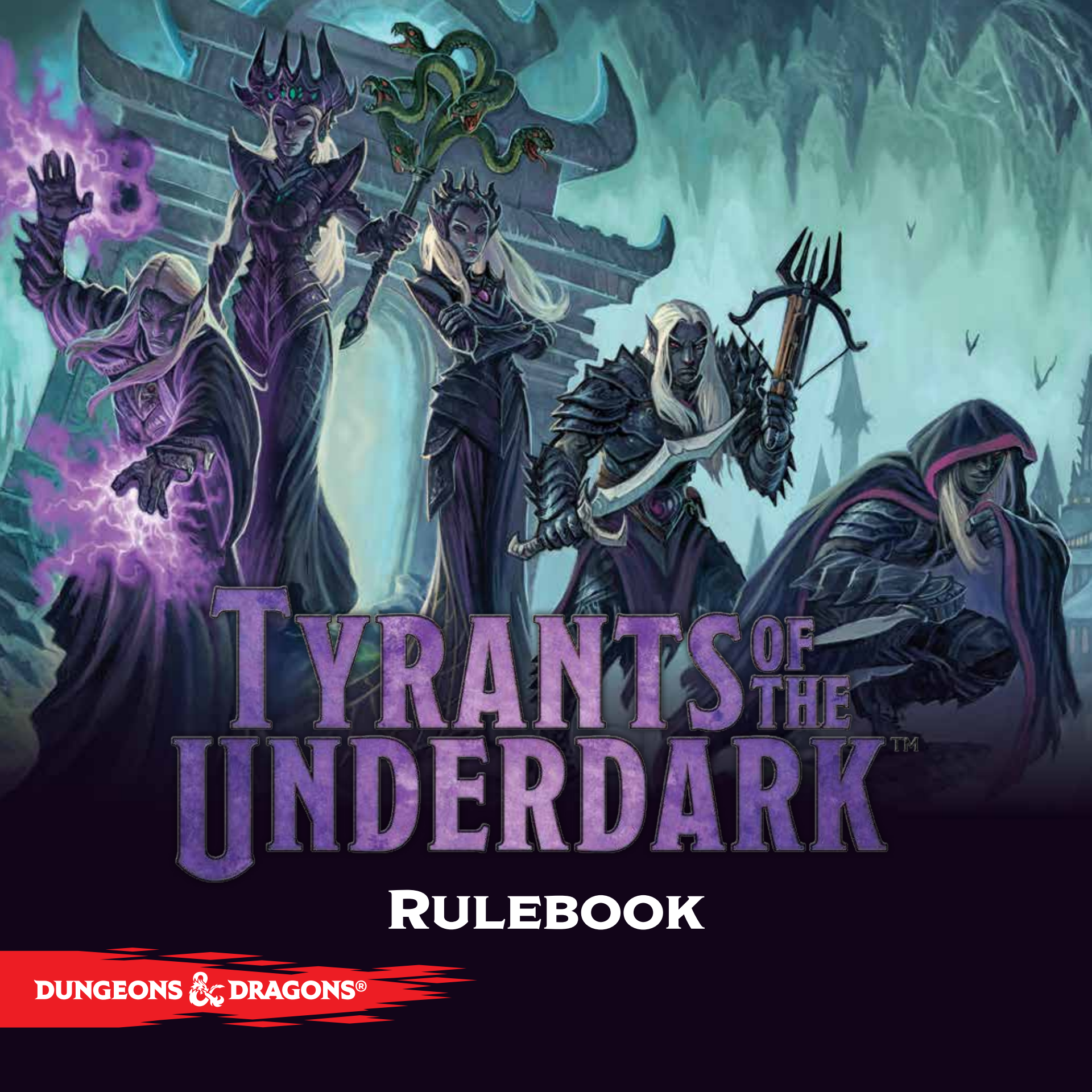




TYRANTS OF THE UNDERDARK™

RULEBOOK

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

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™

TABLE OF CONTENTS

Game Overview.....	2	Sites.....	10
How to Win.....	2	Control.....	10
Game Components.....	2	Total Control.....	11
Setup.....	4	Control Markers.....	11
Parts of a Card.....	6	Routes.....	11
Aspects.....	6	Actions.....	11
Resources.....	7	Key Terms and Phrases.....	11
Power (☛).....	7	Assassinate a Troop.....	11
Influence (☉).....	7	Deploy a Troop.....	12
Resource Pool.....	7	Devour a Card.....	12
Sequence of Play.....	8	Move a Troop.....	12
Your Turn.....	8	Place a Spy.....	12
Gaining VP.....	8	Promote a Card.....	13
Playing Cards.....	9	Recruit a Card.....	13
Special Abilities.....	9	Return a Troop or Spy.....	13
Interacting with the Game Map.....	10	Supplant a Troop.....	14
Presence.....	10	Ending the Game.....	14
Troop Spaces.....	10	Final Scoring.....	14
White Troop Spaces.....	10	Appendix: Underdark Sites.....	15
		Quick Reference.....	22

“STATION IS THE PARADOX OF THE WORLD OF MY PEOPLE, THE LIMITATION OF OUR POWER WITHIN THE HUNGER FOR POWER. It is gained through treachery and invites treachery against those who gain it. Those most powerful in Menzoberranzan spend their days watching over their shoulders, defending against the daggers that would find their backs. Their deaths usually come from the front.”

—Drizzt Do'Urden, in Homeland by R.A. Salvatore

Обзор игры

Тираны подземелья™ соревновательная игра для 2-х - 4-х игроков, в которой вы принимаете на себя роль лидера одного из домов темных эльфов. Вашей целью станет увеличения мощи и влияния своего дома через контроль подземелия.

Во время игры вы будите создавать и использовать собственную колоду карт, чтобы призывать новых приспешников или разворачивать войска в подземелье. Вы будите постоянно совершенствовать свою колоду, добавляя новые карты и удаляя другие, чтобы сделать ваш дом более мощным.

Как победить?

Зарабатывайте победные очки (VP) путем набора более мощных приспешников и контролем важных мест в подземелье. Игрок с наибольшим количеством победных очков в конце игры побеждает



Игровые компоненты

Игровое поле

Книга правил

Пластиковый органайзер

Поле рынка

4 Планшета темных эльфов для игроков

220 Пластиковых фигурок:

160 Войск игроков (по 40 4-х цветов)

40 белых фигурок войск

20 шпионов (по 5 4-х цветов)

260 карт приспешников (миньонов)

28 Дворяне

12 Солдаты

15 Стража домов

15 Жрицы Ллос

30 Безумные изгои

160 Карт рынка (4 колоды по 40 карт)

68 Картонных токенов

40 Токенов, 1 VP

16 Токенов, 5 VP

7 Маркеров контроля территории

4 Маркера "Внутренний круг"

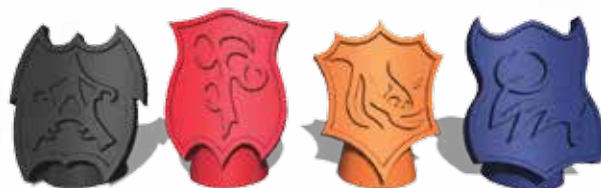
Маркер первого игрока



Планшеты домой темных эльфов



Нейтральные войска



Войска игроков



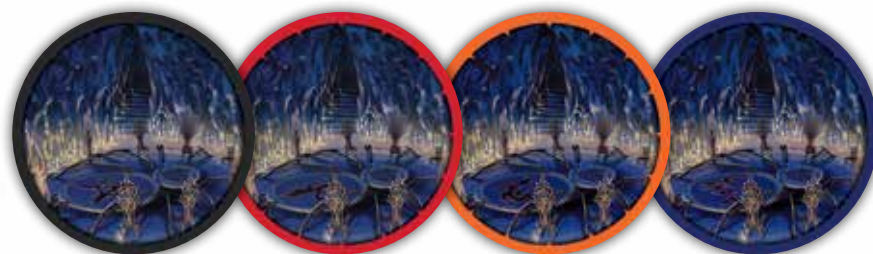
Шпионы



VP Токены



Маркеры контроля территорий



Маркеры "внутренний круг" игроков



Маркер первого игрока

Начальный расклад

Перед началом игры, разложите компоненты следующим образом:

1. Поместите игровое поле в пределах досягаемости игроков. В зависимости от количества игроков, используйте всё поле или его часть. Поле разделено на три секции пунктирной линией.
 - 2 Игрока. Не играйте на внешних участках; используйте только центральную секцию.
 - 3 Игрока. Выберите одну из двух наружных секций; Играйте на этом участке и центральной секции.
 - 4 Игрока. Используйте все три секции
2. Выберите 2 из 4 колод рынка (по 40 карт) и перетасуйте их вместе, чтобы сформировать предложение рынка. Положите колоду лицом вниз на соответствующее место на поле.
3. Поместите карты жриц Ллос и Стражей домов лицевой стороной вверх в отмеченные на поле места.
4. Если вы играете с колодой демонов, положите карты безумных изгоев лицом вверх в соответствующее место на поле.
5. Положите 6 верхних карт рынка лицом вверх на рыночном поле.
6. Положите фигурки белых (нейтральных) войск во всех пространствах со значком в тех областях, на которых вы играете
7. Поместите маркеры контроля территорий в отмеченные места на поле, стороной "полный контроль" вверх
8. Поместите маркеры VP в отмеченное место на поле.
9. Случайно выберите первого игрока и дайте ему маркер первого игрока.
10. Каждый игрок:
 - Выбирает дом, за который будет играть, берет планшет, диск и все пластиковые фигурки его цвета. Помещает перед собой.
 - Получает 7 карт дворян и 3 карты солдат, стартовая колода. Перемешивает её и помещает лицом вниз в отмеченное место на своём планшете.
 - Тянет 5 карт из колоды.
11. Начиная с первого игрока, каждый игрок разворачивает отряд в любом стартовой поле карты, не занятом другим игроком. Стартовые поля чёрные.

Описание колод

Следующие колоды карт включены в игру:

-  Эльфы. Колода эльфов имеет упрощенные свойства, но и небольшую стоимость влияния
-  Драконы. Колода драконов имеет много влиятельных карт, и она имеет 5 драконов, которые принесут победные очки за выполнение условий.
-  Элементали. Колода элементарей включает в себя карты с возможностью фокусировки, которые становятся более мощными, если у вас есть много однотипных карт.
-  Демоны. Особенность колоды демонов карты, добавляющие в колоды ваших оппонентов карты "Безумных изгоев", которые должны уничтожать собственные карты, чтобы играть.

GAME SETUP EXAMPLE

Описание карт

Карты в Вашей колоде представляют собой приспешников, отдельных членов вашего дома, которые будут выполнять различные действия.

Каждая карта содержит следующую информацию:

1. Имя
2. Цена. Сколько влияния (☉) нужно заплатить, чтобы нанять карту.
3. Аспект. Приспешники выполняют роли в эльфийском обществе, в зависимости от символа их карты. См. "Аспекты" ниже.
4. Тип миньона. К какому типу существа относится миньон.
5. Символ колоды. К какой колоде принадлежит карта.
6. Текст карты. Показывает, что происходит при розыгрыше.
7. Художественный текст. Дает представление о природе приспешника, не влияет на игровой процесс.
8. Deck VP Value. Сколько победных очков принесет карта находясь в Вашей колоде, руке или отбое.
9. Inner-Circle VP Value. Сколько победных очков принесет карта, находясь в вашем внутреннем круге в конце игры.
10. Редкость. Сколько таких карт находится в данной колоде. Например, в колоде две карты с двумя точками.



Аспекты

Приспешники могут быть наделены следующими аспектами:

- ☉ **Ambition (Честолюбивый).** Эти приспешники являются лучшими в сравнении с другими и могут создать сильный внутренний круг.
- ☑ **Conquest (Завоеватель).** Приспешники-завоеватели являются лучшими для захвата Подземелья
- ☠ **Malice (Злобный).** Злобные приспешники очень гибкие и хороши для убийств.
- ☚ **Guile (Коварный).** Коварные приспешники лучшие в шпионаже и сеянии смуты.
- ☺ **Obedience (Покорный).** Покорные приспешники выполняют различные задачи изо дня в день.

THE STORY BEHIND MINION CARDS

Когда вы играете карты приспешников, вы назначаете их для выполнения некоторых миссий, действий и предоставления ресурсов. Необязательно, но вы можете представить себе эти миссии как различные приключения. Приспешники в вашем отбое, отправились в эти приключения, когда вы перетасовываете ваши сброшенные карты в общую колоду, они возвращаются со своих миссий. Когда же вы вновь берете их на руку, они отдохнули и вернулись в свой оплот, готовые отправиться к новым приключениям.

Ресурсы

Ресурсами в игре являются Сила (♣) и Влияние (⊗), которые вы можете потратить в свой ход для выполнения действий. Сила и Влияние не отслеживаются и не копятся в течении игры; когда вы получаете их в свой ход, вы должны потратить их в течении этого хода, или они будут утеряны. Вы получаете Силу и Влияние, прежде всего от сыгравания карт.

Сила (♣)

Сила позволяет осуществлять контроль на картой Подземелья. При помощи силы можно развернуть войска, убивать вражеские войска и возвращать шпионов.

Влияние (⊗)

Влияние позволяет набирать карты с игрового поля.

Пул ресурсов

Когда вам предоставляется ♣или⊗, Они находятся в вашем пуле ресурсов, и вы можете потратить их в любое время в течении этапа 1 своего хода. К конце своего хода, любые ресурсы в вашем резерве, непотраченные в этот ход, теряются; вы не можете перенести их на следующий ход.



Порядок хода.

Тираны подземелья™ состоит из последовательности раундов. Каждый раунд игроки ходят по очереди начиная с первого игрока. Ход передается по часовой стрелке до окончания игры (см. "Окончание игры" на стр. 14).

Ваш ход

Во время своего хода выполните следующие действия любое количество раз и в любом порядке:

1. Играть карту с руки (см. раздел "Розыгрыш карт" на стр. 9).
2. Потратить ресурсы из пула, чтобы предпринять одно из следующих основных действий (см. раздел "Действия" на стр. 11).
 - Убейте отряд, потратив 3 Силы (♣ ♣ ♣).
 - Разверните войска, потратив 1 Силу (♣).
 - Возьмите карту потратив количество Влияния (♠), равное стоимости карты.
 - Верните вражеского шпиона потратив 3 Силы (♣ ♣ ♣).

В конце вашего хода, выполните следующие действия в указанном порядке:

1. Положите карты в свой внутренний круг, если вы играли карты, которые предписывают положить их туда в конце хода.
2. Получите победные очки (VP) с ваших маркеров контроля территорий.
3. Сбросьте сыгранные карты и все карты, оставшиеся в руке.
4. Возьмите в руку 5 карт. Всякий раз, когда вам нужно взять карту, но колода пуста, перетасуйте сброс и сформируйте новую колоду.

Получение ПО (VP)

Всякий раз, когда вам нужно получить ПО, возьмите необходимое количество из запаса ПО и поместите их в зал трофеев на вашем личном планшете игрока.



Розыгрыш карт

Чтобы разыграть карту, положите её лицом вверх перед собой. Следуйте всем инструкциям карты в том порядке, как они представлены. При добавлении ресурсов (☿ и ♀) карта помещается в ваш пул ресурсов. (См. "Пул ресурсов" на стр.7)

Всякий раз, когда карта дает указания, которые противоречат правилам игры, карта имеет преимущество.

Специальные возможности

Большинство карт просто дают вам ресурсы или говорят вам выполнить действие, описанное в разделе "Действия" на странице 11. Способности, которые требуют дополнительного объяснения представлены здесь.

Способности с затратами (►).

Всякий раз, когда в тексте карты появляется стрелка, необходимо заплатить за эффект этой карты. Стоимость розыгрыша указана слева от стрелки, получаемый эффект справа. Вы можете оплатить стоимость только один раз, когда играете карту.

Обратите внимание, что в отличие от правила "Следовать инструкциям на карте", оплачивать стоимость способности не обязательно. Если вы не платите стоимость, способность карты ничего не делает. Например, Безумный изгой имеет способность "Сбросить карту с руки ► Вернуть Безумного изгоя на карту рынка". Вы можете сыграть Безумного изгоя и не скидывать карту для этой способности.

Фокусировка.

Карты колоды Элементалей имеют возможность фокусировки. Всякий раз, когда вы играете карту с Фокусировкой, если вы играли карту, аспект которой указан на карте фокусировки, вы получаете эффект фокусировки, описанный после тире.



Взаимодействия с игровой картой

Ваше присутствие и способность контролировать Подземелье представлена вашими силами: Войсками и шпионами размещенными Вами на карте.

Присутствие

Большинство действий, которые вы предпринимаете на карте игры, требуют вашего присутствия в регионе, где вы выполняете действие. У вас есть присутствие:

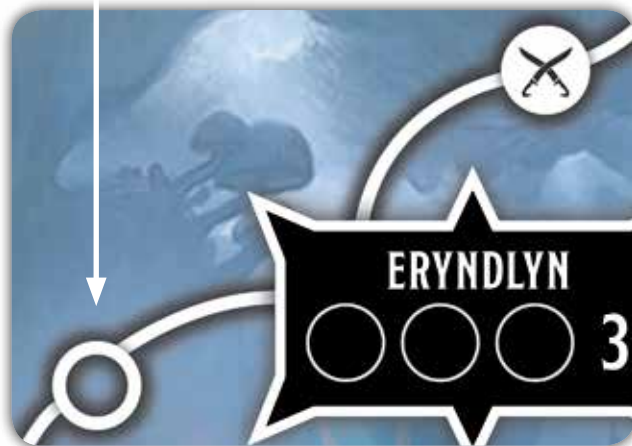
- В любом регионе, где у вас есть шпион, отряд или отряд в пространстве, прилегающем к этому региону.
- На любой маршруте, если он примыкает к региону, где у вас есть отряд.

Войсковые пространства

Troop spaces единственные места на карте игры, которые могут содержать части войск

A troop space.

A white troop space.



Белые вражеские войска

Белые вражеские войска, представляют собой различных обитателей Подземелья, не относящихся к эльфам. Эти войска не предпринимают никаких действий; они служат препятствием к завоеванию Подземелья. После того, как белый отряд удаляется из игры, его войсковое пространство может быть занято войском игрока.

Регионы

Регион имеет несколько войсковых пространств, сгруппированных вместе. Регионы могут также включать в себя следующее:

1. Имя. Название региона.
2. Значение ПО (VP). Количество ПО (VP) в конце игры для игрока, контролирующего регион.
3. Маркер контроля региона. Дается игроку, контролирующему регион.
4. Стартовые регионы. Регионы, которые игрок может занять в начале игры. Они выделены чёрным цветом.



Контроль

Вы контролируете регион, когда в нём войск вашего цвета больше, чем любого другого.



Пример: У Красного игрока 2 войска в Араитусос, у черного есть 1, и есть 1 белый отряд. Красный игрок управляет регионом.

Вы теряете контроль над регионом, когда ваших войск становится равно или меньше, чем войск другого цвета.

Полный контроль

Вы получаете полный контроль на регионом, если все его войсковые пространства заполнены вашими войсками, и нет вражеских шпионов.

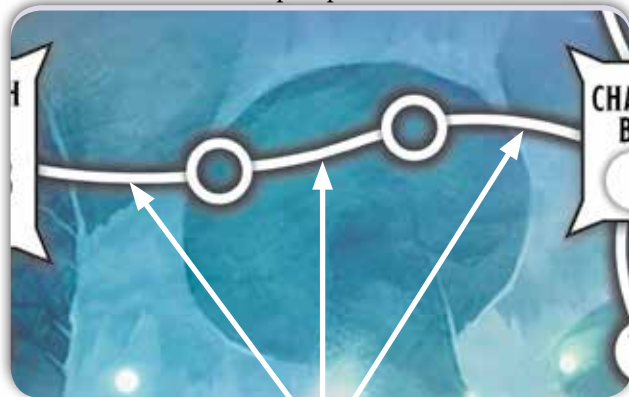
Маркер контроля региона

Маркер контроля региона располагается перед вами, чтобы показать, что вы контролируете регион. Когда вы получаете контроль на регионом, который имеет такой маркер, возьмите его с игрового поля или у предыдущего владельца и поместите перед собой. Если контроль над регионом потерян, верните маркер контроля на игровое поле.

Один раз в ход, вы получаете дополнительный эффект от каждого маркера контроля региона, который зависит от степени контроля региона (контроль или полный контроль). Переверните маркер соответствующей стороной. Вы получаете указанный эффект сразу же, в то ход, когда получаете маркер.

Маршруты

Маршруты представляют собой путь между двумя регионами, который может содержать одно или несколько войсковых пространств.



Маршрут.

Действия

Вы всегда можете предпринять определенные действия на стадии 1 вашего хода расходуя ресурсы (см. "Порядок хода" стр. 8). Вы также можете выполнять дополнительные действия при помощи карт.

Основные термины и фразы:

Некоторые правила и карты используются следующие термины и фразы:

- **Присутствие (Presence).** Большинство действий, которые вы выполняете на игровом поле, требуют вашего присутствия в регионе (см. "Присутствие" стр. 10).
- **Враг (Enemy).** Данные карты относятся к войскам противника, включая белые войска.
- **В любом месте на поле (Anywhere on the board).** Данный термин означает, что можно выполнить действие даже там где нет вашего "Присутствия".

Убийство войска

"Перед тем как эта свеча догорит, я принесу новый череп, который украсит ваш зал, мастер."

—Zakeel, drow assassin

Вы можете убить отряд только там, где у вас есть Присутствие. Уничтожив отряд, возьмите его фигурку из войскового пространства и поместите её в Зал Трофеев на своём планшете. Вы не можете убить свои войска.

Во время 1-го этапа своего хода потрате 3 Силы (♣♣♣) из пула ресурсов, чтобы убить отряд.



Зал трофеев.

Разворачивание войск

“У эльфийских домов есть глаза повсюду. Вы можете думать, что вы одиноки в Подземелье, но поверьте, он наблюдают за вами.”

—Bruenor Battlehammer

Вы можете развернуть войска только там, где у вас есть присутствие. Для развёртывания войск, возьмите фигурку из ваших казарм и поместите её на пустое войсковое пространство. Маловероятно, но если у вас нет войск на игровой карте, вы можете развернуть из в любом свободном месте на поле.

Каждый раз, когда вы предпринимаете это действие, а у вас нет войск в казармах, получите 1 ПО (VP) вместо этого№

Во время этапа 1 своего хода, вы может заплатить 1 (♠) Силу и пула ресурсов для развёртывания войск.

Поглощение карт

Для того, чтобы поглотить карту, поместите её на соответствующее место на игровом поле (**Devoured Cards**). Эти карты больше не принимают участие в игре.

Если вы поглощаете карту рынка, замените её на верхнюю карту колоды рынка.



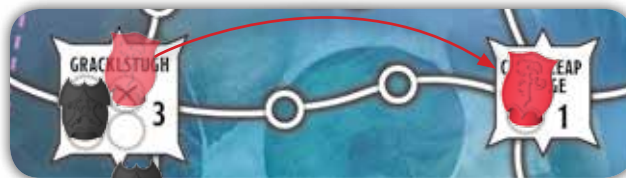
Набор карт

Набор карт на руку осуществляется сверху вашей личной колоды.

Всякий раз, когда вам нужно взять карту и колоды, а там ничего не осталось, перетасуйте сброс и сформируйте новую колоду.

Перемещение войск

Вы можете переместить отряд только из пространства, где у вас есть Присутствие. При перемещении войск, переместите фигурку в любое место на игровом поле (даже если у вас там нет Присутствия).



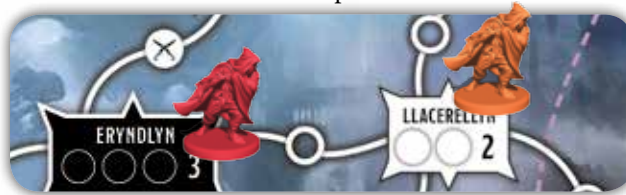
Помещение шпионов

“Многи дома эльфов пали от умелых действий шпионов.”

—Shaleel, priestess of Lolth

При размещении шпиона, поставьте его на любой регион, который не содержит вашего шпиона. Поместите его рядом с названием региона - но не на войсковом пространстве. Вам не нужно Присутствие в регионе, чтобы разместить там шпиона. Любое количество игроков может иметь шпионов в одном регионе.

Вы не можете предпринять это действие, если все ваши шпионы уже размещены, вы можете либо ничего не делать или разместить шпиона после того как он вернется в запас.



Продвижение карт

“Внутренний круг домов эльфов представляет собой мощный консорциум из самых амбициозных хитрецов, порочных предателей и безжалостных головорезов каких вы можете себе представить.”

—Tam Zawad, Harper spymaster

Для продвижения карты на ваш внутренний круг, положите её лицевой стороной вверх на него. Продвигаемые карты больше не являются частью вашей колоды; вы не замешиваете их обратно.

В конце игры вы получите ПО (VP), равное значению ПО на картах (9)



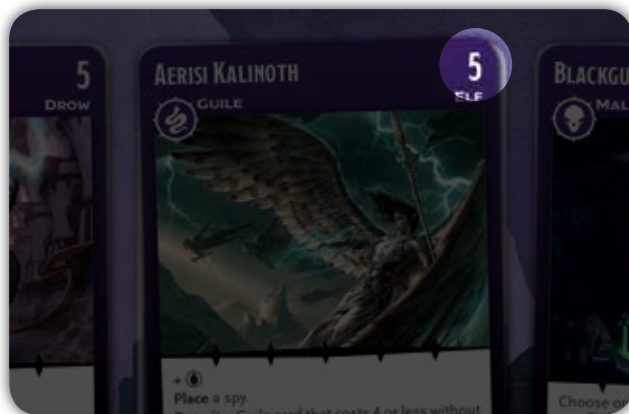
The Masters of Sorcere have been promoted to the Inner Circle.

Найм новых карт

Каждый раз, покупая или получая новую карту, положите её в отбой. Затем, если вы набрали карту с рынка, положите на её место верхнюю карту колоды рынка.

Во время этапа 1 своего хода, вы можете заплатить влияние из вашего пула для приобретения Стражников дома, Жриц Ллос или карты с рынка. Затратьте количество Влияния (), равное стоимости карты.

Если на игровом поле не осталось карт Стражников Дома, Жриц Ллос или Безумных изгоев, игра продолжается, но у вас больше не будет возможности взять эти карты. Если необходимо взять с поля несколько карт Безумных Изгоев разным игрокам, они набираются по часовой стрелки с первого игрока.



Aerisi Kalinoth waits in the market for a player with enough Influence to recruit her.

Возвращение войск или шпионов

“Нужно бороться с любой трансгрессией жестко. Если ты дашь хотя бы дюйм своей шеи, потеряешь голову”.

—Jhael'Dara, drow weapons master

Вы можете вернуть войска противника или шпиона только из тех регионов, где у вас есть Присутствие. Чтобы вернуть войска противника или шпиона, уберите фигурку войска или шпиона в казармы его владельца.

Чтобы вернуть ваши войска или шпионов, заберите их фигурку из любого войскового пространства или региона в свою казарму.

Вы можете вернуть только силы, принадлежащие игроку.

Во время этапа 1 своего хода, вы можете потратить 3 (  ) Силы из пула ресурсов, чтобы вернуть вражеского шпиона.



Красный игрок хочет закрепить свои позиции в Phaerlin. Он может затратить 3 Силы, чтобы вернуть шпиона синего игрока обратно в его казармы. Это даст красному игроку Полный контроль.

Вытеснение войск

“Зачем прибегать к чему-то грязному, как убийство, когда вы можете контролировать мысли?”

—Kimmuriel Oblodra

Вы можете вытеснить отряд только там, где есть ваше Присутствие. Для этого убейте отряд, а затем разверните на его месте свои войска. (См. "Убийство войск" и "Развертывание войск" выше).

Вы можете вытеснить только вражеские войска



Черный игрок играет карту, которая позволяет ему вытеснить отряд.

Во-первых, они уничтожают красный отряд.



Затем он разворачивает одно из своих войск в недавно освобожденном регионе.

Конец игры

Игра заканчивается в следующий случаях:

- Игрок разворачивает свое последнее войско.
- Закончились карты в колоде рынка.

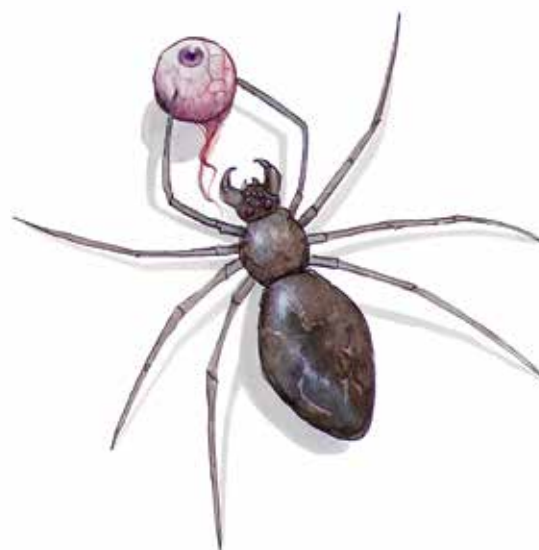
Когда срабатывает одно из условий, игра продолжается до конца раунда и заканчивается.

Подсчёт очков

В конце игры, используя специальный блокнот, подсчитываются победные очки VP. Каждый игрок получает очки следующим образом:

- ПО за регионы, которыми вы управляете.
- 2 ПО за полный контроль над территорией.
- 1 По за каждый отряд в вашем зале трофеев.
- ПО за карты в колоде, руке и отбое.
- ПО внутреннего круга за каждую карту в нём.
- ПО полученные в процессе игры.

Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает. Если количество очков равно, игроки делят победу.



Приложение: Регионы Подземелья

Подземелье представляет собой подземное царство, состоящее из пещер и туннелей, охватывающие весь мир. Оно наполнено огромным количеством странных и загадочных мест. В этом приложении даны краткие описания тех мест, которые есть в этой игре.

АРАУМИКОС (Araumicos)

Гигантский Гриб

Гриб, разросшийся до размеров королевства, Араумикос - это одно живое существо огромных размеров. Он занимает площадь от подножия Высокого Леса и вглубь земли. Араумикос считается старейшим живым существом на Фаируне.

Произношение: Ау-ре- и- кос

БЛИНГДЕНСТОУН (Blingdenstone)

Глубокое поселение гномов

Около ста лет назад свирфблины (глубинные гномы) называли Блингденстоун домом. Их мирное существование было нарушено, когда тёмные эльфы вошли в эти земли, чтобы поработить их. В последние годы свирфблины вернулись, чтобы отвоевать свою землю. Но, покуда тёмные эльфы знают расположение Блингденстоуна, сомнительно, что в это место вернётся порядок, прежнее величие и богатство.

Произношение: БЛИНГ- ден- стоун

БУИЙРАНДИН (Buiyrandin)

Разрушенное поселение тёмных эльфов

Буййрандин был крошечным поселением тёмных эльфов под северными Мечевыми Горами. Этот эльфийский анклав в боях был разрушен иллитидами и теперь является логовом небольшого клана крюка ужаса.

Произношение: БУИЙ-ран-дин

МОСТ ЧАЗМЛИП (Chasmleap bridge)

Подвиг гномьей инженерии

Эта безрельсовая, гладкая каменная арка более тысячи шагов в длину, и только лишь шесть шагов в ширину. Она охватывает Длинную Пропась, великое ущелье в северных Темных Землях. Чазмлип (скачок через пропасть) гладкий на ощупь, так хитро подогнан, что кажется вылеплен из цельного куска камня. Тут и там на его поверхности вырезаны старые и сложные руны, утеравшие своё толкование у гномов сегодня.



ЧАУЛССИН (CHAULSSIN)

Разрушенное поселение тёмных эльфов

Ниже северной оконечности Раувинских гор лежит Чаулссин: пустынный, разорённый, нависающий над огромной пропастью, через которую, будто крича, постоянно дует холодный ветер. Чаулссин когда-то принадлежал тёмным эльфам, но клан теневых драконов захватил город и поработил его жителей около полутора столетий назад.

Мало кто из потомков Чаулссина дожил до сегодняшнего дня, но здесь расположена скрытая крепость, секретный дом мастера убийц тёмного эльфа (Джазреда Чаулссина).

Произношение: Чаул-ссин

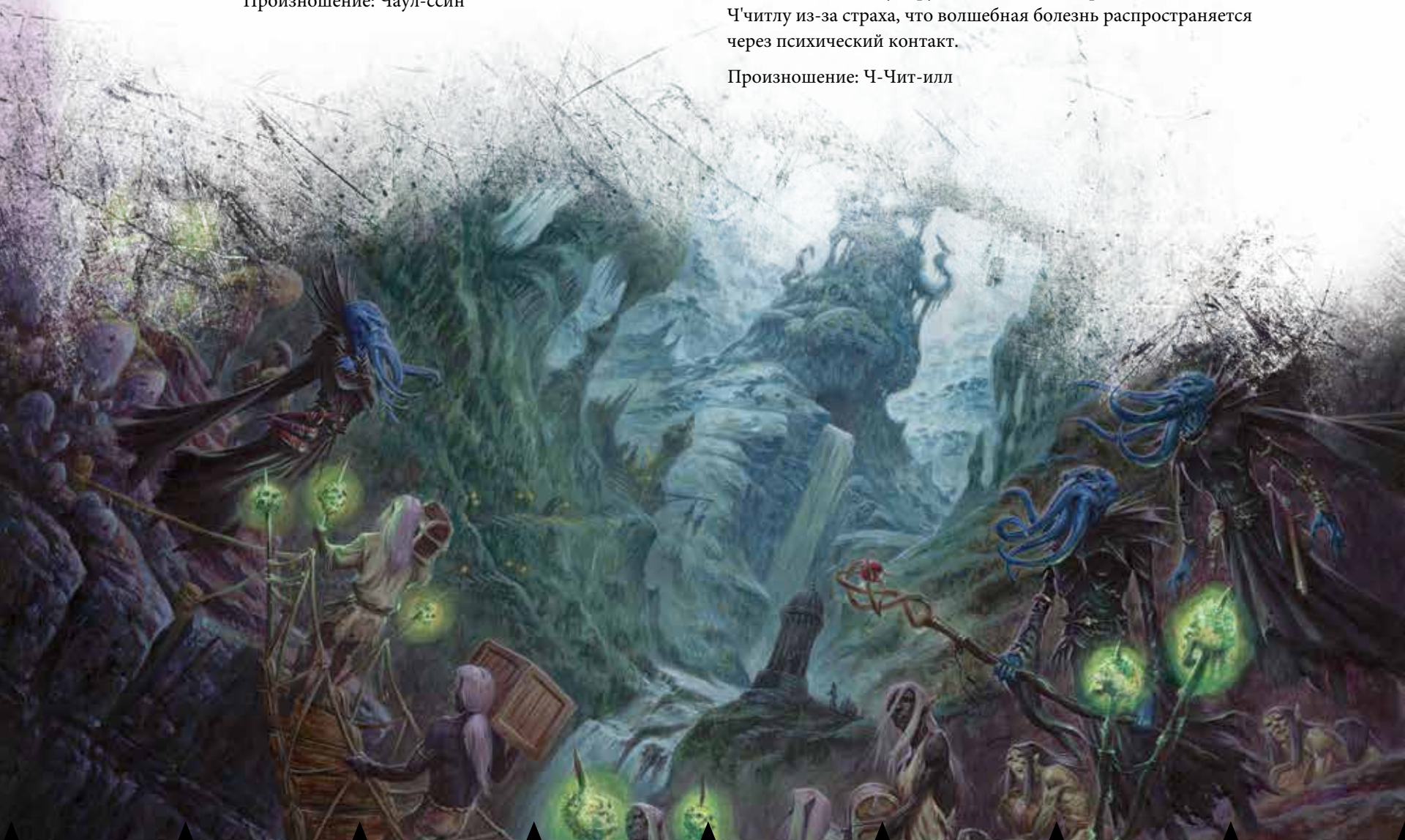
Ч'ЧИТЛ (CH'CHITL)

Королевство пожирателей разума

Когда то поселением разумных цивилизованных Иллитидов правил совет старейшн, но после смерти старшего мозга, Ч'читл стал язвенной областью, которая претит даже другим иллитидам. В следствии магического стихийного бедствия столетие назад, трое старейшн были объединены в отвратительного, мутировавшего зверя, ставшего новым главой Ч'читла. Их тела умерли и атрофировались, оставаясь прикрепленными к пульсирующей массе серого вещества, искрящегося и шипящего линиями синего огня.

У Иллитидов из улия Ч'читла появились чрезвычайные способность псионической и магической силы, но их безумие досаждают обществу. Другие иллитиды не приближаются к Ч'читлу из-за страха, что волшебная болезнь распространяется через психический контакт.

Произношение: Ч-Чит-илл



ЧЕД-НАСАД (CHED NASAD)

Разрушенное поселение тёмных эльфов

Чед Насад был стёрт армией дуэргаров, разрушивших кальцинированные перепонки, формаровавшие структуру города. Только члены кучки благородных домов выжили, благодаря тому, что их дома были расположены на пещерных стенах и в боковых пещерах, где они избежали давки падающими обломками. В течении следующих ста лет многие из структур Чед-Насада так и не были восстановлены, пока новый правящий совет, во главе с домом Тех'Кинрелз, не восстановил некое подобие цивилизации в нижней части города. Совет не признает правящих жриц Мензоберранзане, так как самцы дома Тех'Кинрелз занимают должности равные или более высокие, чем самки. Но на самом деле, все эти патриархи являются лишь марионетками под контролем Джазреда Чаулссина.

Произношение: Чед-на-СЭЙД

ЭРИНДЛИН (ERYNDLYN)

Разрушенный город тёмных эльфов

Эриндлин - некогда был процветающим городом тёмных эльфов, но религиозные распри и угрозы со стороны не оставили от него практически ничего. Город был разрушен более века назад от магической катастрофы, и с того времени землетрясения, взрывы и другие странные магические эффекты происходят здесь от того, что дуэргары называют Пещерное Заклятие Эриндлина. Странную магию этого места некоторые попытались использовать в качестве источника энергии, хотя немногие пережили эти попытки.

Произношение: аэр-ИНД-лин

ВЕЧНОГОРЯЩИЙ (EVERFIRE)

Вулканический разрыв

Глубоко под останками Сандабара находится вулканический разлом, известный как Вечногорящий, источник тепла и мистической силы для ковки, который гномы Сандабара ревностно охраняли поколениями. Гномы так возлюбили Вечногорящего, что обороняли его, а не город на поверхности, в котором жили многие люди, позволяю Сандабару пасть во время осады и быть уничтоженным. После того, как осада была снята другими, гномы появились, чтобы вернуть Сандабар, но теперь они используют город как крепость, чтобы защитить свой драгоценный Вечногорящий разрыв.

ГАУНТЛГРИМ (GAUNTLGRYM)

Щит королевства гномов

Этот подземный город гномов был легендой столетиями. Давно потерянный гномами, недавно был вновь открыт и неуклонно растёт в истинное королевство. Массивный вход в Гаунтлгрим закрыт для всех, кроме гномов линии Делзуна.

Произношение: ГАУНТ-ул-грим

ГРАКЛСТУХ (GRACKLSTUGH)

Крепость дуэргаров

На первый взгляд, дуэргарский город Граклстух напоминает адскую кузню. В главной пещере преобладают сталагмиты, в которых были выдолблены большие плавильни. Город всё время пылает кострами и румяным отблеском металла, а воздух наполнен шипящим паром, вонючим дымом и бесконечным звоном молотов. Жители Граклстуха занимаются многими ремеслами, но обработка металлов является сердцем города.

Произношение: ГРАК-ул-стух

ЗАЛЫ РЫЩУЩЕГО ЛЕГИОНА (HALLS OF THE SCoured LEGION)

Руины гномов, кишящие демонами

После того, как гномское царство Аммариндара пало во тьму, демон повелитель использовал его просторные залы, чтобы собрать армию орков и демонорождённых танарукков. После создания прохода в Верхний мир через низовья Хранителя Адских Врат, царство Аммариндара было отрезано от поверхности после десятилетий междуусобиц, которые последовали за исчезновением лидера войска. Танарукков из Аммариндара сегодня возглавляет верховный вождь Гхиирвох. Они порой совершают набеги на соседей, а в другое время идут в наёмники.

ЯХЧАЛКИН (JHACHALKHYN)

Разрушенный город тёмных эльфов

Город Яхчалкин был почти уничтожен в результате атаки Маиралина. После этого он попал под контроль Джазреда Чаулссина и его теневых драконов.

Произношение: ях-ЧАЛ-кин

КАНАГЛИМ (KANAGLYM)

Заброшенный город гномов

Глубоко внутри этого заброшенного города гномов протекает чёрная река, которая, как думали, соединена каким-то образом с рекой Стикс. Когда река в Канаглиме пересохла, гномы попытались выкопать глубже, но нашли лишь Воды Забвения. Те, кто был слишком упрям, чтобы эвакуироваться из города, просто забыли, где они жили и побрели в темноту.

Произношение: КАН-аг-лим

ЛАБИРИНТ (THE LABYRINTH)

Комплекс туннелей Подземелья

К юго-западу от Тёмного озера лежит обширный регион, известный как Лабиринт. По его запутанным туннелям бродят минотавры и другие, поклоняющиеся лорду демонов Бафомету. Лабиринт препятствует путешествию от Скалпорта к Граклстуху, Мензоберранзане и остальной части Северных тёмных земель. Торговцы, направляющиеся из Скалпорта, Граклстуха и других городов используют только несколько более прямых и заметных дорожек, но если кто-то отходит от знакомых маршрутов, безнадежно теряется, и, возможно, голодает до смерти.



ЛЛАСИИРИЛЛИН (LLACERELLYN)

Город пожирателей разума

Мало что известно об этом скрытом улье иллитидов. Их единственная связь с змеинными юань-ти из С'зурасс'ни, с которыми они состоят в многовековом союзе.

Произношение: ла-СИИР-и-лин

МАНТОЛ-ДЭЙРИЗ (MANTOL-DERITH)

Чёрный рынок

Мантол-Дэйриз - скрытый пещерный комплекс, где тёмные эльфы, дуэргары, свирфнеблины и поверхностные народы торгуют, отложив старую расовую ненависть во имя торговли и прибыли. Мало кто знает точное нахождение Мантол-Дэйриза, его ворота хорошо охраняют.

Произношение: МАН-тол Дэйр-из

МЕНЗОБЕРРАНЗАН (MENZOBERRANZAN)

Город тёмных эльфов

Мензоберранзан - архитипический город тёмных эльфов, делится на ряд благородных домов и управляется жрицами Ллос. Предательство и убийство являются здесь образом жизни, а жестокий и подозрительный характер - признаком хорошего тона. Тёмных эльфов Мензоберранзана повсеместно ненавидят и боятся, а они, в свою очередь, говорят о соседях снисходительно и безамбициозно.

Произношение: МЕН- зо- бе- РАН- зан

ФАЕРЛИН (THE PHAERLIN)

Древние руины нетерез

Под могучей пустыней Анорача лежит то, что большинство поверхностных обитателей называет Похороненным Королевством, но некоторые исследователи называют его Фаерлин. Эти пещеры веками были вотчинами невыразимых фазриммов. Поскольку Похороненное Королевство расположено ниже руин древнего Нетерила и его дочерних государств, в нём спрятано много сокровищ нетерезов. Угроза фазриммов не позволяет множеству искателей сокровищ углубиться в эту часть подземелья, и очень мало известно о каких-либо конкретных регионах или городах.

Произношение: ФАЕР-лин

ДЕКАНТЕРСКИЕ РУИНЫ (RUINS OF DEKANTER)

Древние руины нетерез

Декантерские шахты, развалины от давно потерянной империи Незерила, расположены к западу от великой пустыни Анорача в предгорьях Серопиких Гор. Они когда-то служили в качестве основного источника железа для этой империи, а затем безопасной лабораторией для магических экспериментов. Спустя тысячелетия, после падения Нетерила, магия из шахт исчезла, и теперь они захвачены гоблинами.

Произношение: де-КАНТ-ер

Скалпорт (SKULLPORT)

Теневая сторона города Глубоководье

Темный двойник светлой души Глубоководья, Скалпорт - подземный город, граничащий с Подгорьем и большой реки Подземелья. Лорды Глубоководья терпят Скалпорт, потому что его безумие и хаос иначе могут подняться на поверхность и уничтожить их великолепный город. Агенты Глубоководья контролируют похороненный город-близнец, а иногда выполняют здесь миссии, но, как правило, воздерживаются от действий, если жители Скалпорта не готовят заговор над городом.

С'зурасс'ни (SS'ZURAASS'NEE)

Город Юань-ти

Город Мерзости лежит в глубинах северного Змеиного Холма, около полумили вглубь земли. Змеелюди украсили резьбой стены города, чтобы они походили на желудочно-кишечный тракт змеи.

Это тревожное изображение усиливается кислотным запахом, который въелся в воздух и делает затруднительным дыхание для существ, которые не привыкли к этой среде.

Произношение: Сзур-АСС-ни





КАМЕННЫЙ ВАЛ КЛАНОДЕРЖЕЦ (STONESHAFT CLANHOLD)

Крепость Гномов

Гномы Клана Каменного вала, состоят из уже давно сокращающегося числа разбросанных гномьих кланов, которые живут сами по себе. Многие туннели вокруг кланодержца заброшены и окраинные гроты часто должны быть защищены от оппортунистов. Длинный туннель соединяет Каменный вал с поверхностью и крепостью Тронодержец, которую они также удерживают.

Синвиидик(TSENVILYQ)

Город дерро

Это тайное поселение дерро лежит в землях Нижней Темноты под границей между Высокой Пустошью и Змеиным холмом. Дерро торговцы из Синвиидика частые гости юань-ти города С'зурасс'ни.

Произношение: син-ВИИ-лик

ЗМЕЯЩИЕСЯ ТУННЕЛИ (THE THE WORMWRITHINGS)

Подземельный комплекс туннелей

Большая область закрученных туннелей вблизи Блингденстоуна, Змеящимися туннелями называют туннели, оставляемые десятками фиолетовых червей в течении многих лет. Эти туннели являются домом для нескольких крупных банд коболдов. Они имеют выход к поверхности, где-то в непосредственной близости от источника реки Гоблинтайд.

ЙАЗКОЛ (YATHCNOL)

Поселение читинов

Йазкол является домом для крупнейшего, наиболее многообразного вида читинов, паукообразных гуманоидов, которые остались в результате эксперимента тёмных эльфов. Это тёмное, мрачное место, где устанавливают законы Ллос чолдризы, ещё более паукообразные жрицы читинов. Читины живут без особого планирования или структуры, но их число, тем не менее, постепенно растёт.

Произношение: Йаз-кол

Краткий справочник

Присутствие

Вы присутствуете:

- В любом месте, где у вас есть шпион, отряд или отряд в пространстве, прилегающем к региону.
- В любом войсковом пространстве на дороге, если это пространство примыкает к региону или месту, где у вас есть отряд.

Спецспособности карт

Способности с затратами (►). Вы можете оплатить стоимость слева от стрелки, чтобы получить эффект, справа от стрелки. Способность с затратами не является обязательной; если вы решите играть карту и не оплачивать стоимость, способность ничего не делает, но вы по-прежнему следуете указаниям других способностей карты.

Фокусировка. Играя карту с фокусировкой, если вы играли ещё одну карту с необходимым аспектом, вы получаете эффект фокусировки, описанный после тире.

Действия

Убийство войск. Возьмите отряд из пространства, где у вас есть Присутствие, и поместите его в свой зал трофеев.

Развертывание войск. Возьмите отряд из вашего запаса и поместите его на пустое войсковое пространство, где у вас есть Присутствие. Каждый раз, когда вы выполняете это действия, а у вас нет оставшихся в запасе войск, получите 1 VP вместо этого.

Поглощение карт. Положите карту в соответствующую область на поле. Если вы поглощаете карту рынка, замените её на верхнюю карту колоды рынка.

Перемещение войск. Переместите войско из пространства, где у вас есть присутствие в пустое войсковое пространство в любом месте на игровом поле.

Поместите Шпиона. Поместите шпиона в регионе (а не войсковом пространстве) в любом месте на игровом поле, который уже не содержит одного из ваших шпионов.

Продвижение карты. Положите карту лицевой стороной вверх на вашей внутренней круге.

Найм новых карт. Возьмите карту с игрового поля, и положить её в отбой. Затем, если вы взяли карту с рынка, замените её на верхнюю карту колоды рынка.

Возвращение войск или шпионов. Возвращение отряд или шпиона, из области с вашим Присутствием в казарму его владельца. Белые войска не могут быть возвращены, так как они не принадлежат ни одному игроку.

Вытеснить отряд. Убейте отряд, там где у вас есть присутствие, а затем разверните одно из своих войск в освобожденном пространстве.

Контроль и Полный Контроль

Вы управляете регионом, если в нём есть больше войск вашего цвета, чем войска любого другого одного цвета. Вы имеете полный контроль над регионом, если все войсковые пространства региона заполнены только вашими войсками, и нет вражеских шпионов.

Окончание игры

Игра заканчивается с следующих случаях?

1. Игрок разворачивается свое последнее войско.
2. Закончились карты в колоде рынка.

Когда срабатывает одно из условий, игра продолжается до конца раунда и заканчивается.

ONLINE FAQ

Got questions? Get answers from the online FAQ at www.GF9-DnD.com/Tyrants

Перевод : Barkov_Anton