



TYRANTS OF THE UNDERDARK™

JÁTÉKSZABÁLY

DUNGEONS & DRAGONS®

FORDÍTOTTA: GYULAI TIBOR ÉS HIPSZKI LÁSZLÓ
SZERKESZTETTE ÉS LEKTORÁLTA: HIPSZKI LÁSZLÓ

VI.1

Készítők

WIZARDS OF THE COAST

Játékdesign: Peter Lee, Rodney Thompson, Andrew Veen

Játékfejlesztés: Yoni Skolnik (lead), Mons Johnson, Peter Lee

További tesztelők: 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

Írta: Adam Lee, Ben Petrisor, Matt Sernett

Szerkesztette: Bill McQuillan

Design manager: Chris Youngs

Vezető manager: Mike Mearls

Üzleti csapat: 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

Kreatív igazgató: John-Paul Brisigotti

Grafikai tervezés: Sean Goodison

Borító illusztráció: Steve Ellis

Játéktér illusztráció: Katie Dillon

Illusztrációk: 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.

Nézd meg honlapunkat, a DungeonsandDragons.com-ot.



TYRANTS OF THE UNDERDARK™

TARTALOMJEGYZÉK

A játék áttekintése.....	2	Helyszínek.....	10
A játék megnyerése.....	2	Irányítás.....	10
Játékkomponensek.....	2	Teljes irányítás.....	11
Előkészítés.....	4	Irányításjelzők.....	11
A kártyák felépítése.....	6	Útvonalak.....	11
Jellemzők.....	6	Akciók.....	11
Erőforrások.....	7	Kulcsszavak és kifejezések.....	11
Hatalom 	7	Csapat elleni merénylet.....	11
Befolyás 	7	Csapat telepítése.....	12
Erőforrásgyűjtő.....	7	Kártya megsemmisítése.....	12
A játék menete.....	8	Csapat mozgatása.....	12
A köröd.....	8	Kém lehelyezése.....	12
GYP szerzése.....	8	Kártya kinevezése.....	13
Kártyák kijátszása.....	9	Kártya toborzása.....	13
Különleges képességek.....	9	Csapat vagy kém visszahelyezése.....	13
Interakció a játéktérképpel.....	10	Csapat kiszorítása.....	14
Jelenlét.....	10	A játék vége.....	14
Csapatmezők.....	10	Végső pontozás.....	14
Fehér csapat mezők.....	10	Függelék: Mélysötét helyszínei.....	15
		Gyorstalpáló.....	22

“A RANG E NÉP NAGY ELLENTMONDÁSA: MELY NEM EGYÉB, MINT ÖNNÖN HATALMUK KORLÁTOZÁSA HATÁRTALAN HATALOMÉHSÉGÜKBEN. Árulással lehet megszerezni, ám aki eléri, végül maga is megcsalatik. Menzoberranzan leghatalmasabbjai egész napjukat azzal töltik, hogy állandóan hátrasandítanak a válluk fölött, hogy megmenekedjenek a hátukban leselkedő török elől. Ám általában előlről éri őket a halál.

—Drizzt Do'Urden, Otthon, R.A. Salvatore

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A *Mélystötét zsarnokai*™ egy kompetitív stratégiai játék 2-4 játékos részére, melyben mindenki egy drow ház vezetőjének szerepét alakítja. Drow-ként (sötételfként) a célod a felemelkedés, a nagyobb hatalom elérése Mélystötét irányítása révén.

A játék folyama során, a házad kegyenceit megjelenítő kártyákból álló saját paklit alakítasz ki, mely meghatározza, mely akciókat hajthatod végre a köröd során, mint például az új kegyencek toborzása, vagy csapatok lehelyezése a játéktérképre. Új kártyák hozzáadásával és némelyek eltávolításával folyamatosan finomítod a paklidat, hogy minél erősebbé váljon.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Győzelmi pontok (GYP) hatalmas kegyencek és Mélystötét jelentős helyszíneinek irányításával szerezhetők. A játék végére a legtöbb GYP-ot gyűjtő játékos nyer.



JÁTÉKKOMPONENSEK

Játéktábla

Játékszabály

Tárolórekeszek

Pontozókártya-tartók

4 drow-ház játéktábla

220 műanyag figura:

160 csapat (40 mind a 4 színből)

40 fehér (független) csapat

20 kém (5 mind a 4 színből)

260 kegyenckártya:

28 nemes

12 katona

15 házör

15 Lolth papnője

30 örült kitaszított

160 piackártya (négy 40-lapos félpakli)

68 stancolt alkotóelem:

40 jelző, 1 GYP-os

16 jelző, 5 GYP-os

7 helyszín irányításjelző

4 belső-kör tábla

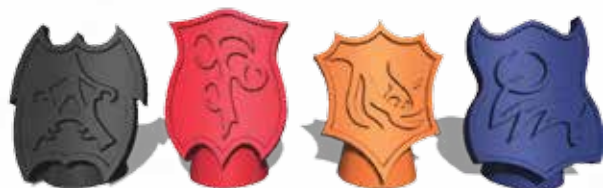
első játékos jelző



DROW-HÁZ JÁTÉKTÁBLÁK



FÜGGETLEN CSAPATOK



JÁTÉKOS CSAPATOK



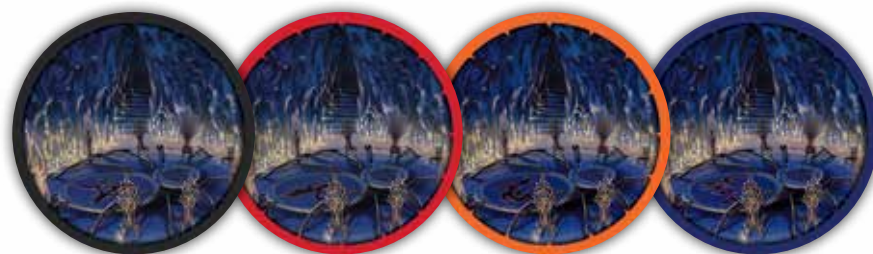
KÉMEK



GYP JELZŐK



HELYSZÍN IRÁNYÍTÁSJELZŐ




BELSŐ-KÖR TÁBLÁK



ELSŐ JÁTÉKOS JELZŐ





ELŐKÉSZTÉS

Mielőtt elkezdenétek, a következők szerint készítsétek elő a játékot:

1. Helyezzétek a játéktáblát úgy, hogy minden játékos könnyen elérje. A játékosok számától függően, a teljes játéktáblán, vagy csak egy részén fogtok játszani. A tábla pontozott vonallal három szekcióra van osztva.
 - 2 játékos. A külső szekciókon nincs játék; csak a középső szekción történik játék.
 - 3 játékos. Válasszatok egyet a két külső szekcióból; csak ezen a szekción és a középső szekción történik a játék.
 - 4 játékos. Mindhárom szekción történik a játék.
 2. Válasszatok 2-öt a piac félpaklikból (40 kártyából állnak darabonként) és keverjétek össze őket, ezzel kialakítva a piac paklit. Helyezzétek képpel lefele fordítva a táblán megjelölt mezőre.
- Első játék.** Az első játékokhoz használjátok a Drow és Sárkány félpaklikat.
3. Helyezzétek a *Lolth papnője* és a *házőr* kártyákat képpel lefele fordítva a táblán nekik megjelölt mezőkre.
 4. Ha a Démonok félpaklival játszatok, helyezzétek az *őrült kitaszított* kártyákat képpel lefele fordítva a nekik megjelölt mezőre.
5. Helyezzétek a piac pakli felső 6 kártyáját képpel lefele fordítva a piacra.
 6. Helyezzétek egy fehér (független) csapatot a térkép mezőire, amik  szimbólummal vannak megjelölve, azokon a részeken, ahol a játék folyik.
 7. Helyezzétek a helyszín irányításjelzőket a játéktáblán nekik megjelölt mezőkre, a “teljes irányítás” oldalukkal lefele fordítva.
 8. Helyezzétek a GYP jelzőket a tábla megjelölt mezőire.
 9. Véletlenszerűen döntsétek el, hogy ki kezdi az első kört és adjátok neki az első játékos jelzőt.
 10. Minden játékos végezze el a következőket:
 - Válasszon egy drow-házat és vegye el a játéktábláját, belső-kör tábláját és minden, a háza színét viselő játékkomponenst. Helyezze őket maga elé.
 - Vegyen el 7 *nemes* és 3 *katona* kártyát, megalkotva velük a saját kezdőpakliját. Keverje meg a paklit és helyezze képpel lefele fordítva a megjelölt mezőre a játéktábláján.
 - Húzzon 5 kártyát a paklijából.
 11. Az első játékkal kezdve, minden játékos lehelyez egy csapatot a térkép bármely olyan kezdő helyszínén, melyet még nem foglalt el más játékos. A kezdő helyszínek fekete dobozzal vannak jelölve.

PIAC FÉLPAKLIK

A következő piac félpaklik szerepelnek a Mélysötét Zsarnokai játékban:

-  **Drow.** A Drow pakliban egyszerűbb kártyák találhatók, alacsony befolyásköltséggel.
-  **Sárkányok.** A Sárkányok pakliban sok nagy befolyásköltségű kártya van, valamint 5 sárkány, melyek megjutalmaznak, ha ragaszkodsz egy stratégiához.
-  **Elementál.** Az Elementál pakliban *koncentráció* képességgel rendelkező kártyák is helyet kaptak, mellyel erősebbé válhattok, ha sok kártyátok van, melynek ugyanaz a jellemzője.
-  **Démonok.** A Démonok pakliban szereplő *őrült kitaszított* kártyákat az ellenfeled paklijába helyezheted, ahogy démonokat is, melyek kijátszásához a saját kártyáid megsemmisítése szükséges.




PÉLDA A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSÉRE

A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

A paklidban levő kártyák a kegyenceidet jelképezik, egyedi tagjait a drow háznak, melyekért licitálni fogsz.






Minden kártya a következő részekből áll:

1. Név
2. Költség. Amennyi befolyást  el kell költened a kártya toborzásához.
3. Jellemző. A kegyencek a drow társadalom különböző elemeit jelenítik meg, melyet a kártyán feltüntetett szimbólumuk jelez. Lásd a "Jellemző"-t lentebb.
4. Kegyenc típus. Milyen típusú teremtmény a kegyenc.
5. Pakliszimbólum. Melyik piac félpakliba tartozik a kártya.
6. Szabálysöveg. Mit csinál a kártya, amikor kijátszod.
7. Történet szöveg. Némi betekintést enged a kegyenc történetébe, de nincs hatással a játékra.
8. Pakli GYP érték. Mennyi győzelmi pontot ér a kártya, ha a játék végén a paklidban, a kezekben, vagy az eldobott lapjaid kupacában van.
9. Belső-kör GYP érték. Mennyi győzelmi pontot ér a kártya, ha a játék végén a belső körökben van.
10. Gyakoriság. Hány darabot találhatsz a félpakliban a kártyából. Például egy kártyából, melyen 2 pötty látható, 2 példány van egy félpakliban.



JELLEMZŐK



A kegyencek a drow társadalom következő típusait jelenítik meg:

-  **Nagyravágyó.** A *nagyravágyó* (ambition) kegyencek a legjobbak a többi kegyenc toborzásában és egy erős belső-kör kialakításában.
-  **Hódító.** A *hódító* (conquest) kegyencek a legjobbak Mélysötét elfoglalásában.
-  **Rosszindulatú.** A *rosszindulatú* (malice) kegyencek rugalmasak és a legjobbak a merényletekben.
-  **Fortélyos.** A *fortélyos* (guile) kegyencek a legjobbak a kémkedésben és az irányítás megszüntetésében.
-  **Engedelmes.** Az *engedelmes* (obedience) kegyencek a napi feladatokat végzik el.

A TÖRTÉNET A KEGYENCKÁRTYÁK MÖGÖTT

Amikor kegyenckártyákat játszotok ki, akkor ezeket a kegyenceket bizonyos meg nem nevesített küldetésre külditek, melyek akciókkal és az általuk biztosított erőforrásokkal vannak megjelenítve. Bár nem a játék részei, el tudjátok képzelni ezeket a küldetéseket úgy, mint különböző feladatokat és kalandokat. Amíg a kegyenckártyák az eldobott lapjaid kupacában vannak, ezek a kegyencek kint vannak Mélysötétben, teszik amire licitáltál. Amikor visszakevered az eldobott lapjaid kupacát a paklidba, akkor visszatérnek a küldetésükről. Ezután, amikor felhúrod őket, visszatérnek az erődítményedbe és újra készen állnak, hogy még több küldetésre küldd őket.

ERŐFORRÁSOK

Az erőforrások a játékban a *hatalom*  és a *befolyás* , melyeket akciók végrehajtására használhatsz a köröd során. A *hatalom* és a *befolyás* nyomon követésére nincsenek jelzők a játékban; amikor a körödben kapsz belőlük, el kell használnod még abban a körben, vagy elveszted őket. *Hatalmat* és *befolyást* elsődlegesen a kártyáid kijátszásával kapsz.



HATALOM

A *hatalom* lehetővé teszi neked a Mélysötét térképe feletti irányítás gyakorlását. A *hatalommal* lehelyezheted csapataidat, merényletet követhetsz el az ellenséges csapatok ellen, és visszahívhatod a kémeket.

BEFOLYÁS

A *befolyás* lehetővé teszi neked a kártyák toborzását a játéktábláról.

ERŐFORRÁSGYŰJTŐ

Bármely esetben, amikor -ra, vagy -ra vagy jogosult, azok az erőforrásgyűjtődbe kerülnek, és elköltheted őket ahogyan csak szeretnéd, a köröd 1. lépése alatt. A köröd végén, bármely erőforrás, amely a gyűjtődben van, és amelyet nem használtál fel, elveszik; nem viheted át őket a következő körödre.











A JÁTÉK MENETE

A *Mélysötét Zsarnokai*™ fordulók sorozatából áll. Egy forduló során, minden játékos végrehajt egy kört, kezdve az első játékosal. A játék az óramutató járásával megegyező sorrendben folytatódik, amíg véget nem ér (lásd "A játék vége" a 14. oldalon).

A KÖRÖD

A köröd során a következőket teheted, bárhányszor és bármilyen általad választott sorrendben:

1. Egy kártya kijátszása a kezedből (lásd "Kártyák kijátszása" a 9. oldalon).
2. Erőforrások elköltése az erőforrásgyűjtőből, a következő alapakciók közül az egyik végrehajtására (lásd "Akciók" a 11. oldalon)
 - Egy csapat elleni merénylet 3 *hatalom*    elköltésével.
 - Egy csapat telepítése 1 *hatalom*  elköltésével.
 - Egy kártya toborzása, a kártya költségével megegyező mennyiségű *befolyás*  elköltésével.
 - Egy ellenséges kém visszajuttatása, 3 *hatalom*    elköltésével.

A köröd végén a következő lépéseket hajtsd végre, sorrendben:

1. Nevezd ki kártyákat a belső-körödbe, ha játszottál ki olyan kártyát ebben a körben, amely arra utasított, hogy nevezd ki a kör végén.
2. GYP-t kapsz, a helyszín irányításjelzőid után.
3. Dobd el a kijátszott és a kezekben maradt kártyáid.
4. Húzz addig, hogy ismét 5 kártya legyen a kezekben. Bármikor, ha kártyát kellene húznod, de már nem maradt, keverd meg az eldobott lapjaid kupacát, újra kialakítva ezzel a paklidat.

GYP SZERZÉSE

Bármikor, amikor azt olvasod, hogy GYP-t kapsz, vedd el a megfelelő mennyiségű GYP jelzőt és helyezd a háztáblád dicsőségcsarnokába.



KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

Egy kártya kijátszásához fektesd az asztalra képpel felfele fordítva magad elé. Kövessétek a kártya minden utasítását abban a sorrendben, amelyben rajtuk szerepel, hozzáadva az erőforrásgyűjtőhöz a kártya által biztosított erőforrásokat (☪ és ☉). (Az erőforrásgyűjtőt, lásd a 7. oldalon).

Amikor egy kártya utasítása ellentmond a játékszabályoknak, a kártyán lévő szöveg a mérvadó.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A legtöbb kártya egyszerűen erőforrásokat biztosít, vagy megmondja, hogy hajts végre egy akciót, amely az "Akciók" részben van meghatározva a 11. oldalon. A képességek további magyarázatát itt mutatjuk be.

KÉPESSÉGEK KÖLTSÉGEKKEL (▶)

Amikor egy nyíl van feltüntetve a kártya szövegében, az jelzi, hogy egy hatás megszerzéséhez költség megfizetése szükséges. A nyíl bal oldalán meghatározott költségeket sorrendben fizess be, hogy megkapd a nyíl jobb oldalán meghatározott hatást. Csak egyszer fizetheted meg a költséget, amikor kijátszod a kártyát.

Megjegyezzük, hogy ellentétben a kártyaszövegek utasításainak követésével, egy képesség költségének kifizetése nem kötelező. Ha nem fizeted meg a költségét, a képesség nem csinál semmit. Például, az *őrült kítaszított* képessége, "Dobj el egy lapot a kezedből ▶ Tedd vissza az *őrült kítaszítottat* a készletbe." Kijátszhatod az *őrült kítaszítottat* és dönthetsz úgy, hogy nem dobsz el kártyát ezért a képességért.

KONCENTRÁCIÓ

Az Elementál félpakliban szerepel a *koncentráció* (focus) kulcsszavas képesség. Bármikor, amikor egy koncentráció kártyát játszol ki, és kijátszol ebben a körben egy másik, a kártya jellemőjével megegyező kártyát is, vagy ha felfedsz egy kártyát ugyanazzal a jellemzővel a kezedből, akkor megkapod a koncentráció hatását, mely a kötőjel után szerepel.



FÜGGELÉK: MÉLYSÖTÉT HELYSZÍNEI

Mélysötét egy barlangokból és alagutakból álló földalatti birodalom, ami az egész világot behálózza. Egy csomó furcsa és különleges hely található ott. Azokról, amelyek ebben a játékban is felbukkannak, ez a függelék ad rövid ismertetőt.

ARAUMYCOS

ÓRIÁSGOMBÁK

Araumycos egyetlen, királyság méretű, gombákból álló élő teremtmény. A High Forest alatti területet foglalja el, ahonnan a föld mélye felé terjeszkedik. Araumycosról úgy gondolják, Faerûn legöregebb élőlénye lehet.

Kiejtés: oh-reh-MY-kos

BLINGDENSTONE

MÉLYSÉGI GNÓM TELEPÜLÉS

Körülbelül egy évszázaddal ezelőtt néhány ezer svirfneblin (mélységi gnóm) hívta otthonának Blingdenstone-t. Ennek a békés létezésnek vetett véget a drow-k eljövetele, akik rabszolgasorba kényszerítették sokukat. Az elmúlt években a svirfneblinek visszatértek, hogy visszaköveteljék földjüket. Mivel a drow-k már ismerik Blingdenstone helyét, a település régi nagysága és gazdagsága valószínűleg sosem fog már újra visszatérni.

Kiejtés: BLING-den-stone

BUIYRANDYN

LEROMBOLT DROW TELEPÜLÉS

Buiyrandyn egy apró drow település volt a Sword Mountains északi része alatt. A küszködő drow enklávéét az agyszívók (illithidek) pusztították el, ma pedig a kampós rémek (hook horrors) egy kisebb klánja fészkel ott.

Kiejtés: BWEER-ran-din

CHASMLEAP-HÍD

TÖRPE TERVEZÉS

Ez a síntelen, sima kőív több mint ezer lépés hosszú, de csak hat lépés széles. A Long Chasm felett található, ami a Northdark egyik nagy szurdoka. A Chasmleap-híd tapintásra sima, hiszen oly ravaszul lett elkészítve, hogy úgy tűnik, mintha egyetlen, szilárd kődarab lenne. Imitt-amott régi, bonyolult rúnák vannak a felszínébe karcolva, amik jelentése a törpék előtt már ismeretlen.



CHAULSSIN

LEROMBOLT DROW TELEPÜLÉS

A Rauvin Mountains északi csúcsa alatt fekszik Chaulssin, egy elhagyatott rom, egy feneketlen mélység szomszédságában, hol a metsző szél megállás nélkül üvölt. Chaulssin valaha egy drow város volt, de az árnyéksárkányok egy klánja meghódította és rabszolgaságba vetette lakóit ezeröttszáz évvel ezelőtt.

Néhány chaulssini leszármazott a mai napig ott él, de a drow orvgyilkosok egy titkos háza (a Jaezred Chaulssin) is használja a helyet, erődjük elrejtésére.

Kiejtés: CHAWL-sin

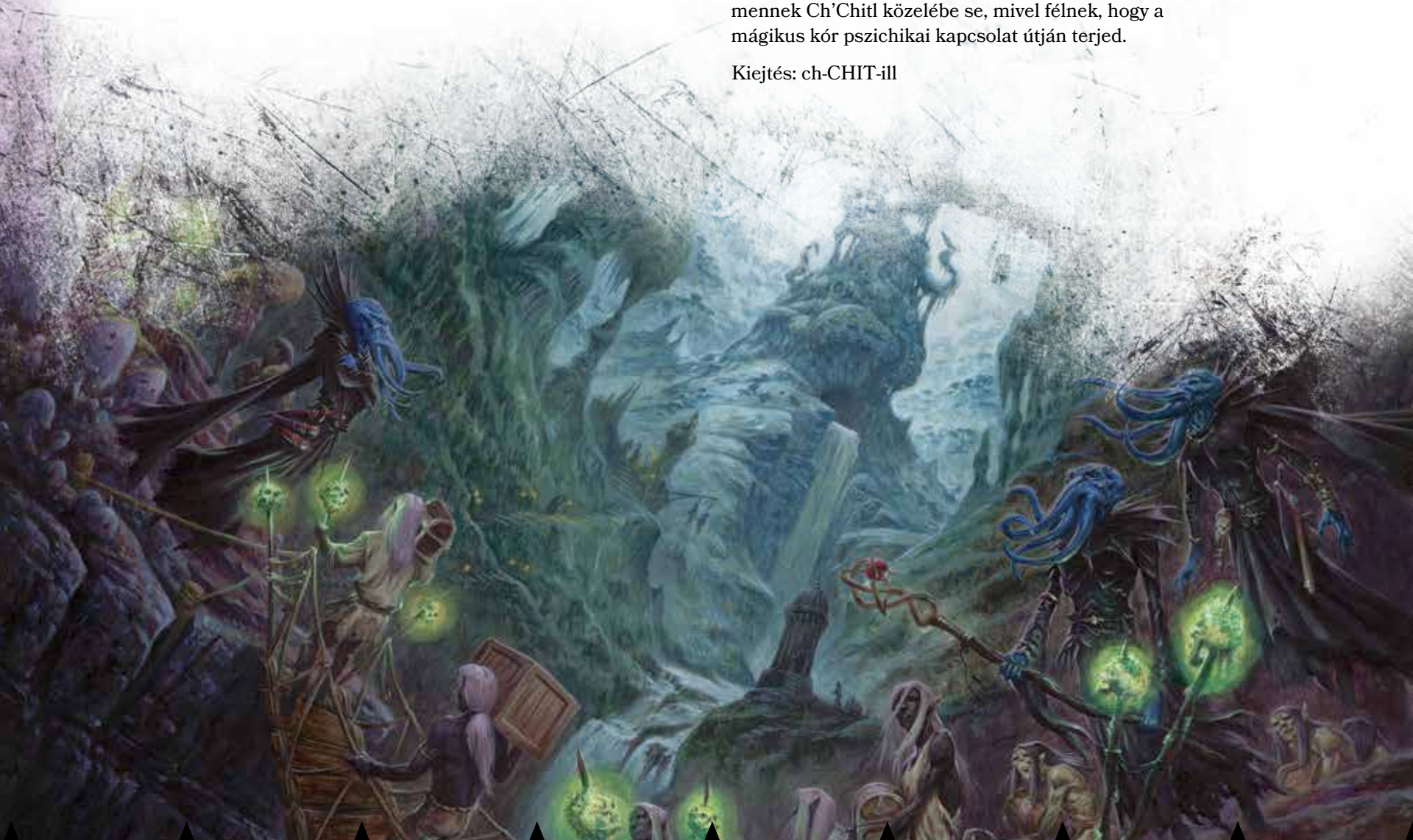
CH'CHITL

AGYSZÍVÓ KIRÁLYSÁG

Valaha egy meglehetősen civilizált agyszívó település volt, amit egy idősebb agy irányított. A vezetője halála után Ch'Chitl mára egy kifordult birodalommmá vált, ami gyűlöletes még a többi agyszívó számára is. Egy száz évvel ezelőtti mágikus csapásban, három idős agy egy förtelmes, mutáns szörnnyé állt össze, aki Ch'Chitl új vezetője lett. Bár testük meghalt és elsorvadt, a maradék egy pulzáló, szürke anyaggá állt össze, ami körül sistergő, tüzes kék vonalak láthatók.

Ch'Chitl agyszívóinak kaptártudata képes lett rendkívüli agyi és mágikus erők irányítására, de örület fertőzte meg a közösséget. Más agyszívók nem mennek Ch'Chitl közelébe se, mivel félnek, hogy a mágikus kór pszichikai kapcsolat útján terjed.

Kiejtés: ch-CHIT-ill



CHED NASAD

LEROMBOLT DROW TELEPÜLÉS

Ched Nasadot egy duergar sereg rombolta le, akik elpusztították a város szerkezetét alkotó elmeszesedett pókhálóformákat. Csak egy maréknyi kisebb nemesi ház tagjai éltek túl, mivel otthonaik a barlang falainak közelében vagy az oldalsó barlangokban álltak, így el tudtak menekülni a lehulló törmelékek elől. A következő néhány száz évben Ched Nasad romjainak nagy része változatlan állapotban maradt, míg egy új uralkodótanács, a Teh'Kinrellz-ház vezetésével vissza nem állította az alsóvárosban a civilizáció valamilyen látszatformáját. A tanács bosszantja Menzoberranzan döntéshozó papnőit, mivel a Teh'Kinrellz-ház férfiúi azonos vagy akár magasabb pozíciókban állnak, mint a nők. Igazából, ezek a pátriárkák pusztá bábok csak Jaezred Chaulssin abszolút irányítása alatt.

Kiejtés: CHED na-SAWED

ERYNDLYN

LEROMBOLT DROW VÁROS

Eryndlyn valaha egy virágzó drow város volt, de a vallási belháborúk és végnélküli fenyegetések miatt majdnem teljesen elhagyták. A város egy mágikus katasztrófától elpusztult egy évszázaddal ezelőtt, azóta pedig földrengések, robbanások és mindenféle furcsa, mágikus hatások követik egymást, ezért a duergarok el is nevezték a helyet eryndlyni varázsbárányoknak. A furcsa mágikus hely csábító néhányaknak, akik erőforrásként akarják kihasználni, bár igen keveseknek sikerül eme kísérletet túlélni.

Kiejtés: air-IND-lin

EVERFIRE

VULKANIKUS REPEDÉS

Mélyen Sundabar maradványai alatt van egy vulkanikus repedés, amit Everfire-ként ismernek, egy hőforrás és kovácsoláshoz használható misztikus erő, amit Sundabar törpéi lelkesen őriznek generációk óta. A törpék annyira imádják az Everfire-t, hogy inkább azt védték a felette álló felszíni város helyett, ahol sok ember élt, és hagyták Sundabart megostromolni és lerombolni. A mások által véget vetett ostrom után, a törpék visszakövetelték Sundabart, és most a várost erődként használják arra, hogy továbbra is védjék Everfire-t, értékes kincsüket.

GAUNTLGRYM

PAJZSTÖRPE KIRÁLYSÁG

Ezt a földalatti törpe várost évszázadok óta legendák övezik. A törpék réges-rég elvesztették, és csak mostában fedezték fel újra. Jelenleg folyamatosan fejlődik, hogy valódi királysággá váljon. A Gauntlgrymbe vezető masszív bejáratot őrzőpecsétekkel zárták le mindenki, kivéve a Delzoun-vonalból származó törpék elől.

Kiejtés: GAUNT-ul-grim

GRACKLSTUGH

DUERGAR ERŐD

Első pillantásra, a duergar város, Gracklstugh egy pokoli öntödére hasonlít. A főbarlangot egy kolosszális sztalagmit uralja, amit kivájtak és óriási kohókká alakítottak. A várost állandóan tüzek fényei világítják be és a forró fém pirosas csillogása. A levegő sziszegő gőzzel, bűzlő füsttel és kalapácsok vége-hossza nincs csengésével teli. Gracklstugh népe a kovácsoláson kívül sok más mesterséget is űz, de a fémművesség közülük magasan a legfontosabb.

Kiejtés: GRAK-ul-stoog

A DÖRZSÖLT LÉGIÓ (SCOURED LEGION) CSARNOKAI

DÉMONFERTŐZÖTT TÖRPE ROM

Miután Ammarindar törpe királysága elbukott a sötétséggel szemben, démoni hűbérurak használták tágas csarnokait orkokból és démonszületett tanarukkokból álló seregek összegyűjtésére. Mivel összeköttetésben állt a Felső Világgal Hellgate Keep alsó részein keresztül - a sereg vezetőjének eltűnése miatt kezdődő egy évtizednyi belviszály alatt -, sikerült Ammarindart felülről lezárni. Az ammarindari tanarukkokat ma Ghiirvox főhadvezér vezeti. Néha rajtaütnek szomszédjaikon, máskor zsoldosnak szegődnek.

JHACHALKHYN

LEROMBOLT DROW VÁROS

Jhachalkhyn városában mindent elpusztított Maeralyn város drow-jainak támadása. Majd Jazred Chaulssin és annak árnyársarkány patrónusának irányítása alá került.

Kiejtés: jah-CHALK-in

KANAGLYM

ELHAGYOTT TÖRPE VÁROS

Eme romváros mélyén egy fekete folyó fut, ami valahogy összeköti a Styx folyót a külső síkokkal. Mikor Kanaglym vízellátása kiapadt, a törpék egy mélyebb kutat fúrtak és tudatlanul belefutottak a Feledékenység Vizeibe. Azok, akik túl makacsul elleneztek a város kiürítését, végül egyszerűen elfelejtették, hol éltek és kikóboroltak a sötétségbe.

Kiejtés: KAN-ah-glim

A LABIRINTUS

MÉLYSÖTÉT ALAGÚTKOMPLEXUMA

Darklake délnyugati részén fekszik egy hatalmas régió, amit a Labirintus néven ismernek. Ezekben a kusza alagutakban minotauruszok kóborolnak, valamint Baphomet démonúr egyéb követői. A Labirintus akadályozza az utazást Skullporttól Gracklstugh-ba, Menzoberranzanba és Northdark többi részébe. A skullporti, gracklstugh-i és más városok kereskedői használják a kevés számú közvetlen, jól megjelölt ösvényeket, de ha valaki elkóborol ezekről az ismert útvonalokról, valószínűleg éhen hal, miután reménytelenül eltéved.



LLACERELLYN

AGYSZÍVÓ VÁROS

Keveset tudni az agyszívók titokban tartott kaptárjáról. Egyetlen kapcsolatuk Ss'zuraass'nee kígyószérű yuan-ti-jaival van, akikkel évszázadok óta megbecsült szövetségben állnak.

Kiejtés: la-SEER-uh-lin

MANTOL-DERITH

CLANDESTINE KERESKEDELMI CSOMÓPONT

Mantol-Derith egy rejtett barlangrendszer, amit drow-k, duergarok, svirfneblinek és felszíni népek kereskedésre használnak. Ezen a helyen az ősi faji gyűlöletet félreteszik a kereskedelem és a profit nevében. Kevesen ismerik Mantol-Derith pontos helyét, kapui pedig jól őrzöttek.

Kiejtés: MAN-toll DARE-ith

MENZOBERRANZAN

DROW VÁROS

Menzoberranzan a tipikus drow város, számos nemesi ház között felosztva, Lolth papnőinek vezetése alatt. Az árulás és orvgyilkosság itt az élet velejárója, míg a kegyetlen és gyanús természet a jó tenyésztés egyik jele.

Menzoberranzan drow-it mindenki gyűlöli és féli, mivel szomszédjaikra állandó lekezeléssel és éhes ambícióval tekintenek.

Kiejtés: MEN-zoh buh-RAN-zan

A PHAERLIN

ŐSI NETHERES-I ROMOK

Anauroch hatalmas sivataga alatt fekszik amit a legtöbb felszínlakó Eltemetett Birodalmaknak (Buried Realms), míg a tanultak Phaerlinnek neveznek. Ezek a barlangok voltak évszázadokig a kimondhatatlan phaerimmek ősi birtokai. Mivel az Eltemetett Birodalmak az ősi Netheril és testvérállamainak romjai alatt helyezkednek el, ezért sok netherili kincset rejtenek. A phaerimm fenyegetés azonban megakadályozza a legtöbb szerencsevadászt, hogy bemerészkedjen Mélysötét ezen részébe, így nagyon kevesen ismerik az itt lévő különös helyeket vagy városokat.

Kiejtés: FAYR-lin

DEKANTER ROMJAI

ŐSI NETHERES-I ROMOK

Anauroch nagy sivatagjának nyugati részén, a Greypeak Mountains lábainál találhatóak Dekanter bányái, a rég elbukott Netheril Birodalom romjai. Régen a birodalom fő vasforrása volt, később a mágikus kísérletek titkos laboratóriuma lett. A Netheril bukását követő évezredben a mágia végül elhalványult a bányákban, ezért a goblinok el is lepték tárnáit.

Kiejtés: de-KANT-er

SKULLPORT

WATERDEEP ÁRNYÉKVÁROSA

Waterdeep könnyű lelkének sötét ikre, Skullport, egy földalatti város, ami összeköttetésben van mind Undermountainnal, mind Mélysötét egy nagy folyójával. Skullportot elviselik, épphogy, Waterdeep urai, mivel az örület és a káosz, ami házai közt lakozik máskülönben a felszínre bukhatna és elpusztíthatná a Pompák Városát. Waterdeep ügynökei figyelik a város eltemetett ikrét és néha küldetéseket hajtanak végre ott, de általában tartózkodnak a közbeavatkozástól, hacsak Skullport lakói nem a felettük lévő város ellen szervezkednek.

SS'ZURAASS'NEE

YUAN-TI VÁROS

A Förtelmek Városa Serpent Hills északi részének mélyén fekszik, körülbelül fél mérfölddel a felszín alatt. A kígyónép úgy vájta ki a város falait, hogy egy óriáskígyó emésztőrendszerére hasonlítson.

Ezt a felkavaró képet erősíti a halvány savasság is, ami érződik a levegőben, kényelmetlenné téve a légzést azon teremtmények számára, akik nem szoktak hozzá ehhez a környezethez.

Kiejtés: szur-ASS-nee





STONESHAF T KLÁNKÖZPONT

TÖRPE ERŐD

A Stoneshaft klán törpéi már régóta a csökkenő számú elszórtan élő törpe klánok közé tartozik, akik leginkább magukkal foglalkoznak. A legtöbb alagút a klánközpont körül elhagyatott, és a távoli barlangokat gyakran kell őrizni az opportunisták ellen. Egy hosszú alagút köti össze birtokaikat Thronhold felszíni erődjével, amire szintén igényt tartanak.

TSENVILYQ

DERRO VÁROS

Ez a titkos derro település a Lowerdarkban fekszik, High Moor és a Serpent Hills határai alatt. A derro kereskedők Tsenviilyq-ból gyakori látogatói Ss'zuraass'nee-nek, a yuan-ti-k városának.

Kiejtés: sen-VEE-lihg

A WORMWRITHINGS

MÉLYSÖTÉT ALAGÚTRENDSZERE

A Blingdenstone közelében lévő óriási, csavaros alagutakból álló területről, a Wormwrithings-ről azt mondják, hogy alagútjai tucatnyi lila féreg után maradtak hátra, akik több éven keresztül fúrták azokat. Ezek az alagutak az otthonai jó néhány nagyobb koboldbandának, és összeköttetésben vannak a felszíni világgal valahol a Goblintide-folyó forrásának közelében.

YATHCHOL

CHITINE TELEPÜLÉS

Yathchol az otthona a legnagyobb koherens chitinegyűjteménynek, a pókszerű humanoidoknak, akik egy drow kísérlet maradványai. Ez egy sötét, komor hely, ahol Lolth szörnyű dühe uralkodik a choldrithek alakjában, akik a chitinek még inkább pókszerű papjai. A chitinek napról napra élnek, alig tervezve előre, de a számuk ettől függetlenül lassan gyarapodik.

Kiejtés: YATH-kohl

ÚTMUTATÓ

JELENLÉT

Jelenléted van...

- Bármely helyszínen, melyen van kémed, vagy csapatod, vagy egy csapatod egy, a helyszínnel szomszédos mezőn.
- Bármely csapatmezőn egy útvonalon, ha az a mező szomszédos egy helyszínnel, vagy mezővel ahol van csapatod.

KÜLÖNLEGES KÁRTYAKÉPESSÉGEK

Képességek költségekkel (►). A nyíl bal oldalán meghatározott költségeket sorrendben fizess be, hogy megkapd a nyíl jobb oldalán meghatározott hatást. Egy képesség költségének kifizetése nem kötelező. Ha nem fizeted meg a költségét, a képesség nem csinál semmit, de továbbra is kövesd a kártya egyéb képességeinek utasításait.

Koncentráció. (Focus) Bármikor, amikor egy koncentráció kártyát játszol ki, és kijátszol vagy felfedsz egy másik kártyát ugyanazzal a jellemzővel a kezedből még ebben a körben, akkor megkapod a koncentráció hatását, mely a kötőjel után szerepel.

AKCIÓK

Csapat elleni merénylet. Vegyél fel egy csapatot egy csapatmezőről, ahol jelenléted van, és helyezd el a dicsőségcsarnokodban a tábládon.

Csapat telepítése. Egy csapat telepítéséhez végy el egyet a készletedből és helyezd el egy üres csapatmezőn, ahol jelenléted van. Mindig, amikor ezt az akciót választod és már nem maradt csapat a készletedben, kapsz 1 GYP-ot helyette.

Kártya megsemmisítése. Rakd a kártyát a játéktábla megsemmisített kártyák számára fenntartott mezőjére. Ha egy piacon levő kártyát semmisítesz meg, akkor a piac pakli felső kártyáját tedd a helyére.

Csapat mozgatása. Csapat mozgatásakor mozgassd a csapatod egy olyan mezőről, ahol van jelenléted, egy üres csapatmezőre, bárhova a táblán.

Kém lehelyezése. Helyezd el a kémed bármely helyszínen (ne egy csapatmezőre) a táblán, ahol még nincsen kémed.

Kártya kinevezése. Helyezd a kártyát képpel felfelé fordítva a belső-kör tábládra.

Kártya toborzása. Vedd el a játéktábláról és helyezd az eldobott lapjaid kupacára. Ezután, ha a kártyát a piacról toboroztad, tedd a helyére a piac pakli legfelső kártyáját.

Csapat vagy kém visszahelyezése. Helyezz vissza egy csapatot vagy kémet a tábláról, ahol van jelenléted a tulajdonosa készletébe. Fehér csapatok nem helyezhetők vissza, mivel nem tartoznak játékoshoz.

Csapat kizorítása. Kövess el merényletet egy csapat ellen egy mezőn, ahol van jelenléted, majd helyezz egy saját csapatot az újonnan megüresedett mezőre.

IRÁNYÍTÁS VAGY TELJES IRÁNYÍTÁS

Te irányítod a helyszínt, ha több csapat áll ott a színedben, mint bármelyik másik színű csapatból.

Teljes irányításod van egy helyszín felett, ha minden csapatmezőjén csak a te csapataid vannak és nincsenek ellenséges kémekek sem jelen.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak vége, ha valamelyik, a játék végét kiváltó feltétel a következőkből bekövetkezik:

1. Egy játékos letelepíti az utolsó megmaradt csapatát.
2. Amikor a piac pakli kiürül.

Amikor valamelyik játék végét kiváltó feltétel bekövetkezik, a játék folytatódik a forduló végéig, majd a játék véget ér.

ONLINE FAQ

Kérdésed van? Válaszokat találsz az online FAQ-ban a www.GF9-DnD.com/Tyrants címen.