



# TYRANNEN DES UNTERREICHS <sup>TM</sup>

## SPIELREGEL

DUNGEONS  DRAGONS®

# CREDITS

## WIZARDS OF THE COAST

---

**Spieldesign:** Peter Lee, Rodney Thompson, Andrew Veen

**Spielentwicklung:** Yoni Skolnik (lead), Mons Johnson, Peter Lee, Andrew Veen

**Zusätzliches Storydesign:** Adam Lee, Ben Petrisor, Matt Sernett

**Redaktion:** Bill McQuillan

**Manager Spieldesign:** Chris Youngs

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

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

## GALE FORCE NINE

---

**Kreativchef:** John-Paul Brisigotti

**Grafikdesign:** Sean Goodison

**Schachtelillustration:** Steve Ellis

**Spielfeld Grafikdesign:** Katie Dillon

**Illustrationen:** 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.

## MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

---

**Redaktion:** Marcus Lange und Heiko Eller

**Deutsche Übersetzung:** Thomas Römer

**Layout und grafische Bearbeitung:** Marina Fahrenbach und Géraldine Roux

**Unter Mitarbeit von:** Franziska Schuster, Rico Besteher, Ben Fischer, Peer Lagerpusch und Niklas Bungard

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. German version published by Asmodee GmbH.

©2018 Wizards of the Coast LLC

Besucht uns auf unserer Seite

[www.Asmodee.com](http://www.Asmodee.com)

[www.DungeonsandDragons.com](http://www.DungeonsandDragons.com)



# TYRANNEN DES UNTERREICHS™

## INHALT

---

<b>Übersicht</b> .....	2	<i>Orte</i> .....	10
<b>Siegbedingungen</b> .....	2	<i>Kontrolle</i> .....	10
<b>Spielmaterial</b> .....	2	<i>Vollständige Kontrolle</i> .....	11
<b>Spielaufbau</b> .....	4	<i>Ort-Kontrollmarker</i> .....	11
<b>Aufbau einer Karte</b> .....	6	<i>Wege</i> .....	11
<i>Aspekte</i> .....	6	<b>Aktionen</b> .....	11
<b>Ressourcen</b> .....	7	<i>Grundbegriffe</i> .....	11
<i>Macht</i> (♣).....	7	<i>Eine Einheit meucheln</i> .....	11
<i>Einfluss</i> (♠).....	7	<i>Eine Einheit einsetzen</i> .....	12
<i>Ressourcenpool</i> .....	7	<i>Eine Karte verschlingen</i> .....	12
<b>Spielablauf</b> .....	8	<i>Eine Einheit bewegen</i> .....	12
<i>Der Spielzug</i> .....	8	<i>Eine Karte ziehen</i> .....	12
<i>Siegpunkte ansammeln</i> .....	8	<i>Einen Spion platzieren</i> .....	12
<b>Karten ausspielen</b> .....	9	<i>Eine Karte befördern</i> .....	12
<i>Sonderfähigkeiten</i> .....	9	<i>Eine Karte rekrutieren</i> .....	13
<b>Interaktion mit dem Spielplan</b> .....	10	<i>Zurückschicken von Einheiten und Spionen</i> .....	13
<i>Präsenz</i> .....	10	<i>Eine Einheit ersetzen</i> .....	14
<i>Felder für Einheiten</i> .....	10	<b>Spielende</b> .....	14
<i>Felder für Weiße Einheiten</i> .....	10	<i>Schlussabrechnung</i> .....	14
		<b>Anhang: Wichtige Orte des Unterreichs</b> .....	15
		<b>Spielübersicht</b> .....	22

*Rangordnungen sind der Widersinn der Welt meines Volkes, die Begrenzung unserer Macht innerhalb des Strebens nach Macht. Sie werden durch Verrat gewonnen und bewirken Verrat gegen jene, die sie gewinnen. Diese Mächtigsten in Menzoberranzan verbringen ihre Zeit damit, über ihre Schultern zu sehen, um sich gegen Dolche zu wappnen, die sie in den Rücken treffen könnten. Ihr Tod kommt üblicherweise von vorne.*

*–Drizzt Do‘Urden in Der dritte Sohn, Die Saga vom Dunkelelf 1 von R. A. Salvatore*

# ÜBERSICHT

*Tyrannen des Unterreichs™ ist ein Strategiespiel für 2 bis 4 Spieler, in dem du den Anführer eines Adelshauses der Drow (Dunkelelfen) spielst. Dein Ziel – typisch für die Lebensart der Drow – ist es, zu größerer Macht aufzusteigen, indem du das Unterreich kontrollierst.*

Im Laufe des Spiels stellst du dir ein Kartendeck aus Schergen zusammen, die deinem Haus dienen und die dir verschiedene Aktionen – wie das Rekrutieren neuer Schergen oder das Platzieren von Einheiten auf dem Spielplan – ermöglichen. Dabei wandelt sich dein Deck von Spielzug zu Spielzug, indem du mächtigere Schergen hinzufügst und andere ablegst, um dein Deck stets schlagkräftiger zu machen.

## SIEGBEDINGUNGEN

Sammele Siegpunkte (SP), indem du mächtige Schergen rekrutierst und beförderst und wichtige Orte des Unterreichs kontrollierst. Am Ende gewinnt derjenige Spieler mit den meisten SP.



## SPIELMATERIAL

Spielplan

Spielregeln

Aufbewahrungsbox

Abrechnungsblock

4 Spieler-Ablagen für die Adelshäuser

220 Spielfiguren:

160 Spieler-Einheiten (je 40 für jede der 4 Hausfarben)

40 Weiße (unabhängige) Einheiten

20 Spione (je 5 für jede der 4 Hausfarben)

260 Schergen-Karten:

28 Adlige

12 Kämpfer

15 Hausgardisten

15 Priesterinnen der Lolth

30 Wahnsinnige Ausgestoßene

160 Marktkarten (vier Kartensätze zu je 40 Karten)

68 Papp-Marker:

40 Marker zu 1 SP

16 Marker zu 5 SP

7 Ort-Kontrollmarker

4 Spielmarken für die Inneren Zirkel

1 Startspieler-Marker



SPIELER-ABLAGEN FÜR DIE ADELSHÄUSER

WEISSE (UNABHÄNGIGE) EINHEITEN



SPIELER-EINHEITEN



SPIONE



SP-MARKER



ORT - KONTROLLMARKER




SPIELMARKEN FÜR DIE INNEREN ZIRKEL



STARTSPIELER-MARKER

# SPIELAUFBAU





Bevor ihr mit dem Spiel beginnt, muss das Spiel folgendermaßen aufgebaut werden:

1. Legt den Spielplan (die Karte des Unterreichs) und den Markt (mit den Karten-Feldern) so aus, dass alle Spieler die Teile gut erreichen können. Je nach Anzahl der Spieler werden nur bestimmte Teile (Sektionen) des Spielplans verwendet. Diese 3 Sektionen sind durch eine gestrichelte Linie getrennt.
  - **2 Spieler:** Verwendet nicht die äußeren Sektionen, spielt nur auf der zentralen Sektion.
  - **3 Spieler:** Wählt eine der beiden äußeren Sektionen. Es wird dann auf dieser und der zentralen Sektion gespielt.
  - **4 Spieler:** Alle drei Sektionen werden verwendet.
2. Wählt 2 der 4 Marktkartensätze (40 Karten für jeweils Dämonen, Drachen, Drow und Elementare) aus und mischt sie zusammen, um daraus den Marktstapel zu bilden. Legt diesen verdeckt auf das entsprechende Feld auf dem Markt.
3. Legt die Karten der Priesterinnen der Lolth und der Hausgardisten offen auf ihre entsprechenden Felder auf dem Markt.
4. Wenn ihr mit dem **Dämonen-Kartensatz** spielt, legt die Karten der Wahnsinnigen Ausgestoßenen offen auf das entsprechende Feld auf dem Markt.
5. Legt die obersten 6 Karten des Marktstapels offen auf die entsprechenden Felder auf dem Markt.
6. Stellt die Weißen (unabhängigen) Einheiten auf alle unabhängigen Einheiten-Felder auf dem Spielplan (mit  markiert).
7. Legt die Ort-Kontrollmarker auf ihre jeweiligen Stellen auf dem Spielplan, wobei die Seiten mit der Aufschrift „Vollkommene Kontrolle“ oben liegen.
8. Legt die Siegpunkt-Marker auf das entsprechende Feld auf dem Markt.
9. Wählt zufällig aus, wer beginnt. Dieser Spieler erhält den Startspieler-Marker.
10. Jeder Spieler:
  - wählt nun ein Adelshaus, nimmt die entsprechende Hauskarte, die Spielmarke für den Inneren Zirkel und alle Spielfiguren in der Hausfarbe und legt sie vor sich aus.
  - nimmt 7 Adligen- und 3 Kämpfer-Karten, mischt sie und bildet daraus seinen eigenen Startkartenstapel (Deck); dieser wird auf das entsprechende Feld auf der Hauskarte gelegt.
  - nimmt die obersten 5 Karten vom eigenen Deck.
  - setzt nun beginnend mit dem Startspieler eine Einheit auf einen beliebigen der markierten Start-Orte (schwarze Felder), der noch nicht von einem anderen Spieler beansprucht wird.

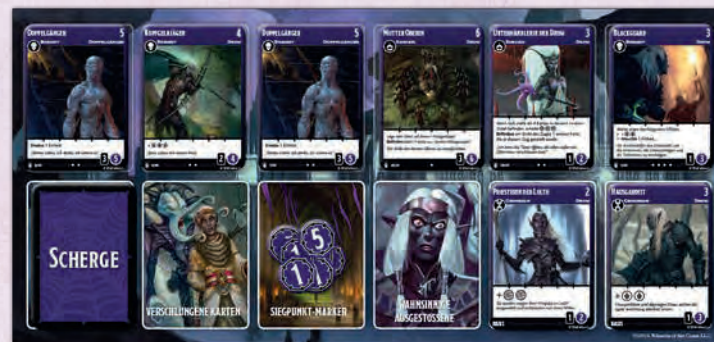
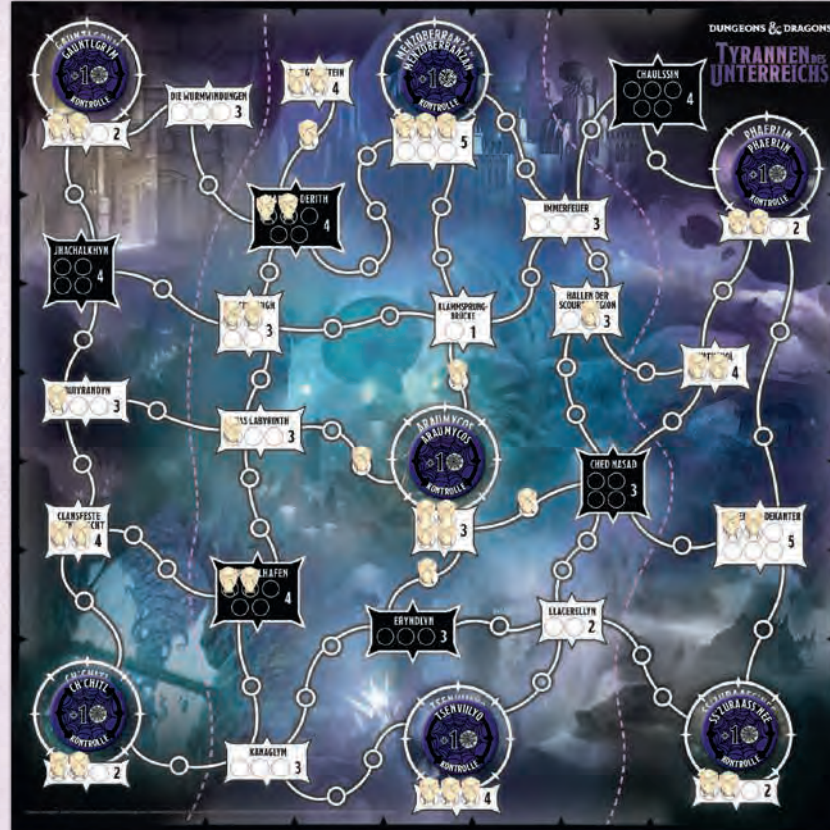
**Erstes Spiel.** Für die erste Partie Tyrannen des Unterreichs empfehlen wir, mit den Drow- und Drachen-Kartensätzen zu spielen.

## MARKTKARTEN-DECKS

Tyrannen des Unterreichs beinhaltet folgende Marktkarten-Decks:

-  **Drow.** Das Drow-Deck besteht aus angepassten Karten mit niedrigen Kosten.
-  **Drachen.** Das Drachen-Deck besteht aus vielen Karten mit hohen Einflusskosten, und beinhaltet 5 Drachen, die den Spieler belohnen, wenn man einer bestimmten Strategie folgt.
-  **Elementare.** Das Elementare-Deck besteht zum großen Teil aus Karten mit der „Fokussieren“- Fähigkeit. Diese werden immer stärker, je mehr Karten man mit dem gleichen Aspekt besitzt.
-  **Dämonen.** Das Dämonen-Deck enthält Karten mit deren Hilfe man Wahnsinnige Ausgestoßene in das gegnerische Deck bringen kann. Und natürlich Dämonen, die ihre eigenen Karten verschlingen müssen, um ausgespielt zu werden.

# BEISPIEL FÜR DEN SPIELAUFBAU



# AUFBAU EINER KARTE

Die Karten in deinem Deck repräsentieren Schergen, einzelne Diener deines Adelshauses, die nach deinen Anweisungen handeln.

Jede Karte hat folgenden Aufbau:

1. **Name.**
2. **Kosten.** Der Einfluss (☉), den du aufwenden musst, um die Karte zu rekrutieren.
3. **Aspekt.** Schergen stehen für die verschiedenen Aspekte der Drow-Gesellschaft, wie sie unten aufgelistet sind. Dies wird durch das entsprechende Symbol repräsentiert.
4. **Art des Schergen.** Welche Art von Wesen der Scherge darstellt.
5. **Kartensatz-Symbol.** Gibt an, zu welchem der vier Kartensätze die Karte gehört.
6. **Regeltext.** Gibt an, was die Karte bewirkt, wenn du sie ausspielst.
7. **Hintergrundtext.** Gibt einen Hinweis zur Spielstimmung, ist aber regeltechnisch ohne Belang.
8. **Deck-Siegepunkte.** Wie viele SP die Karte am Ende des Spiels wert ist, wenn sie sich in deinem Deck, auf der Hand oder dem Ablagestapel befindet.
9. **Innerer-Zirkel-Siegepunkte.** Wie viele SP die Karte am Ende des Spiels wert ist, wenn sie sich in deinem Inneren Zirkel befindet.
10. **Seltenheit.** Wie oft die Karte in einem Kartensatz enthalten ist. Eine Karte mit zwei Punkten ist z.B. zwei Mal in einem Kartensatz enthalten.



## ASPEKTE

Schergen repräsentieren die folgenden Aspekte der Drow-Gesellschaft:

- ☉ **Ehrgeiz.** Ehrgeizige Schergen brillieren beim Rekrutieren anderer Schergen und bilden einen starken Inneren Zirkel.
- ☠ **Eroberung.** Diese Schergen eignen sich bestens zur Eroberung anderer Teile des Unterreichs.
- ☠ **Bosheit.** Böse Schergen sind flexibel und dazu gute Meuchler.
- ☞ **Tücke.** Tückische Schergen bilden gute Spione und können die gegnerische Kontrolle stören.
- ☞ **Gehorsam.** Gehorsame Schergen erledigen die Alltagsaufgaben der Gesellschaft.

## WOFÜR STEHEN DIE SCHERGEN-KARTEN?

Wenn du Schergen-Karten ausspielst, bedeutet dies, dass du die Schergen auf allgemeine Missionen ausschickst, um die Aktionen durchzuführen oder die Effekte zu erhalten, die auf der Karte angegeben sind. Es ist zwar regelseitig nicht von Bedeutung, aber du kannst dir diese Missionen als eine Serie von Aufgaben und Abenteuern vorstellen. Während die Schergen-Karten auf deinem Ablagestapel liegen, sind diese Schergen unterwegs im Unterreich, um diese Aufgaben zu erfüllen, und wenn du den Ablagestapel neu mischst, um wieder dein Deck zu bilden, kommen sie zurück an deinen Hof. Wenn du sie ziehst und auf deiner Hand hältst, sind sie bereit, neue Befehle zu empfangen und erneut auf Missionen auszuziehen.



# RESSOURCEN

Die Ressourcen im Spiel sind Macht (♣) und Einfluss (♠), die du beide im Lauf deines Zuges ausgeben kannst, um bestimmte Aktionen auszuführen. Macht und Einfluss werden nicht mit Markern dargestellt; wenn du im Lauf eines Zuges eine Ressource erhältst, musst du sie in diesem Zug ausgeben oder sie verfällt. Die wichtigste Quelle von Macht und Einfluss ist das Ausspielen deiner Karten.

## MACHT (♣)

---

Macht erlaubt dir das Unterreich Stück für Stück zu kontrollieren. Beispielsweise kannst du mit Macht eigene Einheiten einsetzen und gegnerische Einheiten meucheln.

## EINFLUSS (♠)

---

Einfluss hilft dir, Karten auf dem Markt zu rekrutieren.

## RESSOURCENPOOL

---

Wann immer du ♣ oder ♠ erhältst, wandert es in den Pool deiner verfügbaren Gesamtressourcen, so kannst du sie während Schritt 1 deines Zuges jederzeit verwenden. Am Ende deines Zuges verfallen alle Ressourcen, die du nicht verwendet hast, sie werden nicht in deinen nächsten Zug übernommen.



# SPIELABLAUF

*Tyrannen des Unterreichs™* wird als eine Abfolge von Runden gespielt, während derer jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, einen Zug ausführen darf. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn, bis das Spielende eintritt (siehe Spielende auf Seite 14).

## DER SPIELZUG

---

Während deines Zuges kannst du folgende Aktionen beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge ausführen:

1. Spiele 1 Karte aus deiner Hand. (siehe „Karten ausspielen“ ab Seite 9)
2. Gib Ressourcen aus deinem Ressourcenpool aus, um eine der folgenden Grundaktionen auszuführen. (siehe „Aktionen“ ab Seite 11)
  - Meuchle 1 Einheit, indem du 3 Macht (♣♣♣) aus gibst.
  - Setze 1 Einheit ein, indem du 1 Macht (♣) aus gibst.
  - Rekrutiere 1 Karte, indem du eine Menge an Einfluss (♣) aus gibst, die den Kosten der Karte entspricht.
  - Schicke 1 gegnerischen Spion zurück, indem du 3 Macht (♣♣♣) aus gibst.

Führe am Ende deines Zuges die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Befördere Karten in deinen Inneren Zirkel, falls du Karten ausgespielt hast die besagen, dass du dies am Ende der Runde tun kannst.
2. Erhalte SP für Ort-Kontrollmarker.
3. Lege die ausgespielten Karten und die Karten aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel.
4. Ziehe 5 neue Karten, um deine Hand wieder aufzufüllen. Wenn du ziehen musst und in deinem Deck keine Karten mehr enthalten sind, mische deinen Ablagestapel, um daraus ein neues Deck zu bilden.

## SIEGPUNKTE ANSAMMELN

---

Wann immer es heißt, dass du Siegpunkte erhältst, nimm die entsprechende Anzahl von dem SP-Feld auf dem Markt und lege sie in die Trophäenhalle auf deiner Hauskarte.



# KARTEN AUSSPIELEN

Um eine Karte auszuspielen, lege die Karte offen vor dich. Folge allen Anweisungen auf der Karte in der aufgelisteten Reihenfolge und füge genannte Ressourcen (♣) und/oder (♠) deinem Ressourcenpool hinzu (siehe Ressourcenpool auf Seite 7).

Wann immer Anweisungen auf einer Karte dem Regeltext in diesem Buch widersprechen, hat der Kartentext Vorrang.

## SONDERFÄHIGKEITEN

Die meisten Karten geben dir Ressourcen oder fordern dich auf, eine Aktion (siehe „Aktionen“ ab Seite 11) auszuführen. Einige Fähigkeiten auf Karten erfordern jedoch eine weitere Erklärung:

### FÄHIGKEITEN MIT KOSTEN (▶).

Wann immer ein Pfeil im Regeltext einer Karte auftaucht, bedeutet dies, dass eine Bedingung erfüllt werden muss, um einen Effekt zu erzielen. Die Kosten stehen dabei als Satzteil links vom Pfeil, der Effekt rechts davon. Du kannst die Bedingung nur ein Mal pro Ausspielen der Karte nutzen.

Im Gegensatz zu den anderen Regeltext-Anweisungen auf einer Karte, ist das Bezahlen der Kosten für die Fähigkeiten optional. Wenn du die Bedingung nicht erfüllen willst oder kannst, tritt auch kein Effekt ein. Als Beispiel: Der Wahnsinnige Ausgestoßene hat den Text „Lege eine Karte aus deiner Hand ab ▶ Lege den Wahnsinnigen Ausgestoßenen zurück auf den Vorrat.“ Du kannst aber den Wahnsinnigen Ausgestoßenen ausspielen, ohne diesen Effekt auszuführen.

### FOKUSSIEREN.

Im Elementare-Kartensatz findet sich häufiger das Schlüsselwort „fokussieren“. Wann immer du eine entsprechende Karte ausspielst und während dieses Zuges bereits eine Karte mit diesem Aspekt ausgespielt hast oder eine Karte mit diesem Aspekt auf deiner Hand vorzeigen kannst, erhältst du den auf der Karte hinter dem Pfeil genannten Fokussieren-Effekt.



# INTERAKTION MIT DEM SPIELPLAN

Deine Präsenz – und damit die Möglichkeiten, das Unterreich zu kontrollieren – spiegelt sich durch deine Truppen wider: den Einheiten und Spionen, die du auf dem Spielplan hast.

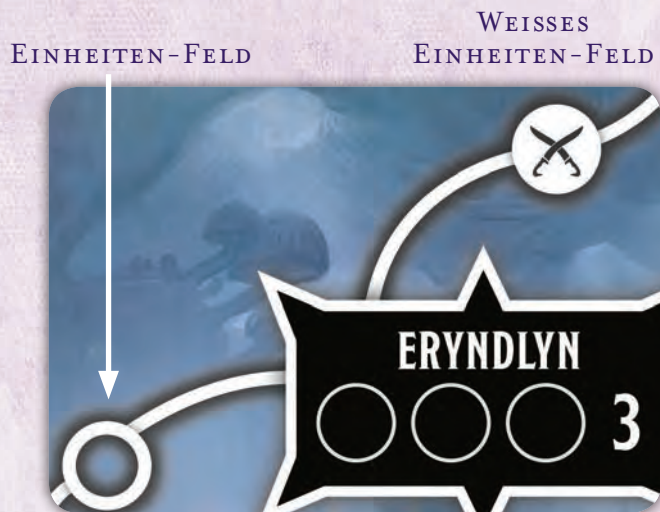
## PRÄSENZ

Die meisten Aktionen, die du auf dem Spielplan ausführen kannst, erfordern, dass du dort präsent bist, wo die Aktion ausgeführt werden soll. Du hast Präsenz ...

- an jedem Ort, auf dem eine deiner Einheiten oder einer deiner Spione steht oder der an eine deiner Einheiten angrenzt.
- auf einem Einheitenfeld eines Weges, wenn dieses Feld an einen Ort oder ein Feld angrenzt, auf dem eine deiner Einheiten steht.

## FELDER FÜR EINHEITEN

Felder für Einheiten sind die einzigen Positionen auf dem Spielplan, auf denen sich Einheiten aufhalten dürfen.



## FELDER FÜR WEISSE EINHEITEN

Weißer Einheiten sind gegnerische Einheiten, die für die verschiedenen unabhängigen – nicht mit den vier Häusern der Spieler alliierten – Fraktionen des Unterreichs stehen. Diese Einheiten führen keine eigenen Aktionen aus, sondern dienen nur als Hindernisse auf deinem Weg zur Eroberung des Unterreichs. Sobald eine Weiße Einheit von ihrem Feld entfernt wurde, kann dieses Feld für Einheiten der Spieler genutzt werden.

## ORTE

An einem Ort sind mehrere Einheitenfelder in einem größeren Rahmen zusammengefasst. Hier kann es auch die folgenden Eigenheiten geben:

1. **Name:** Der Name des Ortes.
2. **SP-Wert:** Dies ist der Siegpunkt-Wert für denjenigen, der den Ort am Spielende kontrolliert.
3. **Kontrollmarker:** Wer den Ort kontrolliert, nimmt den Marker an sich.
4. **Startort:** Hier kann ein Spieler zu Spielbeginn seine erste Einheit einsetzen. Erkennbar an der schwarzen Hintergrundfarbe.



## KONTROLLE

Du kontrollierst einen Ort, wenn sich dort mehr Einheiten deiner Farbe als Einheiten jeder einzelnen, anderen Farbe aufhalten.

Du verlierst die Kontrolle über einen Ort, wenn die Anzahl deiner Einheiten gleich oder geringer der einer anderen Farbe ist. Bei einem Gleichstand wird der Ort-Kontrollmarker zurück auf den Spielplan gelegt.



**BEISPIEL:** Der rote Spieler hat 2 Einheiten in Araumycos, Schwarz hat 1, dazu steht hier eine Weiße Einheit. Der rote Spieler kontrolliert den Ort.

## VOLLSTÄNDIGE KONTROLLE

Du besitzt die vollständige Kontrolle über einen Ort, wenn auf allen Einheitenfeldern nur deine Truppen stehen und sich keine generischen Spione an diesem Ort befinden.

## ORT-KONTROLLMARKER

Der Ort-Kontrollmarker ist ein Spielmarker, den du vor dich legst, um anzuzeigen, dass du einen Ort kontrollierst. Wenn du die Kontrolle an einem Ort übernimmst, nimm den Marker vom Spielplan und lege ihn vor dich. Ein Mal pro Zug kannst du den aufgedruckten Effekt nutzen, der von deinem Maß an Kontrolle über den Ort abhängt (Kontrolle oder Vollständige Kontrolle). Lege den Marker auf die entsprechende Seite. Du erhältst den Effekt sofort in dem Zug, in dem du den Marker nimmst.

## WEGE

Ein Weg ist eine Verbindung zwischen zwei Orten, die eine oder mehr Einheiten-Felder aufweist.



EIN WEG

## AKTIONEN

Während deines Zuges stehen dir Aktionen zur Verfügung, die du in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft ausführen kannst (siehe Zugreihenfolge auf Seite 8), so lange du ihre Voraussetzungen erfüllst. Dies beinhaltet auch die Aktionen, die dir deine ausgespielten Karten erlauben.

## GRUNDBEGRIFFE

Einige Regeln und Karten verwenden die folgenden Grundbegriffe:

- **Präsenz.** Die meisten Aktionen, die du auf dem Spielplan ausführen kannst, erfordern, dass du an der entsprechenden Stelle (Ort oder Feld) „Präsenz besitzt“/„präsent bist“. Wie Präsenz genau funktioniert, findest du auf Seite 10.
- **Gegner.** Karten und Regeln, die die Begriffe „Gegner“ oder „gegnerisch“ verwenden, beziehen sich dabei sowohl auf Einheiten anderer Spieler wie auch auf Weiße Einheiten.
- **An beliebiger Stelle des Spielplans.** Wenn dieser Satzteil in einem Regeltext auftaucht, heißt dies, dass du keine Präsenz an einem Ort oder auf einem Feld benötigst, um die genannte Aktion auszuführen.

## EINE EINHEIT MEUCHELN

*„Noch bevor diese Kerze niedergebrannt ist, Herr, werde ich dir einen neuen Schädel bringen, um deine Halle zu schmücken.“*

*–Zakeel, Drow-Meuchler*

Du kannst eine Einheit nur dort meucheln, wo du Präsenz besitzt. Um eine Einheit zu meucheln, nimm sie von ihrem Feld und setze sie in die Trophäenhalle an deiner Hauskarte. Du darfst keine eigenen Einheiten meucheln.

Während Schritt 1 deines Zuges kannst du 3 Macht (☛☛☛) aus deinem Ressourcenpool ausgeben, um eine Einheit zu meucheln.



DIE TROPHÄENHALLE

## EINE EINHEIT EINSETZEN

„Die Häuser der Drow haben ihre Augen überall. Du magst denken, du wärst alleine im Unterreich, aber sei versichert: Sie beobachten dich.“

–Bruenor Heldenhammer

Du kannst eine Einheit nur dort einsetzen, wo du Präsenz besitzt. Um eine Einheit einzusetzen, nimm sie aus deinem Vorrat und setze sie auf ein leeres Einheitenfeld. Wenn der unwahrscheinliche Fall eintritt, dass du keine Einheiten auf dem Spielplan hast, kannst du die Einheit an beliebiger Stelle des Spielplans auf ein leeres Einheitenfeld setzen.

Wenn du diese Aktion ausführen willst, aber keine Einheiten mehr in der Kaserne hast, erhältst du stattdessen 1 SP.

Während Schritt 1 deines Zuges kannst du 1 Macht (♣) aus deinem Ressourcenpool ausgeben, um eine Einheit einzusetzen.

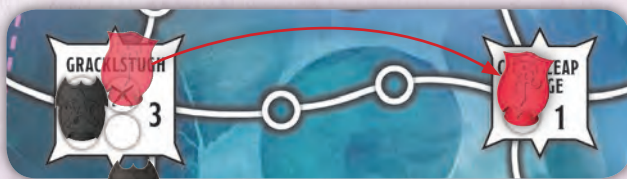
## EINE KARTE VERSCHLINGEN

Um eine Karte zu verschlingen, lege sie auf das entsprechende Feld auf dem Markt. Verschlungene Karten sind nicht länger Teil des Spiels. Wenn du eine Karte auf dem Markt verschlingst, ersetze sie durch die oberste Karte vom Marktstapel.



## EINE EINHEIT BEWEGEN

Du kannst eine Einheit nur von einem Feld weg bewegen, auf dem du präsent bist. Um eine Einheit zu bewegen, versetze sie auf ein freies Einheitenfeld an beliebiger Stelle des Spielplans.



## EINE KARTE ZIEHEN

Eine Karte zu ziehen heißt, die oberste Karte aus deinem Deck auf die Hand zu nehmen. Wenn du eine Karte ziehen sollst, aber dein Deck aufgebraucht ist, mische deinen Ablagestapel, um daraus dein neues Deck zu bilden.

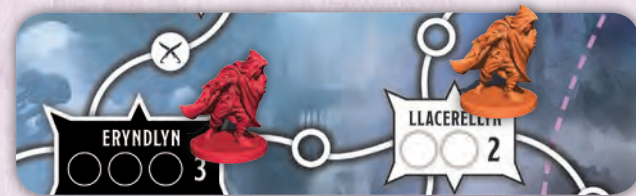
## EINEN SPION PLATZIEREN

„Schon so manches Adelshaus der Drow wurde von einem einzelnen, gut platzierten Spion zu Fall gebracht.“

–Shaleel, Priesterin der Lolth

Um einen Spion zu platzieren, setze ihn an einen Ort, an dem sich noch keiner deiner Spione befindet. Du musst an diesem Ort keine Präsenz besitzen, um einen Spion zu platzieren. Es dürfen beliebig viele Spieler Spione an einem Ort haben.

Wenn du diese Aktion ausführst, aber alle deine Spione bereits auf dem Spielplan sind, kannst du entweder darauf verzichten, einen Spion zu platzieren, oder zuerst einen deiner Spione zurückschicken und ihn dann einsetzen.



## EINE KARTE BEFÖRDERN

„Der Innere Zirkel eines Drow-Adelshauses ist eine mächtige Versammlung der ehrgeizigsten Intriganten, hinterhältigsten Betrüger und skrupellosesten Halsabschneider, die man sich nur vorstellen kann.“

–Tam Zawad, Harfner-Meisterspion

Um eine Karte in deinen Inneren Zirkel zu befördern, lege die Karte offen auf deinen Inneren-Zirkel-Marker. Beförderte Karten sind nicht länger Teil deines Decks oder deines Ablagestapels; sie werden nicht wieder in dein Deck gemischt. Bei der Schlussabrechnung erhältst du Siegpunkte in Höhe ihres Innerer-Zirkel-SP-Werts für alle Karten in deinem Inneren Zirkel.



*Die Meister von Sorcere sind in den Inneren Zirkel befördert worden.*

## EINE KARTE REKRUTIEREN

Um eine Karte zu rekrutieren, nimm sie vom Markt und lege sie auf deinen Ablagestapel. Wenn du die Karte aus den offenen Markt-Karten genommen hast, fülle das leere Feld nun mit der obersten Karte des Marktstapels auf.

Während Schritt 1 deines Zuges kannst du Einfluss aus deinem Ressourcenpool ausgeben, um einen Hausgardisten, eine Priesterin der Lolth oder eine offene Karte vom Markt zu rekrutieren. Zahle Einfluss (☉) in Höhe der Kosten der Karte.

Wenn der Vorrat an Hausgardisten, Priesterinnen der Lolth oder Wahnsinnigen Ausgestoßenen ausgeht, geht das Spiel normal weiter; du bist jedoch nicht mehr in der Lage, die entsprechenden Karten zu rekrutieren. Wenn mehrere Spieler gleichzeitig Wahnsinnige Ausgestoßene rekrutieren (müssen) und der Stapel dabei zur Neige gehen würde, wird im Uhrzeigersinn rekrutiert, wobei der Spieler beginnt, der gerade am Zug ist.



*Aerisi Kalinoth wartet auf dem Markt auf einen Spieler, der genügend Einfluss hat, um sie zu rekrutieren.*

## ZURÜCKSCHICKEN VON EINHEITEN UND SPIONEN

*„Jeglicher Verstoß muss scharf geahndet werden. Wenn du nur einen Zoll deines Halses zeigst, kann es sein, dass du den Kopf verlierst.“*

*–Jhael'Dara, Drow-Waffenmeister*

Du kannst eine **gegnerische Einheit** oder einen gegnerischen Spion nur dort zurückschicken, wo du Präsenz besitzt. Um eine gegnerische Einheit oder einen gegnerischen Spion zurückzuschicken, entferne die Figur von ihrem Einheitenfeld oder dem Ort, an dem sie sich aufhält, und stelle sie zurück in den Vorrat ihres Besitzers.

Um eine **eigene Einheit** oder einen eigenen Spion zurückzuschicken, entferne die Figur von ihrem Einheitenfeld oder dem Ort, wo sie sich aufhält, und stelle sie zurück in deinen Vorrat.

Du kannst nur Einheiten zurückschicken, die einem Spieler gehören.

Während Schritt 1 deines Zuges kannst du 3 Macht (☿☿☿) aus deinem Ressourcenpool ausgeben, um einen gegnerischen Spion zurückzuschicken.



*Der rote Spieler möchte seine Position in Phaerlin sichern. Er kann 3 Macht ausgeben, um den Spion des blauen Spielers zurückzuschicken. Dies würde dem roten Spieler Vollständige Kontrolle geben.*

## EINE EINHEIT ERSETZEN

„Warum so ein grobes Werkzeug wie Mord verwenden, wenn man doch Gedanken kontrollieren kann?“

–Kimmuriel Oblodra

Du kannst eine Einheit nur dort ersetzen, wo du Präsenz besitzt. Um eine Einheit zu ersetzen, meuchle sie und setze dann eine eigene Einheit auf das frei gewordene Einheitenfeld. (Zum Meucheln und Einsetzen von Einheiten siehe Seite 11 und 12).

Du kannst nur gegnerische Einheiten ersetzen.



*Der Schwarze Spieler hat eine Karte ausgespielt, die ihm erlaubt eine Einheit zu ersetzen.*

*Zuerst meuchelt er die rote Einheit.*



*Danach setzt er 1 seiner eigenen Einheiten auf dem frei gewordenen Feld ein.*

## SPIELEND

Das Spielende wird ausgelöst, sobald eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Ein Spieler setzt seine letzte verbliebene Einheit ein.
- Auf dem Marktstapel liegen keine Karten mehr.

Wenn das Spielende eingeläutet wird, geht das Spiel bis zum Ende der Runde weiter und endet dann.

## SCHLUSSABRECHNUNG

Zum Spielende werden die Abrechnungsblöcke benutzt, um die schlussendlichen Siegpunkte zusammenzurechnen. Jeder Spieler erhält folgende SP:

- den SP-Wert jeden Ortes, den du kontrollierst.
- 2 SP für jeden Ort, den du vollständig kontrollierst.
- 1 SP für jede Einheit in deiner Trophäenhalle.
- den Deck-SP-Wert jeder Karte in deinem Deck, auf deiner Hand und auf deinem Ablagestapel.
- den Innerer-Zirkel-SP-Wert für jede Karte in deinem Inneren Zirkel.
- SP-Marker, die du während des Spiel erhalten hast.

Der Spieler, der zum Spielende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnen alle Spieler mit der höchsten, gleichen Punktzahl.





# ANHANG: WICHTIGE ORTE DES UNTERREICHS

Das Unterreich ist eine unterirdische Region, die aus Höhlen und Tunneln besteht und die gesamte Welt umfasst. Hier finden sich eine große Zahl an seltsamen und mysteriösen Orten, von denen wir hier diejenigen vorstellen, die in Tyrannen des Unterreichs von Bedeutung sind.

## ARAUMYCOS

---

### RIESENPI LZ

Dieses Pilz-Myzel von der Größe eines Königreichs ist in Wirklichkeit ein einziger Organismus. Araumycos liegt unter dem faerünischen Hochwald und erstreckt sich tief in die Erde. Der Pilz gilt als die älteste Kreatur Faerüns.

## BLINGDENSTEIN

---

### TIEFGNOM-SIEDLUNG

Vor etwa einem Jahrhundert lebten in Blingdenstein einige Tausend Svirfneblin (Tiefgnome). Ihr friedliches Leben endete jäh, als eine große Anzahl Drow erschien, um sie zu versklaven. In den letzten Jahren sind die Svirfneblin zurückgekehrt, um diesen Ort wieder zu beanspruchen, aber da die Drow wissen, wo Blingdenstein liegt, wird die Siedlung wohl nie wieder zu seiner früheren Größe und Reichtum zurückfinden.

## BUIYRANDYN

---

### RUINEN EINER DROW-SIEDLUNG

Buiyrandyn war eine winzige Ansiedlung unter den nördlichen Schwertbergen. Die geplagte Drow-Enklave wurde von Illithiden zerstört und ist heutzutage Heimat für einen kleinen Clan von Hakenschrecken.

## CHAULSSIN

---

### RUINEN EINER DROW-SIEDLUNG

Unter dem nördlichen Ende der Rauvin-Berge liegt Chaulssin, eine verlassene Ruine, die über einem enormen Abgrund hängt, durch den stets ein eisiger Wind brüllt. Chaulssin war einst eine Stadt der Drow, aber vor etwa 1.500 Jahren eroberte eine Sippe von Schattendrachen die Stadt und versklavte ihre Einwohner. Wenige der Nachkommen der Einwohner Chaulssins leben heute noch, aber eine geheime Kabale meisterhafter Drow-Meuchler (die Jaezred Chaulssin) nutzt den Ort als verborgene Festung.



## CH'CHITL

### KÖNIGREICH DER GEDANKENSCHINDER

Einst eine hinreichend zivilisierte Illithiden-Siedlung, die von einem Ältestenrat regiert wurde, nachdem das Urhirn verstorben war, ist Ch'Chitl heutzutage ein bizarres Reich, vor dem sich selbst andere Gedankenschinder gruseln. Bei einem magischen Unfall vor etwa einem Jahrhundert verschmolzen die Ältesten zu einer widerwärtigen, mutierten Monstrosität, die bald Ch'Chitls neuer Anführer wurde. Die Körper schrumpelten und starben, blieben aber mit einem großen Klumpen Gehirnmasse verbunden, auf dem stets Fäden aus blauem Feuer spielen.

Die Illithiden des Schwarmbewusstseins von Ch'Chitl sind heutzutage zu außergewöhnlichen psionischen und magischen Wundertaten in der Lage, aber auch der Irrsinn hat sich in der Gemeinschaft verstärkt. Andere Illithiden meiden die Nähe Ch'Chitls aus Angst, sich mit der magischen Gedankenseuche auf psionischem Wege anzustecken.

## CHED NASAD

### RUINEN EINER DROW-SIEDLUNG

Ched Nasad wurde von einer Duergar-Armee dem Höhlenboden gleichgemacht, indem sie das steinerne Netz zerstörten, das die Fundamente und Struktur der Stadt bildeten. Nur wenige Mitglieder unwichtiger Adelshäuser überlebten die Zerstörung durch die fallenden Trümmer, da sich ihre Behausungen an den Seitenwänden oder in Nebenhöhlen befanden. Während der nächsten hundert Jahre lag das Zentrum Ched Nasads weiterhin in Trümmern, während ein vom Haus Teh'Kinrellz geführter Rat für ein Mindestmaß an Ordnung sorgte. Den herrschenden Priesterinnen Menzoberranzans ist der Rat jedoch ein Gräuel, da die Männer der Teh'Kinrellz gleichrangige und sogar höhere Stellungen einnehmen als die Frauen. In Wirklichkeit sind diese Patriarchen nur Marionetten unter der völligen Kontrolle der Jaezred Chaulssin.

## ERYNDLYN

---

### RUINEN EINER DROW-STADT

Eryndlyn war einst eine blühende Stadt der Drow, aber religiöse Streitigkeiten und äußere Bedrohungen führten dazu, dass die Stadt fast völlig verlassen wurde. Vor mehr als einem Jahrhundert wurde die Stadt von einer magischen Katastrophe zerstört, und seit dieser Zeit dringen Erdbeben, Explosionen und alle möglichen magischen Effekte aus der Stadt heraus, die von den Duergar die Zauberhöhlen von Eryndlyn genannt werden. Die fremdartige Magie des Ortes hat schon einige dazu gebracht, ihn als Kraftquelle zu nutzen – aber nur wenige haben den Versuch überlebt.

## GAUNTLGRYM

---

### KÖNIGREICH DER SCHILDZWERGE

Diese unterirdische Zwergenstadt ist schon seit Jahrhunderten der Stoff von Legenden. Von den Zwergen lange vergessen, wurde sie kürzlich wiederentdeckt und wächst langsam zu einem echten Königreich heran. Der massive Eingang nach Gauntlgrym ist mit Schutzzeichen gesichert, die alle außer die Zwerge von Delzouns Blut abweisen.

## GRACKLSTUGH

---

### FESTUNG DER DUERGAR

Auf den ersten Blick erscheint die Stadt Gracklstugh wie eine Gießerei aus der Hölle. Die Haupthöhle wird von kolossalen Stalagmiten dominiert, die ausgehöhlt und in Schmelzöfen umgewandelt wurden. Das Glosen der Feuer und der rote Schimmer glühenden Metalls erhellen die Stadt zu jeder Zeit, und das Zischen von Dampf, beißender Rauch und das Dröhnen der Hämmer erfüllen die Luft. Die Gracklstugher folgen zwar auch anderen Gewerken, aber die Metallbearbeitung ist das Herz und die Seele der Stadt.

## HALLEN DER SCOURED LEGION

---

### DÄMONENVERSEUCHTE ZWERGENRUINEN

Nachdem das Zwergenkönigreich von Ammarindar der Finsternis verfiel, nutzten dämonische Herrscher die geräumigen Hallen, um eine Armee von Orks und dämonenblütigen Tanarukks zu sammeln. Einst mit der Oberwelt über die tiefsten Etagen der Höllentorffeste verbunden, wurde Ammarindar nach einem Jahrzehnt innerer Streitigkeiten, die dem Verschwinden ihres Führers folgte, abgeriegelt. Die Tanarukks von Ammarindar werden heute vom Großen Kriegshauptling Ghiirvox angeführt. Bisweilen überfallen sie ihre Nachbarn, zu anderen Zeiten verdingen sie sich als Söldner.

## IMMERFEUER

---

### VULKANISCHE SPALTE

Tief unter den Überresten Sundabars liegt eine vulkanische Spalte, die Immerglut genannt wird, eine Quelle der Wärme und mystischer Energien, die das Schmieden unterstützen, und die daher von den Zwergen Sundabars eifersüchtig gehütet wurde. Die Zwerge liebten Immerglut mehr als die Stadt darüber, so dass sie nur den Vulkan schützten und das auch von Menschen bewohnte Sundabar Belagerung und Verwüstung anheim fallen ließen. Nachdem die Belagerung von anderen gebrochen wurde, kamen die Zwerge erneut ans Licht, um die Stadt zu beanspruchen, aber nun nutzen sie sie nur als Festung, um ihre geschätzte Immerglut zu schützen.

## JHACHALKHYN

---

### DROW-RUINEN

Die Stadt Jhachalkhyn wurde durch einen Angriff von Drow aus Maeralyn fast völlig zerstört. Danach fiel sie unter die Kontrolle der Jazred Chaulssin und ihres schattenhaften Drachen-Schutzherrn.

## KANAGLYM

---

### VERLASSENE ZWergenSTADT

Durch die Tiefen dieser Ruinenstadt windet sich ein schwarzer Fluss, dem man nachsagt, er sei mit dem Styx in den Äußeren Ebenen verbunden. Als Kanaglyms Wasserversorgung austrocknete, gruben die Zwerge einen tieferen Brunnen und stießen nichtsahnend auf die Wasser des Vergessens. Wer zu starrköpfig war, die Stadt zu verlassen, vergaß einfach, wer er war, und irrte in die Dunkelheit.

## KLAMMSPRUNG-BRÜCKE

---

### WUNDER ZWERGISCHER INGENIEURSKUNST

Dieser geländerlose, glatte Steinbogen hat eine Länge von mehr als tausend Schritt, ist aber nur sechs Schritt breit. Er überspannt die Lange Klamm, einen riesigen Spalt im Norddunkel. Die Klammprung-Brücke fühlt sich so glatt an, als sei sie aus einem einzigen, massiven Felsen gehauen worden. An einigen Stellen finden sich alte, verschlungene Runen, deren Bedeutung den heutigen Zwergen unbekannt ist.

## DAS LABYRINTH

---

### TUNNELKOMPLEX IM UNTERREICH

Südwestlich des Dunkelsees liegt eine ausgedehnte Region, die als Das Labyrinth bekannt ist. Seine gewundenen Tunnel werden von Minotauern und anderen Verehrern des Dämonenherrschers Baphomet durchstreift. Das Labyrinth behindert den Verkehr von Schädelhafen nach Gracklstugh, Menzoberranzan und dem Rest des Norddunkel. Händler auf dem Weg nach Schädelhafen, Gracklstugh und anderen Städten nutzen einige der direkteren und markierten Pfade, aber jeder, der von den bekannten Wegen abweicht, läuft Gefahr, sich zu verirren und elend zu verhungern.



## LLACERELLYN

---

### STADT DER GEDANKENSCHINDER

Von diesem verborgenen Schwarm der Illithiden ist Außenstehenden wenig bekannt. Ihr einziger Kontakt zur Außenwelt besteht zu den schlangenleibigen Yuan-ti aus Ss'zuraass'nee, mit denen sie ein Jahrhunderte altes Bündnis pflegen.

## MANTOL-DERITH

---

### HEIMLICHER HANDELSKNOTENPUNKT

Mantol-Derith ist ein versteckter Höhlenkomplex, in dem sich Drow, Duergar, Svirfneblin und Oberflächenbewohner zum Handel treffen. Es ist ein Ort, an dem im Namen von Kommerz und Profit alter Hass zwischen den Völkern beiseite gestellt wird. Wenige wissen um den genauen Ort, an dem Mantol-Derith liegt, und die Tore der Örtlichkeit sind gut bewacht.

## MENZOBERRANZAN

---

### STADT DER DROW

Menzoberranzan ist die archetypische Stadt der Drow, gespalten in eine Anzahl von Adelshäusern und regiert von den Priesterinnen der Lolth. Verrat und Mord gehören hier zum täglichen Leben, und Grausamkeit und Misstrauen gelten als Zeichen guter Herkunft. Die Drow aus Menzoberranzan werden allgemein gehasst und gefürchtet – im Gegenzug haben sie für ihre Nachbarn nur Verachtung und Eroberungslust übrig.

## PHAERLIN

---

### URALTE NETHERIL-RUINEN

Unter der weiten Wüste von Anauroch liegt das, was die meisten Oberflächenbewohner als Begrabene Reiche kennen und Gelehrte als Das Phaerlin bezeichnen. Diese Kavernen waren für Jahrhunderte die Domäne der unaussprechlichen Phaerimm. Da Phaerlin unter den Ruinen des alten Netheril und seiner Tochterreiche liegen, mag es gut sein, das man hier netherilische Schätze finden kann. Die ständige Bedrohung durch die Phaerimm hindert jedoch die meisten Glücksritter daran, in diese Region des Unterreichs vorzudringen. Daher ist wenig über konkrete Örtlichkeiten oder Städte in diesem Gebiet bekannt.

## RUINEN VON DEKANTER

---

### URALTE NETHERIL-RUINEN

Die Minen von Dekanter, im Westen der großen Wüste Anauroch in den Vorbergen der Graugipfelberge gelegen, sind die Überreste des lang vergessenen Reiches von Netheril. Einst waren sie der Quell des Eisens für dieses Reich, danach wurden sie als sichere Laboratorien für magische Experimente genutzt. In den Jahrtausenden seit dem Fall Netherils ist die Magie aus den Ruinen gewichen, und heutzutage sind sie von Goblins in großer Zahl bevölkert.

## SCHÄDELHAFEN

---

### TIEFWASSERS SCHATTENSTADT

Als dunkler Zwillings Tiefwassers ist Schädelhafen sowohl mit dem Unterberg als auch mit einem großen Fluss im Unterreich verbunden. Schädelhafen wird von den Herren Tiefwassers gerade noch geduldet, denn ansonsten drohen Irrsinn und Chaos an die Oberfläche zu steigen und die Stadt der Wunder zu zerstören. Agenten aus Tiefwasser beobachten den versunkenen Zwillings ständig und führen dort gelegentlich auch Einsätze durch, aber üblicherweise halten sie sich zurück, solange die Bewohner Schädelhafens nichts gegen Tiefwasser im Schilde führen.

## SS'ZURAASS'NEE

---

### STADT DER YUAN-TI

Die Stadt der Abscheulichkeiten liegt tief in den Schlangenhügeln, etwa eine halbe Meile unter der Oberfläche. Die schlangenableibigen Bewohner haben die Wände der Stadt in das Abbild eines riesigen Schlangenedärms verwandelt. Dieser verstörende Anblick wird noch dadurch verstärkt, dass stets ein säuerlicher Geruch in der Luft hängt, der Lebewesen, die solcherart Gestank nicht gewohnt sind, das Atmen schwer macht.





## CLANSFESTE STEINSCHACHT

---

### ZWERGENFESTUNG

Die Zwerge vom Clan Steinschacht gehören zur schwindenden Zahl der verstreuten Zwergenc clans, die meist unter sich bleiben. Viele Tunnel um die Clansfeste sind verwaist, und weiter außen liegende Grotten müssen häufig gegen Schmarotzer verteidigt werden. Ein langer Tunnel verbindet ihre Besitzungen mit der oberirdischen Festung Thronhold, die ebenfalls von ihnen beansprucht wird.

## TSENVIIYQ

---

### STADT DER DERRO

Diese geheime Derro-Siedlung liegt im Tiefen Unterreich unter der Grenze zwischen dem Hochmoor und den Schlangenhügeln. Derro-Händler aus Tsenviilyq sind häufige Gäste in der Yuan-ti-Stadt Ss'zuraass'nee.

## DIE WURMWINDUNGEN

---

### TUNNELKOMPLEX IM UNTERREICH

Die Wurmwindungen sind eine große Region verschlungener Tunnel in der Nähe von Blingdenstein, die angeblich von Dutzenden von Purpurwürmern im Verlauf vieler Jahre gegraben wurden. In den Tunneln hausen großen Banden von Kobolden, und sie sind mit der Oberfläche verbunden, wo sie in der Nähe der Quelle der Goblinflut ans Tageslicht kommen.

## YATHCHOL

---

### CHITINER-SIEDLUNG

Yathchol ist die Heimat der größten und organisiertesten Ansammlung der Chitiner, spinnenähnlicher Humanoider, die die Überbleibsel eines Experiments der Drow sind. Es ist ein düsterer, erbärmlicher Ort, an dem Lolths schrecklicher Zorn in Form der Choldrithen herrscht, den noch spinnenähnlicheren Priestern der Chitiner. Die Chitiner leben in den Tag hinein und folgen kaum Plan oder Struktur, aber dennoch steigt ihre Zahl langsam, aber beständig an.

# SPIELÜBERSICHT

## PRÄSENZ

---

Du hast Präsenz ...

- an jedem Ort, auf dem eine deiner Einheiten oder einer deiner Spione steht oder der an eine deiner Einheiten angrenzt.
- auf einem Einheitenfeld eines Weges, wenn dieses Feld an einen Ort oder ein Feld angrenzt, auf dem eine deiner Einheiten steht.

## SONDERFÄHIGKEITEN

---

**Fähigkeiten mit Kosten (▶).** Du kannst die Kosten auf der linken Seite des Pfeils bezahlen, um den Effekt, der auf der rechten Seite des Pfeils steht, auszuführen. Diese Fähigkeiten sind optional. Wenn du die Bedingung nicht erfüllen willst oder kannst, tritt auch kein Effekt ein. Alle anderen Fähigkeiten auf der Karte müssen normal befolgt werden.

**Fokussieren.** Wann immer du eine Karte mit Fokussieren ausspielst, und du bereits eine Karte mit diesem Aspekt in dieser Runde ausgespielt hast oder eine Karte mit diesem Aspekt auf deiner Hand vorzeigen kannst, erhältst du den auf der Karte hinter dem Pfeil genannten Fokussieren-Effekt.

## AKTIONEN

---

**Eine Einheit meucheln (♣♣♣):** Nimm eine feindliche Einheit von einem Feld auf dem du Präsenz besitzt und lege sie in deine Trophäenhalle.

**Eine Einheit einsetzen (♣):** Nimm eine Einheit aus deinem Vorrat und setze sie auf ein leeres Einheitenfeld in dem du Präsenz besitzt. Jedes Mal wenn du diese Aktion ausführst und keine Einheiten mehr besitzt, erhältst du 1 SP.

**Eine Karte verschlingen:** Lege die Karte auf das Verschlungene Karten-Feld auf dem Markt. Wenn du eine Karte auf dem Markt verschlingst, ersetze sie durch die oberste Karte vom Marktstapel.

**Eine Einheit bewegen:** Bewege eine Einheit von einem Feld in dem du präsent bist auf ein freies Einheitenfeld an beliebiger Stelle des Spielplans.

**Einen Spion platzieren:** Platziere einen Spion an einem Ort (kein Einheitenfeld) an beliebiger Stelle des Spielplans an dem noch kein Spion von dir steht.

**Eine Karte befördern:** Lege die Karte offen auf deinen Inneren-Zirkel-Marker.

**Eine Karte rekrutieren (♣):** Nimm die Karte vom Markt und lege sie auf deinen Ablagestapel. Wenn du die Karte aus den offenen Markt-Karten genommen hast, fülle das leere Feld nun mit der obersten Karte des Marktstapels auf.

**Eine Einheit oder einen Spion (♣♣♣) zurückschicken :** Schicke eine Einheit oder einen Spion von einem Feld auf dem du Präsenz besitzt zurück in den Vorrat seines Besitzer. Weiße Einheiten können nicht zurückgeschickt werden, da sie niemandem gehören.

**Eine Einheit ersetzen:** Meuchle eine Einheit wo du Präsenz besitzt und setze dann eine eigene Einheit auf das frei gewordene Feld.

## KONTROLLE UND VOLLSTÄNDIGE KONTROLLE

---

Du **kontrollierst** einen Ort, wenn sich dort mehr Einheiten deiner Farbe als Einheiten jeder einzelnen, anderen Farbe aufhalten. Du besitzt **vollständige Kontrolle** über einen Ort, wenn auf allen Einheitenfeldern nur deine Truppen stehen und sich keine gegnerischen Spione an diesem Ort befinden.

## SPIELLENDE

---

Das Spielende wird ausgelöst, sobald eines der folgenden Ereignisse eintritt:

1. Ein Spieler setzt seine letzte verbliebene Einheit ein.
2. Auf dem Marktstapel liegen keine Karten mehr.

Wenn das Spielende eingeläutet wird, geht das Spiel bis zum Ende der Runde weiter und endet dann.

## ONLINE FAQ

---

Wenn ihr Fragen habt besucht uns auf:

[WWW.ASMODEE.COM](http://WWW.ASMODEE.COM)