee, Ben Petrisor, Matt Sernett

Editing: Bill McQuillan

Design Manager: Chris Youngs

Senior Manager: Mike Mearls

Business Team: Nathan Stewart, Liz Schuh, Greg Bilsland, John Feil, Hilary Ross, Greg Tito, Trevor Kidd, Shauna Narciso, Kate Irwin, Emi Tanji, Shelly Mazzanoble, Chris Dupuis

GALE FORCE NINE

Creative Director: John-Paul Brisigotti

Graphic Design: Sean Goodison

Cover Illustration: Steve Ellis

Game Board Illustration: Katie Dillon

Traducción v1.0: @juanktv



Artwork: 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 Widermann, 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.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A.

Visit our website at DungeonsandDragons.com



TYRANTS OF THE UNDERDARK™

TABLA DE CONTENIDOS

<i>Resumen</i>	2	<i>Localizaciones</i>	10
<i>Objetivo del Juego</i>	2	<i>Control</i>	10
<i>Componentes del Juego</i>	2	<i>Control Total</i>	11
<i>Preparación</i>	4	<i>Marcadores de Control</i>	11
<i>Partes de una Carta</i>	6	<i>Rutas</i>	11
<i>Aspectos</i>	6	<i>Acciones</i>	11
<i>Recursos</i>	7	<i>Términos Clave y Frases</i>	11
<i>Poder</i> (☷).....	7	<i>Asesinar una Tropa</i>	11
<i>Influencia</i> (☹).....	7	<i>Desplegar una Tropa</i>	12
<i>Reserva de Recursos</i>	7	<i>Devorar una Carta</i>	12
<i>Secuencia de Juego</i>	8	<i>Mover una Tropa</i>	12
<i>Tu Turno</i>	8	<i>Colocar un Espía</i>	12
<i>Ganar PV</i>	8	<i>Promocionar una Carta</i>	13
<i>Jugar Cartas</i>	9	<i>Reclutar una carta</i>	13
<i>Habilidades Especiales</i>	9	<i>Devolver una Tropa o Espía</i>	13
<i>Interactuando con el Mapa del Juego</i>	10	<i>Suplantar una Tropa</i>	14
<i>Presencia</i>	10	<i>Finalizar la Partida</i>	14
<i>Espacios de Tropa</i>	10	<i>Puntuación Final</i>	14
<i>Espacios de Tropas Blancas</i>	10	<i>Apéndice: Localizaciones de la Infraoscuridad</i>	15
		<i>Referencia Rápida</i>	22

"LA POSICIÓN SOCIAL ES LA PARADOJA DEL MUNDO DE MI GENTE, EL LÍMITE DE NUESTRO PODER DENTRO DEL ANSIA DE PODER. Se llega a ella mediante la traición, y aquellos que lo consiguen quedan expuestos a la traición. Los más poderosos de Menzoberranzan pasan sus días vigilando sus espaldas, para defenderse de las dagas que acechan detrás de ellos. Por lo general, la muerte les llega de cara."

—Drizzt Do'Urden, en Refugio de R.A. Salvatore

RESUMEN

Tyrants of the Underdark™ es un juego de estrategia competitivo de 2 a 4 jugadores en el que asumes el papel de líder de una casa drow. Como drow (un elfo oscuro) tu objetivo es ascender a un mayor poder a través del control de la Infraoscuridad.

Durante la partida, construirás y jugarás tu propio mazo de cartas que representan a los siervos de tu casa y determinarás qué acciones puedes realizar en tu turno, como reclutar nuevos siervos o desplegar tropas en el tablero de juego. Continuarás mejorando tu mazo, añadiendo nuevas cartas y quitando otras para hacer tu mazo más poderoso.

OBJETIVO DEL JUEGO

Obtén puntos de victoria (PV) reclutando poderosos siervos y controlando localizaciones importantes en la Infraoscuridad. El jugador con más PV al final de la partida gana.



COMPONENTES DEL JUEGO

Juego de mesa

Libro de reglas

Bandeja de almacenamiento

Block de Puntuación

4 tableros de Casas Drow

220 piezas de plástico:

160 tropas de jugador (40 para cada uno de los 4 colores)

40 tropas blancas (independientes)

20 espías (5 para cada uno de los 4 colores)

260 cartas de Siervos:

28 Nobles

12 Soldados

15 Guardias de Casa

15 Sacerdotisas de Lolth

30 Parias Dementes

160 cartas de Mercado (cuatro medio-mazos de 40 cartas)

68 fichas troqueladas:

40 fichas, 1 PV

16 fichas, 5 PV

7 marcadores de Control de Localización

4 tableros de Círculo Interno

Ficha de jugador inicial



TABLEROS DE CASA DROW



TROPAS INDEPENDIENTES (SIN BANDO)



TROPAS DE JUGADOR



ESPIÁS



FICHAS PV



MARCADORES DE CONTROL DE LOCALIZACIÓN



TABLEROS DE CÍCULO INTERNO



MARCADOR DE JUGADOR INICIAL

PREPARACIÓN





Antes de jugar, prepara el juego de la siguiente forma:

1. Coloca el tablero de juego al alcance de todos los jugadores. Dependiendo de la cantidad de jugadores, jugarás en todo el mapa de juego o solo en parte. El tablero se divide en tres secciones separadas por una línea de puntos.
 - 2 jugadores. No juegues en las secciones exteriores; juega solo en la sección central.
 - 3 jugadores. Elige una de las dos secciones exteriores; juega solo en esa sección y en la sección central.
 - 4 jugadores. Juega en las 3 secciones.
2. Elige 2 de los medios-mazos de mercado (40 cartas cada uno) y mézclalas para formar el mazo de mercado. Colócalo boca abajo en el espacio marcado en el tablero.
3. Coloca las cartas de la Sacerdotisa de Lolth y el Guardia de Casa boca arriba en sus espacios marcados en el tablero.
4. Si estás jugando con el medio-mazo de los Demonios, coloca las cartas Paria Demente boca arriba en su espacio marcado.
5. Coloca las 6 cartas superiores del mazo de mercado boca arriba en el mercado.
6. Coloca tropas blancas (independientes) en todos los espacios marcados con un **X** en la parte del mapa en la que estás jugando.
7. Coloca los marcadores de control de localización en sus espacios marcados en el mapa de juego con la cara "control total" boca arriba.
8. Coloca las fichas de PV en el espacio marcado en el tablero.
9. Elige al azar quién realizará el primer turno y dale a ese jugador el marcador de jugador inicial.
10. Cada jugador realiza lo siguiente:
 - Elige una casa drow y coge el tablero de casa drow, el tablero de círculo interno y todas las piezas del color de esa casa. Colócalos frente a ti.
 - Coge 7 cartas de Noble y 3 cartas de Soldado para crear tu propio mazo inicial. Baraja tu mazo y colócalo boca abajo en el espacio marcado en tu tablero de juego.
 - Roba 5 cartas de tu mazo.
11. Comenzando con el jugador inicial, cada jugador despliega una tropa en cualquier localización inicial en el mapa de juego que no haya sido tomada por otro jugador. Las localizaciones iniciales son aquellas con los recuadros en negro

Primera partida. En tu primera partida usa los medio-mazos Drow y Dragón.

MEDIOS-MAZOS DE MERCADO

Se incluyen los siguientes medio-mazos de mercado en el juego Tyrants of the Underdark:

-  **Drow.** El mazo Drow presenta cartas optimizadas con costes de influencia más bajos.
-  **Dragones.** El mazo Dragones tiene muchas cartas de alto coste de influencia, y cuenta con 5 Dragones que te recompensarán por seguir una estrategia.
-  **Elemental.** El mazo Elemental incluye cartas con la habilidad "Foco", que se vuelven más poderosas si tienes muchas cartas del mismo "Aspecto".
-  **Demonios.** El mazo Demonios cuenta con cartas que colocan Parias Dementes en los mazos de tus rivales, así como Demonios que deben devorar tus propias cartas para poder ser jugadas.

PARTES DE UNA CARTA

Las cartas en tu mazo representan a tus siervos, miembros individuales de tu casa drow que cumplirán tus órdenes.

Cada carta tiene las siguientes partes:

1. Nombre
2. Coste. Cuánta influencia (🌀) debes gastar para reclutar la carta.
3. Aspecto. Los Siervos representan diferentes aspectos de la sociedad drow, como lo muestran sus símbolos. Ver "Aspectos".
4. Tipo de siervo. Qué clase de criatura es el siervo.
5. Símbolo de mazo. A qué medio-mazo de mercado pertenece la carta.
6. Reglas. Lo que hace la carta cuando la juegas.
7. Historia. Da una idea de la historia del siervo, pero no tiene ningún efecto en el juego.
8. Valor de PV del mazo. Cuántos puntos de victoria vale la carta en tu mazo, mano o mazo de descartes al final del juego.
9. Valor de VP en el círculo interno. Cuántos puntos de victoria vale la carta en tu círculo interno al final del juego.
10. Rareza. Cuántas veces encontrarás la carta en el medio-mazo. Por ejemplo, una carta con 2 puntos tiene 2 copias en su medio-mazo.



ASPECTOS

Los siervos representan los siguientes aspectos de la sociedad drow:

- 🌀 **Ambición.** Los siervos de ambición son los mejores para reclutar a otros siervos y crear un círculo interno fuerte.
- 👤 **Conquista.** Los siervos de conquista son los mejores para apoderarse de la Infraoscuridad.
- 🦋 **Malicia.** Los siervos de malicia son flexibles y son los mejores en el asesinato.
- 🕵️ **Engaño.** Los siervos de engaño son los mejores para espiar e interrumpir el control.
- 👤 **Obediencia.** Los siervos de obediencia realizan las tareas del día a día.

LA HISTORIA DETRÁS DE LAS CARTA DE SIERVOS.

Cuando juegas cartas de siervo, estás asignando esos siervos a algunas misiones no especificadas, representadas por las acciones y los recursos que proporcionan. Si bien no es una parte real del juego, puedes imaginar estas misiones como una variedad de tareas y aventuras. Mientras que las cartas de siervo están en tu mazo de descartes, esos siervos están en la Infraoscuridad cumpliendo tus órdenes.

Cuando reorganizas tu mazo de descartes en tu mazo, regresan de sus misiones. Después, cuando los robes, regresan fortalecidos y están listos para que los envíes a más misiones.

RECURSOS

Los recursos son Poder (☿) e Influencia (♄), que puedes gastar en tu turno para realizar acciones. El poder y la influencia no se determinan usando piezas del juego; cuando los ganas durante tu turno, debes gastarlos en ese turno o se perderán. Ganas

Poder e Influencia principalmente al jugar tus cartas.

PODER (☿)

El poder te permite ejercer control sobre el mapa de juego de la Infraoscuridad. Con el Poder puedes desplegar tus tropas, asesinar tropas enemigas y devolver espías.

INFLUENCIA (♄)

La influencia te permite reclutar cartas del tablero de juego.

RESERVA DE RECURSOS

Cada vez que se consigas ☿ o ♄, entran en tu reserva de recursos y puedes gastarlos cuando quieras durante el paso 1 de tu turno. Al final de tu turno, se pierden todos los recursos que no hayas gastado; no puedes acumularlos para tu próximo turno.



SECUENCIA DE JUEGO

Tyrants of the Underdark™ se juega en una secuencia de rondas. Durante una ronda, cada jugador realiza un turno comenzando con el jugador inicial. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta que el juego termina (consulte "Finalizar la partida" en la página 14).

TU TURNO

Durante tu turno, haz las siguientes acciones cualquier número de veces y en el orden que quieras:

1. Juega una carta de tu mano (consulta "Jugar cartas" en la página 9).
2. Gasta los recursos de tu reserva de recursos para realizar una de las siguientes acciones básicas (consulta "Acciones" en la página 11)
 - Asesina a una tropa gastando 3 de Poder (☛☛☛).
 - Despliega una tropa gastando 1 de Poder (☛).
 - Recluta una carta gastando una cantidad de Influencia (☛) igual al coste de esa carta.
 - Devuelve un espía enemigo gastando 3 de Poder (☛☛☛).

Al final de tu turno, realiza los siguientes pasos en orden:

1. Promociona cartas a tu círculo interno si jugaste alguna carta este turno que decía que promocionarías al final del turno.
2. Gana PV por tus marcadores de control de localizaciones.
3. Descarta tus cartas jugadas y las cartas que queden en tu mano.
4. Roba hasta que el tamaño de tu mano sea de 5 cartas. Siempre que necesites robar una carta pero no quede ninguna, baraja tu mazo de descartes para volver a formar tu mazo.

GANAR PV

Cuando te digan que ganes PV, toma marcadores PV sin reclamar que equivalgan a esa cantidad y colócalos en la salón de trofeos de tu tablero.



JUGAR CARTAS

Para jugar una carta, colócala boca arriba frente a ti. Sigue todas las instrucciones de la carta en el orden en que se presentan, añadiendo todos los recursos (☉ y ☿) que las cartas determinan, a tu reserva de recursos (consulta “Reserva de recursos” en la pág 7).

Cada vez que una carta contradiga las reglas del juego, la carta tiene prioridad.

HABILIDADES ESPECIALES

La mayoría de las cartas proporcionan recursos o te indican que realices una acción descrita en la sección “Acciones” en la página 11. Aquí se presentan las habilidades que requieren una explicación detallada.

HABILIDADES CON COSTE (►).

Cada vez que aparece una flecha en el texto de una carta, indica que se requiere un coste para obtener un efecto. Paga el coste descrito en el lado izquierdo de la flecha para obtener el efecto descrito en el lado derecho de la flecha. Puedes pagar el coste solo una vez cuando juegas la carta.

Ten en cuenta que a diferencia de seguir las instrucciones del texto de otras cartas, pagar el coste de una habilidad es opcional. Si no pagas el coste, la habilidad no hace nada. Por ejemplo, el Paria Demente tiene la habilidad de “Descarta una carta de tu mano ► Devuelve el Paria Demente a la reserva”. Puedes jugar el Paria Demente y elegir no descartar una carta para esta habilidad.

FOCO.

El medio-mazo Elemental proporciona la habilidad clave **Foco**. Siempre que juegas una carta con Foco, si jugaste otra carta del mismo “Aspecto” de esa carta este turno o si revelas una carta de ese “Aspecto” de tu mano, obtienes el efecto de Foco que se describe después de la flecha.



INTERACTUANDO CON EL MAPA DEL JUEGO

Tu Presencia y tu habilidad para controlar la Infraoscuridad están representadas por tus fuerzas: las tropas y espías que has colocado en el mapa.

PRESENCIA

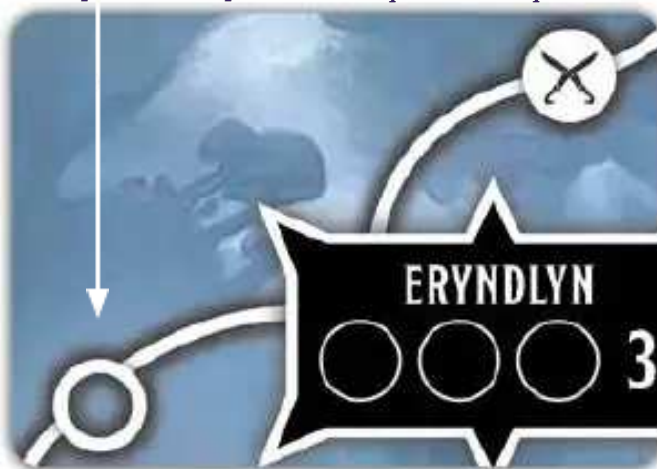
La mayoría de las acciones que realizas en el mapa de juego requieren que tengas Presencia en el lugar donde realizas la acción. Tienes presencia ...

- En cualquier localización donde tengas un espía, una tropa o una tropa en un espacio adyacente a esa localización.
- En cualquier espacio de tropa en una ruta, si ese espacio es adyacente a una localización o espacio donde tienes una tropa.

ESPACIOS DE TROPAS

Los espacios de tropa son los únicos espacios en el mapa de juego que pueden contener piezas de tropa.

Un espacio de tropa. Un espacio de tropa blanca.



ESPACIOS DE TROPAS BLANCAS

Las tropas blancas son tropas enemigas que representan a habitantes de la Infraoscuridad sin bando propio en las casas drow. Estas tropas no realizan acciones; solo sirven para impedir tu conquista de la Infraoscuridad. Una vez que se elimina una tropa blanca del mapa de juego, su espacio de tropa se vuelve disponible para la colocación de la tropa de otro jugador.

LOCALIZACIONES

Una localización tiene múltiples espacios de tropa agrupados en un recuadro más grande. Las localizaciones también pueden incluir lo siguiente:

1. Nombre. El nombre de la localización.
2. Valor de PV. El valor de PV al final de la partida para el jugador que controla la localización.
3. Marcador de control de localización. Tomado por el jugador que controla la localización.
4. Localización inicial. Donde un jugador puede desplegar su primera tropa del juego. Pueden ser reconocidos por su color negro.



CONTROL

Controlas una localización cuando hay más tropas de tu color allí, que tropas de cualquier otro único color.



Ejemplo: el jugador rojo tiene 2 tropas en Araumycos, el negro tiene 1 y hay 1 tropa blanca.

El jugador rojo controla la localización.

Pierdes el control de una localización cuando el número de tus tropas allí queda empatado o superado por otro color.

CONTROL TOTAL

Tienes el control total de una localización si todos los espacios de tropa se ocupan solo con tus tropas y no hay espías enemigos presentes.

MARCADOR DE CONTROL DE LOCALIZACIÓN

Un marcador de control de localización es un marcador que se coloca delante de ti para mostrar que controlas una localización. Cuando tomes el control de una localización que tiene un marcador de control, toma ese marcador del mapa de juego o del controlador anterior del lugar y colócalo frente a ti. Si el control de la localización está empatado, devuelve el marcador de control de esa localización al mapa del juego.

Una vez, en cada uno de tus turnos, por cada marcador de control de localización que tengas,

obtendrás un efecto que depende de tu grado de control sobre el lugar (control o control total).

Voltea el marcador hacia el lado apropiado.

Obtienes el efecto indicado comenzando inmediatamente en el turno en que obtienes el marcador.

RUTAS

Una ruta es un camino entre dos localizaciones que contiene uno o más espacios de tropa.



Una ruta.

ACCIONES

Siempre puedes realizar ciertas acciones durante el paso 1 de tu turno al gastar recursos (consulta "Tu turno" en la página 8). También puedes realizar acciones adicionales durante tu turno jugando a las cartas.

TÉRMINOS CLAVE Y FRASES

Algunas reglas y cartas usan los siguientes términos y frases:

- **Presencia.** La mayoría de las acciones que realizas en el mapa requieren que tengas Presencia en la localización donde realizas la acción. Consulta "Presencia" en la página 10.
- **Enemigo.** Las cartas y las reglas que se refieren a las tropas enemigas incluyen tanto las tropas blancas como las tropas de otros jugadores.
- **En cualquier lugar del tablero.** Cada vez que aparece esta frase, significa que no necesitas Presencia donde se te indica que realices la acción.

ASESINAR UNA TROPA

"Antes de que esta vela se apague, traeré un nuevo cráneo para adornar tu salón, maestro".

—Zakeel, asesino drow

Puedes asesinar a una tropa solo donde tienes Presencia. Para asesinar a una tropa, sácala de un espacio de tropa y colócala en la sala de trofeos de tu tablero. No puedes asesinar a tus propias tropas.

Durante el paso 1 de tu turno, puedes gastar 3 de Poder (👑👑👑) de tu reserva de recursos para asesinar a una tropa.



El salón de trofeos.

DESPLEGAR UNA TROPA

Las casas drow tienen ojos por todas partes. Puedes pensar que estás solo en la Infraoscuridad, pero créeme, te están vigilando ”.

—Bruenor Battlehammer

Puedes desplegar una tropa solo donde tienes

Presencia. Para desplegar una tropa, toma una tropa de tus cuarteles y colócala en un espacio de tropa vacío. Aunque es poco probable, si no tiene tropas en el mapa, puede desplegar una tropa en cualquier parte del tablero en un espacio de tropa vacío.

Cada vez que realices esta acción cuando no tengas tropas en tu cuartel, ganas 1 PV en su lugar.

Durante el paso 1 de tu turno, puedes gastar 1 de Poder (☛) de tu reserva de recursos para desplegar una tropa.

DEVORAR UNA CARTA

Para devorar una carta, colócalala en el espacio del tablero de juego marcado para las cartas devoradas. Las cartas devoradas ya no forman parte del juego.

Si devoras una carta en el mercado, sustitúyela con la carta superior del mazo de mercado.



ROBAR UNA CARTA

Para robar una carta, coloca la carta superior de tu mazo en tu mano.

Siempre que necesites robar una carta pero no quede ninguna, baraja tu mazo de descartes para volver a formar tu mazo.

MOVER UNA TROPA

Puedes mover una tropa **solo desde un espacio donde tienes Presencia**. Para mover una tropa, muévela a un espacio de tropa vacío en cualquier lugar del tablero (incluso si no tiene Presencia allí).



COLOCAR UN ESPÍA

"Muchas casas drow han caído ante un espía bien posicionado".

—Shaleel, sacerdotisa de Lolth

Para colocar un espía, colócalo en cualquier localización que no contenga ya uno de tus espías. Colócalo cerca del nombre de la localización, no en uno de los espacios de la tropa. No es necesario tener Presencia en una localización para colocar un espía allí. Cualquier número de jugadores puede tener espías en una sola localización.

Si realizas esta acción cuando todos tus espías ya están colocados, puedes no hacer nada, o primero devolver a uno de tus espías y luego colocarlo.



PROMOCIONAR UNA CARTA

"Un círculo interno de una casa drow es un poderoso consorcio de los intrigantes más ambiciosos, traidores despiadados y asesinos implacables que puedas imaginar".

—Tam Zawad, Harper Maestro Espía

Para promocionar una carta en tu círculo interno, colócala boca arriba en el tablero del círculo interno. Las cartas promocionadas ya no forman parte de tu mazo; no las volverás a barajar.

Al final del juego, obtienes puntos de victoria por las cartas en tu círculo interno igual a sus valores de PV del círculo interno.



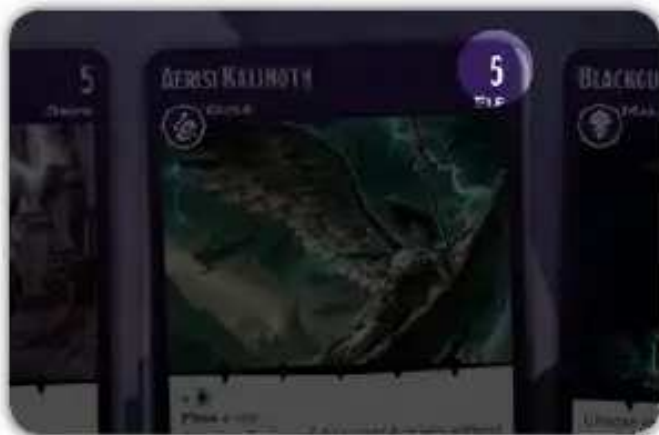
Los Maestros de Sorcere han sido promocionados al Círculo Interno.

RECLUTAR UNA CARTA

Para reclutar una carta, sácala del tablero de juego y colócala en tu mazo de descartes. Después, si has reclutado una carta del mercado, reemplázala con la carta superior del mazo de mercado.

Durante el paso 1 de tu turno, puedes gastar Influencia de tu reserva de recursos para reclutar un Guardia de Casa, una Sacerdotisa de Lolth o una carta del mercado. Gasta una cantidad de Influencia (●) igual al coste de la carta.

Si la reserva de Guardias de Casa, Sacerdotisas de Lolth o Parias Dementes se acaba, la partida continúa, pero ya no podrás reclutar una de esas cartas. Si se reclutan varios Parias Dementes y se agotan, se reclutan en el sentido de las agujas del reloj comenzando por el jugador que tiene el turno.



Aerisi Kalinoth espera en el mercado a un jugador con suficiente influencia para reclutarla.

DEVOLVER UNA TROPA O ESPÍA

"Debes tratar cada transgresión con dureza. Si le das solo una pulgada de tu cuello, perderás la cabeza".

—Jhael'Dara, maestro de armas drow

Puedes devolver una tropa enemiga o espía **solo**

donde tienes Presencia. Para devolver una tropa o espía enemigo, devuélvela desde un espacio o localización de tropa a los cuarteles de su dueño.

Para devolver uno de tus soldados o espías, devuélvelo desde un espacio de tropa o localización en cualquier lugar del tablero a sus cuarteles.

Solo puedes devolver fuerzas pertenecientes a un jugador.

Durante el paso 1 de tu turno, puedes gastar 3 de Poder (●●●) de tu reserva de recursos para devolver un espía enemigo.



El jugador rojo quiere asegurar su posición en El Phaerlin. Puede gastar 3 de Poder para devolver el espía del jugador azul a sus cuarteles. Esto le dará al jugador rojo Control Total.

SUPLANTAR UNA TROPA

"¿Por qué recurrir a algo cruel como el asesinato cuando puedes controlar las mentes?"

—Kimmuriel Oblodra

Puedes suplantar a una tropa **solo donde tienes Presencia**. Para suplantar a una tropa, asesina a esa tropa y luego despliega una de tus tropas en el espacio recién desocupado. (Consulta "Asesinar a una tropa" y "Desplegar una tropa").

Solo puedes suplantar tropas enemigas.



El jugador negro ha jugado una carta que le permite suplantar a una tropa. Primero asesina a la tropa roja.



Luego despliega una de sus propias tropas en el espacio de las tropas recién desocupadas.

FINALIZAR LA PARTIDA

El final de la partida se desencadena cuando ocurre una de las siguientes situaciones:

- Un jugador despliega su última tropa restante.
- Cuando el mazo de mercado está vacío.

Cuando se desencadena el final de la partida, el juego continúa hasta el final de la ronda, momento en el que la partida termina.

PUNTUACIÓN FINAL

Al final de la partida, usa los blocks de puntuación para sumar las puntuaciones finales de PV. Cada jugador puntúa PV de la siguiente manera:

- El valor PV de cada localización que controle.
- 2 PV por cada localización bajo su control total.
- 1 PV por cada tropa en su salón de trofeos.
- El valor de PV del mazo por cada carta en su mazo, mano y mazo de descartes.
- El valor PV del círculo interno por cada carta en su círculo interno.
- Fichas de PV ganadas durante la partida.

El jugador con más PV al final de la partida gana. Si hay un empate para la mayoría, los jugadores empatados ganan cada uno.



APÉNDICE: LOCALICACIONES EN LA INFRAOSCURIDAD

La Infraoscuridad es un reino subterráneo de cavernas y túneles que abarcan todo el mundo. Contiene una gran variedad de lugares extraños y misteriosos, y este apéndice proporciona breves descripciones de las que se presentan en este juego.

ARAUMYCOS

HONGO GIGANTE

Una extensión de hongos del tamaño de un reino, Araumycos es una criatura viva única de enorme tamaño. Ocupa el área bajo el Bosque Alto y se extiende profundamente en la tierra. Se cree que Araumycos es la criatura viviente más antigua en Faerûn.

Pronunciación: oh-reh-MY-kos

BLINGDENSTONE

ASENTAMIENTO GNOMO PROFUNDO

Hace un siglo, varios miles de svirfneblin (gnomos profundos) llamaron Blingdenstone a su hogar. Esta existencia pacífica se rompió cuando los drows entraron a la fuerza para esclavizarlos. En los últimos años, los svirfneblin han regresado para reclamar sus tierras. Como los drow conocen la ubicación de Blingdenstone, es dudoso que el asentamiento vuelva a su antigua grandeza y riqueza.

Pronunciación: BLING-den-stone

BUIYRANDYN

ASENTAMIENTO DROW EN RUINAS

Buiyrandyn era un pequeño asentamiento drow bajo las Montañas de la Espada del Norte. El enclave de los drows fue destruido por los ilícidos y ahora es la guarida de un pequeño clan de Horrores Ganchudos.

Pronunciación: BWEER-ran-din

CHASMLEAP BRIDGE

PROEZA DE INGENIERÍA ENANA

Este arco de piedra lisa y sin vástagos tiene más de mil pasos de longitud, pero solo seis pasos de ancho. Abarca The Long Chasm, un gran desfiladero en el Northdark. El puente Chasmleap es suave al tacto, con un acabado tan astuto que parece estar hecho de una sola pieza sólida de piedra. Aquí y allá, a lo largo de su superficie, se encuentran talladas antiguas runas intrincadas, cuyo significado desconocen los enanos de hoy.



CHAULSSIN

ASENTAMIENTO DROW EN RUINAS

Bajo de la punta norte de las montañas Rauvin se encuentra Chaulssin, una ruina desierta que sobresale de un tremendo abismo a través del cual el viento frío grita perpetuamente. Chaulssin fue una vez una ciudad drow, pero un clan de dragones

sombra conquistó la ciudad y esclavizó a sus habitantes hace unos mil quinientos años.

Pocos de los descendientes de Chaulssin sobreviven hoy, pero una casa secreta de maestros asesinos drow (Jaezred Chaulssin) usa el lugar como su fortaleza oculta.

Pronunciación: CHAWL-sin

CH'CHITL

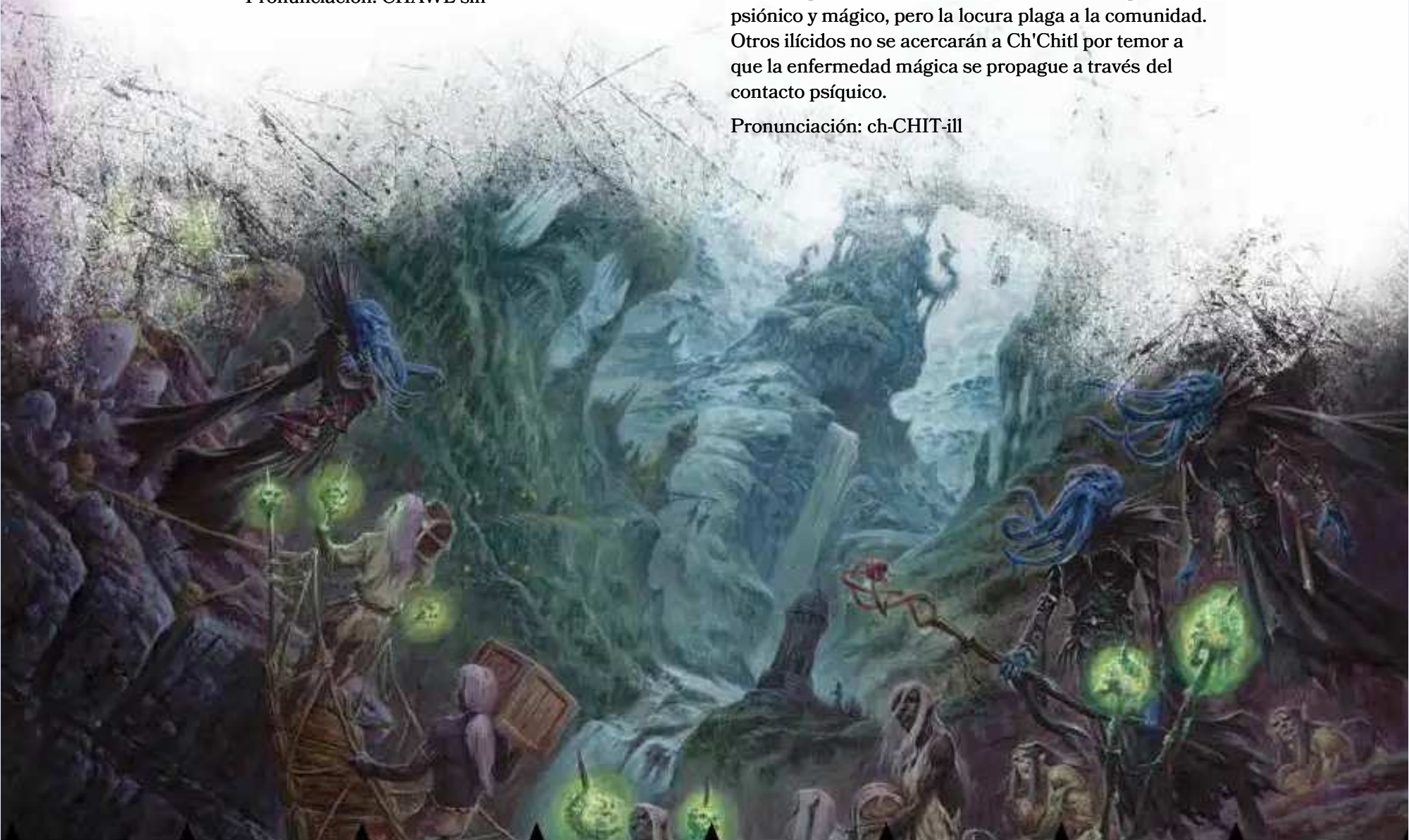
REINO DEL DESOLLADOR MENTAL

Una vez fue un asentamiento ilcído razonablemente civilizado gobernado por un amistoso antiguo, pero tras la muerte de su cerebro antiguo, Ch'Chitl es ahora un reino retorcido abominable incluso para otros desolladores. En una calamidad mágica hace un

siglo, tres de los ancianos se combinaron en una horrible bestia mutada que se convirtió en el nuevo líder de Ch'Chitl. Los cuerpos murieron y se atrofiaron, permaneciendo unidos a una masa de materia gris trazada con líneas de fuego azul.

Los ilcídos de la mente-colmena de Ch'Chitl se han vuelto capaces de hazañas extraordinarias de poder psiónico y mágico, pero la locura plaga a la comunidad. Otros ilcídos no se acercarán a Ch'Chitl por temor a que la enfermedad mágica se propague a través del contacto psíquico.

Pronunciación: ch-CHIT-ill



CHED NASAD

ASENTAMIENTO DROW EN RUINAS

Ched Nasad fue arrasado por un ejército duergar que destruyó las redes calcificadas que forman la estructura de la ciudad. Solo los miembros de un puñado de casas nobles menores sobrevivieron porque sus casas estaban ubicadas en las paredes

de la caverna y en las cavernas laterales, donde escaparon de la caída de escombros. Durante los siguientes cien años, muchas de las estructuras de Ched Nasad permanecieron en ruinas, hasta que un nuevo consejo gobernante encabezado por la Casa Teh'Kinrellz reestableció la civilización en la ciudad baja. El consejo es contrario a las sacerdotisas gobernantes de Menzoberranzan, sin embargo, los hombres de la casa Teh'Kinrellz tienen posiciones iguales o incluso superiores que las de las mujeres. En verdad, estos patriarcas son simplemente títeres bajo el control absoluto de Jazred Chaulssin.

Pronunciación: CHED na-SAWED

ERYNDLYN

CIUDAD DROW EN RUINAS

Eryndlyn fue una vez una próspera ciudad drow, pero las luchas internas y las amenazas religiosas la dejaron casi abandonada. La ciudad fue destruida hace más de un siglo por una catástrofe mágica, y desde ese momento, los terremotos, las explosiones y todo tipo de efectos mágicos extraños han venido de lo que los duergar llaman las Cuevas Hechizadas

de Eryndlyn. La extraña magia del lugar ya ha tentado a algunos a usarla como fuente de poder, aunque pocos sobreviven al intento.

Pronunciación: air-IND-lin

EVERFIRE

GRIETA VOLCÁNICA

En lo profundo de los restos de Sundabar se encuentra una grieta volcánica conocida como Everfire, fuente de calor y poder místico para la forja que los enanos de Sundabar han guardado celosamente durante generaciones. Los enanos

amaban tanto Everfire que la protegían en lugar de la ciudad en la superficie en la que vivían muchos humanos, lo que permitió que Sundabar cayera al asedio y se convirtiera en ruinas. Después de que el asedio fue levantado por otros, los enanos emergieron para reclamar Sundabar, pero ahora usan la ciudad como un fuerte para proteger su precioso Everfire.

GAUNTLGRYM

ESCUDO DEL REINO ENANO

Esta ciudad enana subterránea ha sido leyenda

durante siglos. Perdida durante mucho tiempo por los enanos, fue redescubierta recientemente y se está convirtiendo en un verdadero reino. La entrada masiva a Gauntlgrym está sellada con barreras contra todos menos los enanos de la línea de Delzoun.

Pronunciación: GAUNT-ul-grim

GRACKLSTUGH

FORTALEZA DUERGAR

A primera vista, la ciudad duergar de Gracklstugh se parece a una fundición infernal. La caverna principal está dominada por estalagmitas colosales y ha sido vaciada y convertida en grandes fundiciones. La ciudad brilla con la luz del fuego y el brillo rojizo del metal caliente en todo momento, y el aire se llena de silbidos de vapor, olor a humo y el interminable ruido de los martillos. La gente de Gracklstugh practica muchos oficios además del herrero, pero el trabajo con metales es el corazón de la ciudad.

Pronunciación: GRAK-ul-stoog

HALLS OF THE SCOURED LEGION

RUINA ENANA INFESTADA DE DEMONIOS

Después de que el reino enano de Ammarindar cayera en la oscuridad, los señores demoníacos usaron sus espaciosos salones para reunir un ejército de orcos y tanarukks nacidos de demonios. Una vez conectado al Mundo Superior a través de los límites inferiores de Hellgate Keep, Ammarindar fue sellado de la superficie después de una década de luchas internas que siguió a la desaparición del líder del ejército. Los tanarukks de Ammarindar están liderados hoy por el Gran Jefe de Guerra Ghiirvox. A veces asaltan a sus vecinos y otras veces los emplean como mercenarios.

JHACHALKHYN

CIUDAD DROW EN RUINAS

La ciudad de Jhachalkhyn fue destruida por un ataque de la ciudad drow de Maeralyn. Posteriormente cayó bajo el control de Jazred Chaulssin y su patrón dragón sombra.

Pronunciación: jah-CHAlk-in

KANAGLYM

CIUDAD ENANA ABANDONADA

En lo profundo de esta ciudad en ruinas corre un río negro pensado para conectarse de alguna manera con el río Styx en los planos exteriores. Cuando el suministro de agua de Kanaglym se secó, los enanos construyeron un pozo más profundo y, sin saberlo,

golpearon las Aguas del Olvido. Aquellos que eran demasiado tercos para evacuar, simplemente olvidaron dónde vivían y vagaron en la oscuridad.

Pronunciación: KAN-ah-glim

THE LABYRINTH

COMPLEJO DE TÚNELES DE LA INFRAOSCURIDAD

Al suroeste de Darklake se encuentra una vasta región conocida como el Laberinto. Sus túneles enredados son recorridos por minotauros y otros adoradores del señor demonio Baphomet. El

Laberinto obstruye los viajes desde Skullport a Gracklstugh, Menzoberranzan y el resto del Northdark. Los comerciantes que se dirigen a Skullport, Gracklstugh y otras ciudades hacen uso de algunos de los caminos más directos y bien marcados, pero cualquiera que se desvíe de las rutas conocidas probablemente morirá de hambre, desesperadamente perdido.



LLACERELLYN

CIUDAD DEL DESOLLADOR MENTAL

Poco se sabe de esta colmena secreta de ilícidos. Su único contacto ha sido con el serpentino yuan-ti de Ss'zuraass'nee, con quien han honrado una alianza de siglos de antigüedad.

Pronunciación: la-SEER-uh-lin

MANTOL-DERITH

CENTRO DE COMERCIO CLANDESTINO

Mantol-Derith es un complejo de cuevas escondidas donde drow, duergar, svirfneblin y gente de la superficie se encuentran para comerciar. Es un lugar donde los viejos odios raciales se hacen a un lado en nombre del comercio y el beneficio. Pocos conocen la ubicación exacta de Mantol-Derith, y sus puertas están bien protegidas.

Pronunciación: MAN-toll DARE-ith

MENZOBERRANZAN

CIUDAD DROW

Menzoberranzan es la ciudad arquetípica drow, dividida en varias casas nobles y gobernada por sacerdotisas de Lolth. La traición y el asesinato son una forma de vida aquí, y una naturaleza cruel y desconfiada es un signo de buena posición. Los

drow de Menzoberranzan son universalmente odiados y temidos, y a su vez, observan a sus vecinos con condescendencia y ambición.

Pronunciación: MEN-zoh buh-RAN-zan

THE PHAERLIN

RUINAS ANTIGUAS DE NETHERESE

Bajo el poderoso desierto de Anauroch se encuentra lo que la mayoría de los habitantes de la superficie llaman los Reinos Enterrados, pero a lo que los estudiosos llaman El Phaerlin. Estas cavernas

fueron durante siglos las manifestaciones de los indescritibles phaerimm. Debido a que los Reinos Enterrados están situados bajo las ruinas del antiguo Netheril, contienen muchos tesoros de los Netherese. Sin embargo, la amenaza de los phaerimm impide que la mayoría de los buscadores de fortunas se aventuren en esta parte de la Infraoscuridad, y se sabe muy poco de los lugares o ciudades de aquí.

Pronunciación: FAYR-lin

RUINS OF DEKANTER

RUINAS ANTIGUAS DE NETHERESE

Las minas de Dekanter, al oeste del gran desierto Anauroch, en las estribaciones de las montañas Greypeak, son ruinas del imperio perdido de Netheril. Una vez sirvieron como fuente importante de hierro para ese imperio, y más tarde se convirtieron en un laboratorio seguro para la experimentación mágica. En los milenios desde la caída de Netheril, la magia se ha desvanecido de las minas, y ahora están invadidas por los goblins.

Pronunciación: de-KANT-er

SKULLPORT

CIUDAD SOMBRA DE WATERDEEP

Skullport, la gemela oscura del alma luminosa de Waterdeep, es una ciudad subterránea conectada tanto a Undermountain como a un gran río en la Infraoscuridad. Skullport es tolerado, apenas, por los Señores de Waterdeep, porque la locura y el

caos que alberga podrían salir a la superficie y destruir la Ciudad de los Esplendores. Los Agentes de Waterdeep vigilan al gemelo subterráneo de la ciudad y, a veces, realizan misiones aquí, pero generalmente se abstienen de actuar a menos que los habitantes de Skullport conspiran contra la ciudad de la superficie.

SS'ZURAASS'NEE

CIUDAD YUAN-TI

La Ciudad de las Abominaciones se encuentra en las profundidades al norte de Snake Hills, aproximadamente a media milla bajo la superficie. Los serpientes han tallado las paredes de la ciudad para asemejarse al tracto digestivo de una serpiente

enorme.

Esta perturbadora imagen se ve reforzada por la tenue acidez que se adhiere al aire, haciendo que la respiración sea incómoda para las criaturas que no están acostumbradas a este entorno.

Pronunciación: szur-ASS-nee



STONESHAFt CLANHOLD

FORTALEZA ENANA

Los enanos de Clan Stoneshaft han estado durante mucho tiempo entre el número cada vez menor de clanes enanos dispersos que se mantienen por ellos

mismos. Muchos túneles alrededor del clan han sido abandonados, y las grutas periféricas a menudo deben protegerse contra los oportunistas. Un largo túnel conecta sus propiedades con la fortaleza superficial de Thronhold, que también reclaman.

TSENVILYQ

CIUDAD DERRO

Este asentamiento derro secreto se encuentra en Lowerdark, debajo de la frontera entre High Moor y las Serpent Hills. Los comerciantes de Derro de Tsenviilyq son visitantes frecuentes a la ciudad yuan-ti en Ss'zuraass'nee.

Pronunciación: sen-VEE-lihg

THE WORMWRITHINGS

COMPLEJO DE TÚNELES DE LA INFRAOSCURIDAD

Una gran región de túneles retorcidos cerca de Blingdenstone, los Wormwrithings, se dice que son túneles dejados atrás por docenas de gusanos púrpuras durante muchos años. Estos túneles son el hogar de varias bandas grandes de kobolds, y se conectan con el mundo de la superficie en algún lugar cercano al nacimiento del Río Goblintide.

YATHCHOL

ASENTAMIENTO CHITINE

Yathchol es el hogar de chitines, humanoides similares a arañas que son los restos de un experimento drow. Es un lugar sombrío donde la terrible ira de Lolth gobierna a los choldriths, sacerdotes aún más parecidos a las arañas de los chitines. Los chitines viven día a día con pocos planes o estructura, pero su número está creciendo lentamente.

Pronunciación: YATH-kohl

RESUMEN

PRESENCIA

Tienes presencia ...

- En cualquier localización donde tengas un espía, una tropa o una tropa en un espacio adyacente a esa localización.
- En cualquier espacio de tropa en una ruta, si ese espacio es adyacente a una localización o espacio donde tienes una tropa.

HABILIDADES ESPECIALES DE LAS CARTAS

Habilidades con coste (►). Puede pagar el coste descrito en el lado izquierdo de la flecha para obtener el efecto descrito en el lado derecho de la flecha. Pagar el coste es opcional; Si eliges jugar la carta y no pagar el coste, la habilidad no hace nada, pero puedes seguir las instrucciones de las otras habilidades de la carta.

Foco. Siempre que juegues una carta con Foco, si jugaste otra carta del mismo "Aspecto" de esa carta este turno o si revelas una carta de ese "Aspecto" de tu mano, obtienes el efecto de Foco que se describe después de la flecha.

ACCIONES

Asesinar a una tropa. Coge una tropa de un espacio donde tengas presencia y colócala en tu salón de trofeos.

Desplegar una tropa. Coge una tropa de tu reserva y colócala en un espacio vacío donde tengas Presencia. Cada vez que realices esta acción cuando no tengas tropas restantes en tu reserva, obtén 1 PV en su lugar.

Devorar una carta. Coloca la carta en el espacio del tablero de juego marcado para las cartas devoradas. Si devoras una carta en el mercado, reemplázala con la carta superior del mazo de mercado.

Mover una tropa. Mueve una tropa de un espacio donde tengas Presencia a un espacio de tropa vacío en cualquier lugar del tablero.

Colocar un espía. Coloca un espía en una localización (no en un espacio de tropa) en cualquier lugar del tablero que no contenga uno de tus espías.

Promociona una carta. Coloca la carta boca arriba en el tablero del círculo interno.

Reclutar una carta. Coge la carta del tablero de juego y colócala en tu mazo de descartes. Después, si reclutaste una carta del mercado, reemplázala con la carta superior del mazo de mercado.

Devolver una tropa o espía. Devuelve una tropa o espía desde donde tengas presencia a la reserva de su propietario. Las tropas blancas no pueden ser devueltas ya que no pertenecen a ningún jugador.

Suplantar una tropa. Asesina a una tropa donde tienes Presencia y luego despliega a una de tus tropas en el espacio recién desocupado.

CONTROL & CONTROL TOTAL

Controlas una localización si hay más tropas de tu color en la localización, que tropas de cualquier otro color único. Tiene el control total de una localización si todos los espacios de tropas de la localización están ocupados solo con tus tropas y no hay espías enemigos presentes.

FINALIZAR LA PARTIDA

El final de la partida se desencadena cuando ocurre una de las siguientes situaciones:

1. Un jugador despliega su última tropa restante.
2. El mazo de mercado está vacío.

Cuando se desencadena el final de la partida, el juego continúa hasta el final de la ronda, momento en el que la partida termina.

ONLINE FAQ

¿Tienes preguntas? Obtén respuestas de las FAQ online en www.GF9-DnD.com/Tyrants