

MYTH™



SPIELREGELN

2.0

EINFÜHRUNG

Willkommen in der Welt von *Myth*.

Auf den ersten Blick ist *Myth* eine Mischung aus Brettspiel, Miniaturen-Tabletop und Rollenspiel. Eigentlich handelt es sich aber um ein kooperatives Spiel, inspiriert von Rollenspielen, basierend auf Tabletop-Taktiken und mit dem rasanten Gameplay eines Kartenspiels. Während man *Myth* als traditionelles Brettspiel angehen kann, basiert es doch auf der Prämisse, dass die Spieler die volle Kontrolle haben sollten und ihre eigene Fantasywelt kreieren und darin spielen.

Die Regeln von *Myth* sollen den Spielern mehr als Richtschnur mit Vorschlagscharakter dienen und nicht als starre unveränderliche Gesetze gelten. Spieler sollten die Regeln modifizieren oder brechen, wenn sie das wollen oder ihnen das Spiel dann mehr Spaß macht. So kann sich jede Spielgruppe selbst die Herausforderungen und Triumphe verschaffen, die zum jeweiligen Spielstil passen.

ÜBERSICHT

Myth ist ein kooperatives Brettspiel für 2 bis 5 Spieler. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Helden, die zusammenarbeiten müssen, um die Dunkelheit zu überwinden. Jeder Held hat einen eigenen Kartenstapel, mit dem er die Spielwelt erkundet, üble Monster bekämpft und gefährliche Fallen überwindet um Quests abzuschließen und neue mächtige Gegenstände und Fertigkeiten zu erlangen.

Die Spieler haben bei *Myth* die volle Kontrolle über das Spielgeschehen. Sie erschaffen mit ihren Helden die Geschichten, die sie in einer Spielsitzung erleben oder sie spinnen mit Hilfe der Quests Geschichten, die mehrere Spielsitzungen umfassen. Anders als in anderen Spielen, treffen die Spieler immer wieder Entscheidungen, die definieren, welchen Gefahren die Helden ausgesetzt werden. Quests geben dem Spiel Struktur und konfrontieren die Spieler mit Herausforderungen und Zielen. Selbst wenn die Helden an einer Quest scheitern sollten, kann ihre Geschichte noch immer weitergehen.

ZIEL DES SPIELS

Rein technisch gesehen besteht eine Spielsitzung daraus, dass die Spieler ihre Helden sicher durch eine Serie von herausfordernden Begegnungen führen. Allerdings ändern unterschiedliche Ziele das Spiel von Sitzung zu Sitzung, zunächst durch die Quests, in späteren Publikationen auch durch Mythen.

Letztendlich ist das Ziel von *Myth* denkwürdige Abenteuer zu kreieren und diese mit Freunden zu erleben. Und wenn das Spiel Spaß macht, dann wird es auch korrekt gespielt.

DIE GOLDENE REGEL

Nur eine Regel von *Myth* überstrahlt alle anderen. Sollte es aus irgendeinem Grund zu einer Situation kommen, die zu intensivem Nachschauen oder Blättern in diesem Regelheft führt, dann sollten die Spieler sich damit nicht aufhalten. Bei *Myth* soll auf allen Ebenen kooperiert werden und das schließt auch Regeldiskussionen mit ein. Sollte eine unklare oder schwer zu interpretierende Situation entstehen, dann sollten sich die Spieler einigen, wie sie die Regeln interpretieren – meist werden sie damit völlig richtig liegen. Der Fokus sollte immer auf dem Spiel liegen und nicht auf diesem Regelheft.

ÜBER DIESES REGELHEFT

Myth ist ein komplexes Spiel und neue Spieler können davon leicht überwältigt werden. Dieses Regelheft ist so gegliedert, dass die grundlegenden Mechanismen zum schnellen Spielbeginn vorgestellt werden. Die meisten strukturierenden Elemente des Spiels werden zuerst beschrieben, während die fortgeschrittenen Komponenten und Optionen weiter hinten detailliert ausgeführt werden. Dazu gibt es auf der Rückseite dieses Regelhefts eine Regelübersicht, die in kompakter und leicht lesbarer Form ein Nachschauen häufig verwendeter Regeln ermöglicht. So fällt es den Spielern leichter, während des Spiels nachzuschlagen.

INHALT

EINFÜHRUNG	02
Spielmaterial	03
AUFBAU	04
DIE SPIELRUNDE	06
Kampf	07
Helden	11
DIE DUNKELHEIT	14
DIE SPIELWELT	20
Fallen	23
GEGENSTÄNDE	24
KARMA	26
QUESTS	28
SCHLACHTFELD	30
REGELÜBERSICHT	32

SPIELMATERIAL

Dieser Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung des Spielmaterials von *Myth*.

5 HELDENTAFELN

Jeder Held erhält eine Heldentafel, um wichtige spielrelevante Informationen im Auge zu behalten. Dazu gehören Bedrohung, Inventar, Status, Ausrüstung, Lebenskraft und Aktionen.



1 DUNKELHEITSTAFEL

Die Spieler nutzen die Dunkelheitstafel, um Dunkelheitskarten, Fallen, die Schätze auf den Kartenabschnitten sowie die Aktionspunkte und die Lebenskraft der Dunkelheit im Auge zu behalten.



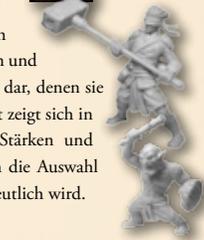
10 KARTENABSCHNITTE

Aus den zehn Kartenabschnitten wird die Welt von *Myth* konstruiert, in denen die Helden ihre Abenteuer erleben. Die Kartenabschnitte sind beidseitig bedruckt und haben die Maße 12x12, 6x6 und 4x6.



41 MINIATUREN

Die detaillierten Miniaturen von *Myth* stellen die Helden und die Mächte der Dunkelheit dar, denen sie sich stellen. Die Dunkelheit zeigt sich in vielen Facetten, Größen, Stärken und Schwierigkeiten, was durch die Auswahl dynamischer Miniaturen deutlich wird.



15 WÜRFEL

Die 10 zehnsseitigen Angriffswürfel und die 5 sechsseitigen Schicksalswürfel werden für die Helden und die Dunkelheit verwendet, um Angriffe und andere Aktionen durchzuführen.



155 HELDENKARTEN

Es gibt insgesamt 155 Heldenkarten, 31 für jeden der fünf Helden. Sie stellen die möglichen Aktionen dar, welche die Helden ausführen können. Für jeden Helden gibt es 25 Anfangsheldenkarten, 5 fortgeschrittene Heldenkarten und eine Referenzkarte.



12 FALLENKARTEN

Der Fallenstapel enthält 12 einzigartige und potenziell tödliche Fallen, die auf die Helden lauern.



30 QUESTKARTEN

Questkarten enthalten fesselnde Abenteuer und wertvolle Belohnungen, für die man gegen die Mächte der Dunkelheit kämpft.



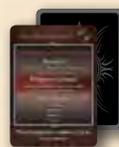
7 MONSTERKARTEN

Die 7 Monsterkarten werden verwendet, sobald die Dunkelheit aktiviert wird.



10 DUNKELHEITSKARTEN

Der Dunkelheitsstapel enthält 10 Karten, die vorgeben, wie die Dunkelheit agiert, sobald sie aktiviert wird.



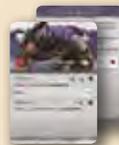
10 HÄNDLERKARTEN

Der Händlerstapel enthält 10 einzigartige Händler, die den Helden verschiedene Güter anbieten.



5 ALLIERTENKARTEN

Diese 5 Alliiertenkarten dienen als Referenz, wenn die Alliierten in der Auffrischungsphase aktiviert werden.



97 SCHATZKARTEN

Myth enthält 97 Schatzkarten in den Farben braun, weiß, grün, und blau.



8 HELDENMARKER

Jeder Held in *Myth* wird durch einen Heldenmarker repräsentiert, der auf die Heldentafel passt. Auf diesem Heldenmarker stehen die Werte des Helden, sein definierendes Attribut, sein unmodifizierter Würfelpool und es gibt ein Feld für Titel, die man sich im Verlauf der Abenteuer verdienen kann.



6 VERSTECKMARKER

Versteckmarker werden eingesetzt, um auf den Kartenabschnitten die Orte zu markieren, an denen Monster erscheinen können. Jedes Versteck kann nur eine Sorte Monster hervorbringen.



50 SCHATZMARKER

Schatzmarker werden verwendet, um zufällig Schätze und Belohnungen zu ermitteln. Jeder farbige Marker steht für eine Schatzkarte der entsprechenden Farbe.



24 GOLDMÜNZEN

Goldmünzen sind die Währung von *Myth*. Helden erhalten Goldmünzen während ihrer Abenteuer oder wenn sie Gegenstände verkaufen.



53 OBJEKTMARKER

Mit den 53 Objektmarkern werden die Kartenabschnitte variiert. Manchmal ist die Ausstaffierung mit diesen Objekten im Aufbau der Kartenabschnitte vorgegeben.



32 STATUSEFFEKTMARKER

Statuseffektmarker werden auf die Heldentafel gelegt, um anzuzeigen, dass der Held derzeit einem Statuseffekt unterliegt. Mehrere Statuseffektmarker zeigen an, dass der Held unter mehreren dieser Effekte zu leiden hat.



30 TITELMARKER

Helden verdienen sich Titel, die durch diese Marker dargestellt werden. Jede Geschichte bringt einen bestimmten Titel mit sich, wenn sie erfolgreich abgeschlossen wird. Diese Titel bringen mächtige Boni mit sich, von denen die Helden in den folgenden Abenteuern profitieren.



8 KARMAMARKER

Helden erhalten Karmamarker, wenn sie Quests abschließen oder Fallen entschärfen. Sie werden von den Helden eingesetzt, um das Spiel in ihrem Sinne zu beeinflussen.



18 TRANKMARKER

Trankmarker werden den Helden ausgehändigt und in ihrem Inventar aufbewahrt, sobald sie einen Trank kaufen oder als Belohnung einer Quest erhalten.



54 QUESTMARKER

Questmarker stellen die verschiedenen Objekte dar, die für bestimmte Quests benötigt werden.



4 HELDENFERTIGKEITSMARKER

Diese Marker symbolisieren den Effekt einer Heldenfertigkeit auf den Kartenabschnitten.



24 ZÄHLMARKER

Es gibt drei Sorten Zählmarker: Bedrohung, Lebenskraft und Schätze. Bedrohungsmarker werden auf die Heldentafel gelegt, um den Bedrohungswert des Helden darzustellen. Auf der Dunkelheitstafel markieren sie die Aktionspunkte der Dunkelheit. Die Lebenskraftmarker dienen der Anzeige der Lebenskraft sowohl der Helden als auch der Dunkelheit. Schätzmärker markieren Schätze, die gehoben werden können.



AUFBAU

Zu Beginn eines *Myth*-Spiels sollten die Spieler die folgenden Aufbauschritte ausführen:

1. DIE DUNKELHEIT VORBEREITEN

Die Dunkelheitstafel wird neben den Spielbereich gelegt, in Sicht- und Reichweite aller Spieler. Ein Bedrohungsmarker wird links neben die 1 der Dunkelheitsskala gelegt.

- Der Dunkelheitsstapel „Der Schrecken mit 1000 Beinen“ wird gemischt und auf das Feld Nachzugstapel auf der Dunkelheitstafel gelegt. Spätere *Myth*-Publikationen werden weitere Dunkelheitsstapel enthalten, die anstelle des „Schreckens mit 1000 Beinen“ oder zusammen damit verwendet werden können.
- Die Monsterkarten und die dazu gehörenden Miniaturen werden neben der Dunkelheitstafel bereit gestellt, zusammen mit den Versteckmarkern. Die Schatzzähler werden neben die Dunkelheitstafel gelegt (nahe der Schatzsektion unten rechts auf der Dunkelheitstafel).
- Der Fallenstapel wird gemischt und ebenfalls neben die Dunkelheitstafel gelegt, genau wie die Fallenmarker. Spätere *Myth*-Publikationen werden weitere Fallenmarker enthalten, die zu diesem Stapel hinzugefügt werden können.

2. DIE MARKER SORTIEREN

Folgende Marker werden auseinander sortiert: Statuseffektmarker, Goldmünzen, Trankmarker und Karmamarker.

3. KARTENSTAPEL ZUSAMMENSTELLEN UND MISCHEN

Aus den Schatzkarten werden diejenigen Gegenstände aussortiert und beiseite gelegt, die in der oberen rechten Ecke ein Questsymbol tragen. Die Schatzkarten werden dann nach Farbe sortiert (braun, weiß, grün und blau). Die einzelnen farblich sortierten Stapel werden dann gemischt und neben dem Spielbereich bereit gelegt. Die Händlerkarten werden dann ebenfalls gemischt und daneben gelegt.

4. HELDEN AUSWÄHLEN UND VORBEREITEN

Jeder Spieler wählt einen Helden, den er spielen will und sucht den entsprechenden Heldenmarker, die Heldenkarten und alle Marker für Heldenfertigkeiten heraus, die zu diesem Helden gehören.

- Jeder Spieler nimmt sich eine Heldentafel und steckt seinen Heldenmarker oben links in die ausgestanzte Öffnung in der Heldentafel.
- Jeder Spieler entfernt die fortgeschrittenen Heldenkarten (im Grundspiel sind für jeden Helden 5 fortgeschrittene Heldenkarten enthalten) aus seinem Heldenstapel. Fortgeschrittene Heldenkarten erkennt man an der grünen Flamme oben auf der Karte. Diese Karten können die Spieler sich verdienen, wenn sie Bosse besiegen oder Quests abschließen (siehe Seite 29). 
- Jeder Spieler sucht dann aus dem braunen Startausrüstungsstapel eine „Abenteurerkombination“ und jede Ausrüstung heraus, die sein Heldensymbol oben rechts auf der Karte trägt. Diese Startausrüstung wird auf der Heldentafel auf dem entsprechenden Ausrüstungsplatz (Waffe, Schild, Rüstung, Helm, Zubehör) platziert.
- Jeder Spieler platziert einen Bedrohungsmarker links neben der „1“ auf der Bedrohungsskala oben auf seiner Heldentafel. Dann wird ein Lebenskraftmarker auf der Lebenskraftskala auf dem Wert platziert, die der Startlebenskraft des Helden auf seinem Heldenmarker entspricht (+1 durch die „Abenteurerkombination“).
- Jeder Spieler mischt seinen Heldenstapel, platziert ihn links neben seiner Heldentafel und zieht zu Beginn 5 Handkarten.
- Jeder Spieler sucht sich seine Heldenminiatur heraus und stellt sie neben der Heldentafel bereit.

5. DEN SCHATZBEUTEL VORBEREITEN

Alle weißen und grünen Schatzmarker werden in einen undurchsichtigen Behälter gegeben, der als „Schatzbeutel“ bezeichnet wird. Die blauen Schatzmarker werden beiseitegelegt.

BEISPIEL HELDENAUFBAU



6. KAPITELDECK ZUSAMMENSTELLEN

Alle Kapitelquestkarten werden gemischt und als Queststapel neben dem Spielbereich bereit gelegt. Die Kettenquestkarten werden in einem separaten Stapel daneben bereit gelegt.

7. KARTENABSCHNITT AUSWÄHLEN

Die Spieler wählen zu Beginn einen beliebigen Kartenabschnitt aus. Später können Geschichtsquests vorgeben, welche Kartenabschnitte platziert werden.

8. HELDENMINIATUREN PLATZIEREN

Die Spieler wählen gemeinsam eine Kartenabschnittskarte und platzieren ihre Miniaturen auf je einem Feld an dieser Kante.

AUFBAUBEISPIEL



KARTENABSCHNITTE BESTÜCKEN

Den Spielern ist bei der Bestückung der Kartenabschnitte viel Freiheit belassen. Jeder Kartenabschnitt hat einige Symbole in einer der Ecken. Diese Symbole sind die Legende des Kartenabschnitts, die zur Bestückung des Kartenabschnitts heran gezogen wird. Viele dieser Symbole geben den Spielern Wahlmöglichkeiten, über die sie als Gruppe entscheiden müssen. Detailliertere Angaben zu den Kartenabschnitten stehen auf Seite 20. Die Spieler sollten den folgenden Schritten bei der Bestückung von Kartenabschnitten folgen:

1. QUESTKARTE ZIEHEN

Wenn der Kartenabschnitt ein Questsymbol trägt, ziehen die Spieler die oberste Karte vom Queststapel, befolgen die Vorgaben zum Aufbau der Quest und platzieren sie lesbar neben dem Kartenabschnitt (siehe Seite 22).

2. VERSTECKE PLATZIEREN

Trägt der Kartenabschnitt das Verstecksymbol, muss mindestens ein Versteck platziert werden. Es dürfen höchstens so viele Verstecke platziert werden, wie die Zahl am Verstecksymbol angibt. Verstecke werden so platziert, dass sie mindestens ein Feld des lila markierten Bereichs auf dem Kartenabschnitt belegen. Verstecke mit einem Fragezeichen dürfen platziert werden, müssen es aber nicht, die Entscheidung bleibt den Spielern überlassen (siehe Seite 22).

3. MONSTER PLATZIEREN

Es werden so viele Monster ins Spiel gebracht, wie die Verstecke in Abhängigkeit von der Spieleranzahl ins Spiel bringen können, oder wie es die aktive Quest erfordert. Die Anzahl von ins Spiel gebrachten Monstern durch Verstecke kann der Rückseite der Monsterkarten entnommen werden („Erstes ins Spiel kommen“).

4. JAGDGRUPPEN

Auf einen Kartenabschnitt mit dem Jagdgruppensymbol werden 3 bis 8 feindliche Monster eines beliebigen Monstertyps platziert. Die erste Miniatur einer Jagdgruppe muss auf einem Feld innerhalb des lila markierten Bereichs des Kartenabschnitts platziert werden. Alle folgenden Monster der Jagdgruppen werden angrenzend an ein bereits platziertes Monster der gleichen Jagdgruppe platziert, sie müssen aber nicht im lila markierten Bereich platziert werden. Hat das Jagdgruppensymbol ein Fragezeichen, so sind Jagdgruppen optional. Sie dürfen, müssen aber nicht, platziert werden (siehe Seite 22).

5. SCHATZLIMIT VORBEREITEN

Das Schatzlimitsymbol gibt an, wie viele Schatzmarker im Bereich „Schätze“ auf der Dunkelheitstafel bereit gelegt werden (siehe Seite 22).



DIE SPIELRUNDE

Myth wird in mehreren Spielrunden gespielt. Jede Spielrunde besteht aus der Zyklusphase, der Handkartenphase und der Auffrischungsphase. Diese Phasen werden hier kurz umrissen und dann später in diesem Regelheft genauer beschrieben.

DIE ZYKLUSPHASE

In der Zyklusphase findet der Großteil des Spiels statt. Sie besteht aus zwei verschiedenen Zyklen, dem Heldenzyklus und dem Dunkelheitszyklus. Während des Heldenzyklus können die Spieler Heldenkarten von der Hand ausspielen, um Aktionen oder Reaktionen durchzuführen und ihren Helden auf dem Kartenabschnitt bewegen. Der Dunkelheitszyklus unterbricht den Heldenzyklus, wenn die Dunkelheit aktiviert wird und zurückschlägt. In einer Spielrunde muss kein Dunkelheitszyklus stattfinden, aber es kann auch mehrere Dunkelheitszyklen in einer Zyklusphase geben. Der Heldenzyklus findet aber in jeder Zyklusphase statt.

DER HELDENZYKLUS

Im Heldenzyklus kontrollieren die Spieler ihre Helden und arbeiten zusammen, um die Dunkelheit zu überwinden. Es gibt keine definierte Zugreihenfolge im Heldenzyklus, die Spieler entscheiden, in welcher Reihenfolge sie Heldenkarten ausspielen oder Bewegungspunkte ausgeben möchten (siehe Seite 13). Die Reihenfolge kann sich jederzeit ändern und ein Held kann mehrere Karten spielen, bevor der nächste etwas unternimmt. Die einzige Regel hier ist, dass eine ausgespielte Heldenkarte erst komplett abgewickelt werden muss, bevor ein anderer Spieler agieren kann. Der Heldenzyklus endet, wenn alle Spieler entscheiden, nichts mehr unternehmen zu wollen. Den Heldenzyklus beenden, bedeutet auch, dass die Zyklusphase endet.

HERUMLUNGERE

Wenn die Helden insgesamt in einem Heldenzyklus nicht mindestens einen Aktionspunkt (AP) ausgeben, gelten sie als faule Herumlungerer und werden bestraft. Diese Strafe besteht aus einem Abzug von 1 Schatz, der vom Schätzbereich der Dunkelheitstafel zwischen die beiden Kartenstapel auf der Dunkelheitstafel gelegt wird. Jeder an dieser Stelle gesammelte Schatzmarker reduziert das Schatzlimit jedes folgenden Kartenabschnitts in diesem Akt oder Abenteuer um 1.

DIE DUNKELHEIT AKTIVIEREN

Heldenkarten kosten Aktionspunkte (AP) (siehe Seite 12). Immer wenn eine Heldenkarte ausgespielt und abgewickelt wird, steigt die Dunkelheitsskala auf der Dunkelheitstafel um so viele AP, wie auf der Karte angegeben ist. Erreicht die Dunkelheitsskala den Wert „6“, wird der Heldenzyklus unterbrochen und ein Dunkelheitszyklus findet statt. Wenn dann noch AP nicht auf der Dunkelheitsskala markiert werden konnten, werden diese nach dem Dunkelheitszyklus der Dunkelheitsskala hinzugefügt.

DER DUNKELHEITSZYKLUS

Im Dunkelheitszyklus müssen die Spieler unter Umständen eine Dunkelheitskarte ziehen und die feindlichen Monster auf dem Kartenabschnitt aktivieren. Dieser Zyklus kann im Heldenzyklus und auch in der Auffrischungsphase stattfinden. Im Gegensatz zum Heldenzyklus hat der Dunkelheitszyklus eine vorgeschriebene Abfolge, die Schritt für Schritt einzuhalten ist. Ein Dunkelheitszyklus besteht aus folgenden Schritten:

- 1. Bedrohungsreichweite prüfen:** Die Spieler prüfen, ob es aktive Feinde auf dem Kartenabschnitt gibt.
- 2. Dunkelheitskarte ziehen:** Sofern es mindestens einen aktiven Monstertyp auf dem Kartenabschnitt gibt, müssen die Spieler eine Dunkelheitskarte ziehen und umsetzen.
 - a. Ereignis:** Die Helden müssen das Ereignis oben auf der Dunkelheitskarte ausführen.
 - b. Bedrohungsstrafe:** Hat ein Held einen Bedrohungswert von 10, müssen die Spieler die Bedrohungsstrafe auf der Dunkelheitskarte hinnehmen.
 - c. Feinde aktivieren:** Die Spieler aktivieren feindliche Miniaturen auf dem Kartenabschnitt in der Reihenfolge, die auf der Dunkelheitskarte angegeben ist. Wenn ein Feind aktiviert wird, kann er sich bewegen und, nach seinen Prioritäten, die Helden angreifen.
 - d. Ins Spiel bringen:** Wenn es Versteckte auf dem Kartenabschnitt gibt, müssen die Spieler zusätzliche feindliche Miniaturen auf dem Kartenabschnitt ins Spiel bringen. Details zum Ins Spiel bringen neuer Feinde stehen unten auf den Dunkelheitskarten.

Nach diesen Schritten endet der Dunkelheitszyklus und der unterbrochene Heldenzyklus (oder die Auffrischungsphase) geht weiter. Die Dunkelheitsskala wird wieder auf „0“ gesetzt und dann um die Anzahl von AP erhöht, die bei Auslösung des Dunkelheitszyklus nicht auf der Dunkelheitsskala markiert werden konnten.

DIE HANDKARTENPHASE

Wenn alle Spieler in einem Heldenzyklus nicht mehr agieren möchten und entscheiden die Zyklusphase zu beenden, beginnt die Handkartenphase. In der Handkartenphase führt jeder Spieler die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 1. Bedrohung reduzieren:** Jeder Spieler reduziert seinen Bedrohungswert um die Anzahl freier, unbelegter Aktionsplätze auf seiner Heldentafel.
- 2. Aktionsplätze leeren:** Jeder Spieler darf beliebig viele **Anhaltende** Karten aus seinen Aktionsplätzen auf seinen Ablagestapel ablegen. Dann werden alle anderen Karten von den Aktionsplätzen abgelegt.
- 3. Karten ablegen:** Jeder Spieler darf eine Karte auf seiner Hand auswählen, behalten und muss den Rest abwerfen. Spieler dürfen aber auch alle Handkarten abwerfen.
- 4. Karten ziehen:** Jeder Spieler zieht so viele Karten, wie es ein Handkartenlimit vorgibt (normalerweise 5). Wenn ein Spieler eine Heldenkarte ziehen muss und sein Nachzugstapel leer ist, mischt er seinen Ablagestapel und bildet daraus seinen neuen, verdeckt liegenden Nachzugstapel.

DIE AUFRISCHUNGSPHASE

Die Auffrischungsphase ist die letzte Phase einer Spielrunde. In dieser Phase führen die Spieler die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

- 1. Dunkelheitsskala:** Die Spieler prüfen, ob es aktive Monstertypen auf dem Kartenabschnitt gibt. Für jeden aktiven Monstertyp wird die Dunkelheitsskala um 1 erhöht. Erreicht die Dunkelheitsskala dabei „6“, unterbricht ein Dunkelheitszyklus die Auffrischungsphase.
 - a. Dunkelheitszyklus:** Die Spieler führen einen ganz normalen Dunkelheitszyklus durch. Danach wird die unterbrochene Auffrischungsphase mit dem nächsten Schritt fortgesetzt.
- 2. Alliierte aktivieren:** Wenn die Helden einen Alliierten im Spiel haben, wird dieser in diesem Schritt aktiviert.
- 3. Questergebnisse:** In diesem Schritt prüfen die Spieler, ob es Effekte auf der derzeitigen Questkarte gibt. Das bedeutet, dass geprüft wird, ob Questziele erreicht sind und dass die Anzahl verbleibender Heldenzyklen für die Erfüllung von Questzielen reduziert wird, wenn die Questkarte ein derartiges Limit vorgibt.
- 4. Statusseffekte:** Wenn ein Held von einem Statusseffekt betroffen ist, werden dessen Auswirkungen in diesem Schritt umgesetzt. Sollte dies dazu führen, dass ein Held oder ein Feind besiegt wird, so wird seine Miniatur erst im Schritt Aufräumen vom Kartenabschnitt genommen.
- 5. Fallen:** In diesem Schritt werden alle Fallen im Spiel aktiviert.
- 6. Aufräumen:** Dies ist der Schritt, in dem Helden ihre ausgerüsteten Gegenstände ändern dürfen und in dem besiegte Helden vom Kartenabschnitt genommen werden. Außerdem werden jetzt alle nicht erreichten Questziele abgelegt.

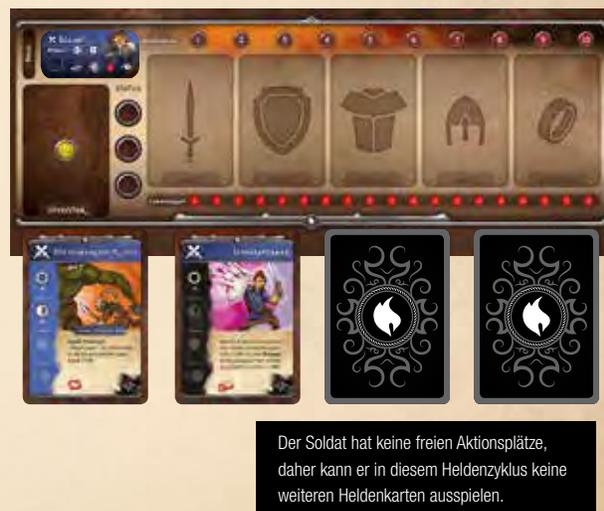
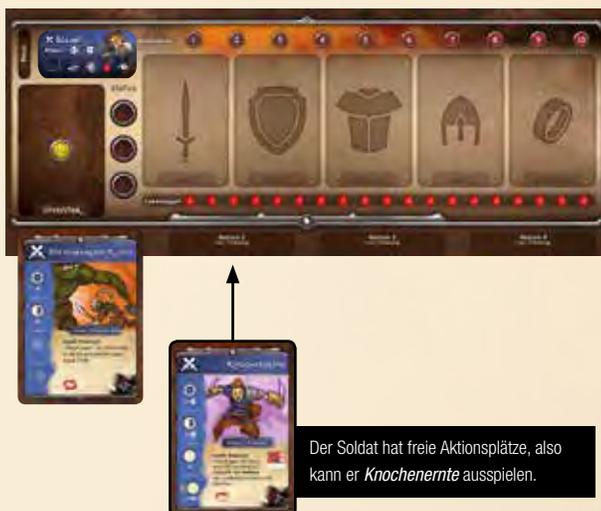
KAMPF

Kampf ist ein sehr wichtiger Bestandteil von *Myth*. Dieser Abschnitt beschreibt, wie die Helden kämpfen, aber einige Konzepte werden auch im Kapitel über die Aktivierung von Feinden während des Dunkelheitszyklus beschrieben. Informationen zum Kampf der Feinde stehen auf Seite 15. Um die Helden in den Kampf zu schicken, führen die Spieler die folgenden Schritte durch:

- 1. Heldenkarte(n) ausspielen:** Helden müssen Heldenkarten ausspielen, um anzugreifen. In diesem Schritt muss der Spieler entscheiden, welche Heldenkarte oder Heldenkarten er ausspielen möchte.
- 2. Ziel(e) wählen:** Nach dem Ausspielen der Heldenkarte muss der Spieler das Ziel oder die Ziele des Angriffs bestimmen.
- 3. Würfelpool zusammenstellen:** Der Spieler ermittelt, wie viele Angriffswürfel ihm zur Verfügung stehen und stellt diese zusammen.
- 4. Würfelpool würfeln:** Der angreifende Spieler würfelt seinen Würfelpool und ermittelt das Ergebnis. Bei einem Fehlschlag werden die Schritte 5 bis 7 übersprungen.
- 5. Schaden zufügen:** Ist der Angriffswurf erfolgreich, fügt der Spieler dem Ziel oder den Zielen Schaden zu.
- 6. Verluste entfernen:** Ist ein Ziel besiegt, entfernt der aktive Spieler die entsprechende Miniatur vom Kartenabschnitt.
- 7. Schätze platzieren:** Wenn die entsprechende Anzahl von Feinden oder der richtige Feind durch den Angriff besiegt wurde, nimmt der angreifende Spieler einen Schatzmarker aus dem Schätzebereich der Dunkelheitstafel und platziert sie auf dem Kartenabschnitt.
- 8. Bedrohung und Aktionspunkte markieren:** Schließlich erhöht der Angreifer seinen Bedrohungswert um 1 pro tatsächlich angerichtetem Schaden. Schlussendlich erhöht der Spieler die Dunkelheitsskala um die AP, die die ausgespielte Heldenkarte vorgibt.

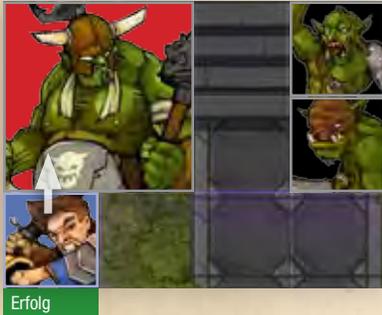
HELDENKARTEN AUSSPIELEN

Spieler müssen Karten ausspielen, um anzugreifen. Heldenkarten, die einem Helden einen Angriff erlauben, tragen das Schlüsselwort Angriff oder Gegenangriff. Wie alle anderen Heldenkarten auch, müssen diese Karten in freie Aktionsplätze auf der Heldentafel ausgespielt werden. Ein Held kann nur eine Aktion pro Heldenzyklus ausspielen, die Anzahl an Reaktionen oder Unterbrechungen ist aber nur durch die Anzahl verfügbarer Aktionsplätze begrenzt. Sind alle Aktionsplätze belegt, kann der Spieler keine weiteren Heldenkarten ausspielen. Weitere Informationen zu Heldenkarten stehen auf Seite 12.



ZIEL(E) WÄHLEN

Nach dem Ausspielen einer Heldenkarte muss der Spieler das Ziel seines Angriffs auswählen. Zwischen dem Angreifer und dem Ziel muss eine Sichtlinie bestehen und das Ziel muss sich innerhalb der Reichweite der Heldenkarte befinden. Ein Angriff muss auf eine feindliche Miniatur zielen. Greift ein Angriff mehrere Felder an, so ist das ein Flächenangriff. Bei einem solchen muss mindestens ein betroffenes Feld von einer feindlichen Figur besetzt sein. Nimmt eine Figur mehrere betroffene Felder eines Flächenangriffs ein, ist sie nur einmal von diesem Angriff betroffen. Wird eine Heldenkarte gespielt ohne dass ein Ziel erreichbar ist, kann der Angriff nicht durchgeführt werden.



Der Soldat spielt *Die Verborgene Klinge*. Die Reichweite der Karte basiert auf der Reichweite der Waffe, dem *Schürhaken*, und beträgt somit 1. Der Schuft ist in Reichweite, die Wühler hingegen nicht.



Der Zauberer spielt *Gaias Blut*. Er zielt auf die Wühler. Mindestens einer von ihnen steht auf einem betroffenen Feld, also kann der Angriff durchgeführt werden.



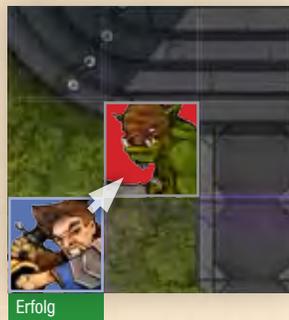
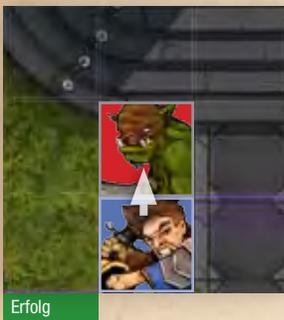
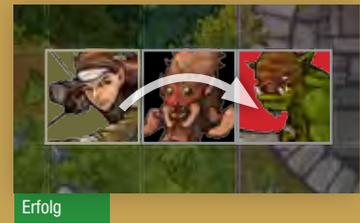
SICHTLINIE

Die angreifende Figur muss in der Lage sein, das Ziel zu „sehen“. Eine Sichtlinie wird ermittelt, indem von der Mitte des Feldes des Angreifers eine gerade Linie in die Mitte des Feldes des Angreifers gezogen wird. Wenn diese Linie durch ein blockiertes Feld führt, hat der Angreifer keine Sichtlinie. Führt diese Linie durch kein besetztes Feld, besteht eine Sichtlinie für den Angreifer.

- **Blockierte Sichtlinie:** Feinde, Verstecke, rot umrandete Bereiche und Fallen blockieren die Sichtlinien für Helden (außer den Schützen). Führt eine Sichtlinie durch ein Feld mit einem dieser Hindernisse, hat der Angreifer keine Sichtlinie.
- **Blockiert Sichtlinie nicht:** Helden, Alliierte, blau umrandete Bereiche und Schatzmarker blockieren Sichtlinien nicht.

DER SCHÜTZE

Der Schütze folgt nicht den normalen Regeln für Sichtlinien. Der Schütze kann Monster bei der Bestimmung der Sichtlinie ignorieren, folgt aber ansonsten den gleichen Regeln für die Sichtlinie.



REICHWEITE

Wenn eine Sichtlinie besteht, muss ein Ziel auch innerhalb der Reichweite der angreifenden Figur sein. Die Reichweite des Angriffs ist auf der Heldenkarte aufgeführt und bezeichnet die maximale Anzahl von Feldern, die ein Ziel vom Angreifer entfernt sein darf um den Angriff zu ermöglichen. Beim Abzählen der Reichweite zwischen zwei Figuren wird mit einem Feld angrenzend an den Angreifer begonnen und im Feld mit der Zielminiatur geendet. Es wird immer der kürzeste Weg gezählt und es darf durch besetzte Felder gezählt werden. Ein Angriff innerhalb der Reichweite muss immer noch den Regeln für die Sichtlinie entsprechen.



WÜRFELPOOL ZUSAMMENSTELLEN

Jeder Angriff wird durchgeführt, indem eine Zusammenstellung von Würfeln gewürfelt wird, die als Würfelpool bezeichnet wird. Der Würfelpool eines Helden besteht aus Angriffs- und Schicksalswürfeln. Die Anzahl der Würfel basiert auf dem Würfelpool, der auf dem Heldenmarker angegeben ist und zusätzlichen Würfeln, die von ausgerüsteten Gegenständen (siehe Seite 25) oder Heldenkarten stammen. Statuseffekte oder andere Wirkungen können auch dazu führen, dass Würfel aus dem Würfelpool genommen werden müssen.

WÜRFELPOOL WÜRFELN

Nach dem Zusammenstellen des Würfelpools wird dieser gewürfelt und der angreifende Spieler ermittelt das Ergebnis. Auch wenn mehrere Figuren angegriffen werden, wird nur ein Würfelpool pro Angriff gewürfelt. Angriffswürfel und Statuswürfel werden nacheinander überprüft, die Angriffswürfel zuerst.

ANGRIFFSWÜRFEL

Angriffswürfel sind zehnsichtige Würfel (W10), die benutzt werden, um zu ermitteln, ob ein Angriff ein Ziel erfolgreich trifft. Jeder Angriffswürfel, dessen Ergebnis gleich oder höher als der Mindestwurf (MW) ist, gilt als Erfolg. Egal, wie viele Feinde Ziel eines Angriffs werden, jeder Monstertyp und -rang erfordert nur einen Erfolg um alle Ziele dieses Typs oder Rangs zu treffen. Sind innerhalb eines Monstertyps oder -rangs unterschiedliche MW erforderlich, so muss jedem Ziel ein eigener Erfolg zugeordnet werden. Gelingt es jedoch den Spielern, den höchsten MW eines Monstertyps oder -rangs zu erreichen, so sind alle Ziele dieses Monstertyps oder -rangs getroffen. Wenn ein Erfolg für einen Monstertyp verwendet wird, kann er nicht für einen anderen Monstertyp verwendet werden. Wird kein Erfolg gewürfelt, verfehlt der Angriff und die folgenden Schritte werden übersprungen.

GARANTIRTER ERFOLG UND FEHLSCHLAG

Es gibt Situationen, in denen ein Würfelwurf unnötig ist. Weil Erfolg oder Misserfolg bereits feststehen. Wenn der MW für einen Wurf 1 oder weniger ist, würfelt der Spieler nur die Schicksalswürfel. Der Angriff gilt automatisch als Erfolg. Ist der MW 11 oder höher, würfelt der Spieler seinen gesamten Würfelpool nicht, jeder Würfel gilt als Misserfolg. Stellt sicher, dass alle Boni und Mali korrekt eingerechnet sind, bevor über einen garantierten Erfolg oder Fehlschlag entschieden wird.

SCHWERER ZU TREFFENDE GEGNER

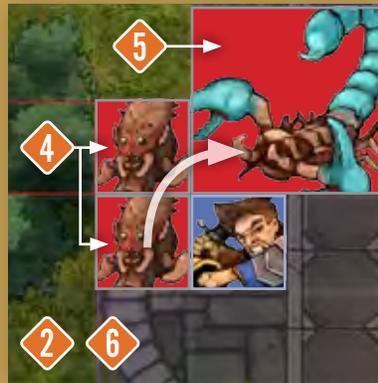
Einige Feinde bei *Myth* sind schwieriger zu treffen, als andere. Diese haben zusätzlich einen roten Multiplikator in ihrem Verteidigungssymbol. Die Zahl vor dem „x“ gibt an, wie viele Erfolge ein Angreifer mit seinem Würfelpool erzielen muss um diesen Gegner einmal zu treffen und einmal Schaden anzurichten.



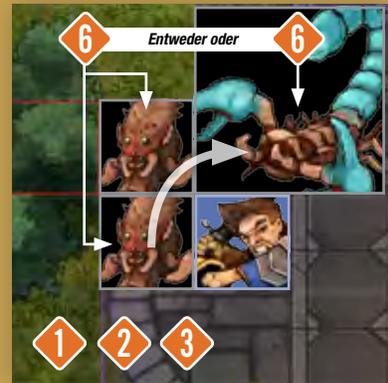
ANGRIFFSWÜRFEL ZUORDNEN

Der Würfelpool wird einmal gewürfelt. Alle Erfolge werden von diesem einen Würfelwurf ermittelt und entsprechend auf die Ziele aufgeteilt.

Der Soldat verwendet Knochenerte gegen zwei Krabblern und einen Hauptmann, einen Pirscher. Der Mindestwurf für die Schergen ist MW4. Der Mindestwurf für den Pirscher ist MW5. Der Soldat würfelt 4 W10. Wenn der Soldat seine Mutprobe besteht (siehe Seite 10), benötigt er ein Würfelresultat von 4 oder mehr und ein Würfelresultat von 5 oder mehr, um sowohl die Krabblern als auch den Pirscher zu treffen.



Im ersten Beispiel würfelt er 2, 4, 5 und 6. Mit der 4 kann er beide Krabblern besiegen. Mit der 5 kann er den Pirscher treffen. Diese Würfelresultate werden diesen MW zugeordnet.



Im zweiten Beispiel würfelt er 1, 2, 3 und 6. Mit der 6 kann der Soldat entweder die beiden Krabblern besiegen oder den Pirscher treffen, aber nicht beides.

SCHICKSALSWÜRFEL

Schicksalswürfel sind spezielle sechsseitige Würfel (SW), die verwendet werden, um besondere Effekte ausgerüsteter Gegenstände auszulösen. Viele Gegenstände haben eine Schicksalskombination auf ihrer Karte, die die Schicksalssymbole anzeigen, die gewürfelt werden müssen, um den Effekt auszulösen. Wenn ein Angriff mit dem Gegenstand erfolgreich ist, muss der Angreifer gewürfelte Schicksalssymbole der Schicksalskombination zuordnen, die den darin angegebenen Schicksalssymbolen entsprechen. Ein gewürfeltes Schicksalssymbol kann nur einmal einer Schicksalskombination zugeordnet werden und alle Symbole einer Schicksalskombination müssen zugeordnet werden um diese auszulösen. Ist eine Schicksalskombination vollständig mit gewürfelten Schicksalssymbolen erfüllt, so wird der entsprechende Effekt ausgelöst. Gibt es mehrere Schicksalskombinationen auf einer Karte, können so viele ausgelöst werden, wie der Würfelwurf erlaubt. Jede Schicksalskombination kann pro Angriff nur einmal ausgelöst werden. Hat der Spieler mehrere Schicksalskombinationen, die er auslösen kann, kann er wählen, welchen davon er die gewürfelten Schicksalssymbole zuordnet.



Schicksalskombination



Schicksalskombination

SCHADEN ZUFÜGEN

Jedem Angriff ist ein Schadenswert zugeordnet. Bei Helden steht der angerichtete Schaden auf der Heldenkarte. Ist ein Angriff erfolgreich, erleidet das Ziel den damit verbundenen Schaden. Betrifft ein Angriff mehrere Ziele, so erhält jedes getroffene Ziel diesen Schaden. Ein Ziel kann nicht mehr Schaden erhalten, als seine Lebenskraft beträgt. Schaden, der über die Lebenskraft eines Ziels hinaus geht, wird ignoriert.

PRO ERFOLG UND PRO TREFFER

Die meisten Angriffe verursachen ihren Schaden, wenn der Angriffswurf mindestens einen Treffer ergeben hat, auch wenn mehrere Angriffswürfel den MW erreicht oder überschritten haben.

Es gibt aber Angriffe, die Schaden pro Treffer verursachen. Diese Angriffe sind sehr gefährlich, denn der Schaden wird einmal pro  angerichtet, der den MW erreicht oder überschritten hat.

SCHADEN GEGEN VERBÜNDETE

Es kann vorkommen, dass sich ein Held im betroffenen Bereich eines Flächenangriffs eines anderen Helden befindet. In diesem Fall ist der betroffene Held automatisch von dem Angriff getroffen. Der Angreifer muss dem Helden keinen Angriffswürfel aus dem Würfelpool zuordnen. Schaden wird normal angerichtet.

VERLUSTE ENTFERNEN

Nachdem Schaden angerichtet wurde, werden die Ziele, deren Schaden genauso hoch ist wie ihr Lebenskraftwert vom Kartenabschnitt entfernt. Sie sind besiegt. Wenn mehr als 3 Schergen durch einen einzigen Angriff besiegt werden, wird ein Schatzmarker platziert. Details dazu stehen auf Seite 10.

ANGRIFFE MIT BEWEGUNG

Manche Heldenkarten erlauben eine Bewegung durch besetzte Felder und Angriffe gegen Feinde auf diesen Feldern. Bei diesen Angriffen erfolgt die Bewegung erst, wenn die Angriffe abgewickelt wurden. Gelingt es dem Angreifer nicht, einen derartig angegriffenen Feind zu besiegen, kann er das durch den Feind besetzte Feld nicht durchqueren. Der Angreifer muss seinen Angriff auf seinem Bewegungspfad auf dem Feld beenden, welches an den unbesiegten Feind angrenzt und seinem Ausgangsfeld am nächsten liegt.



Der Soldat spielt *Auf der Klinge reiten*. Er wird sich durch alle Feinde hindurch bewegen, wenn er erfolgreich ist und das Feld des Wählers einnehmen. Der Soldat führt einen Angriffswurf durch und benötigt eine 4 und eine 5 um beide Monstertypen zu treffen. Der Soldat ist mit einer gewürfelten 4 und einer 1 nur teilweise erfolgreich. Er besiegt beide Krabblar mit der 4 und bewegt sich durch die Felder, die diese einnehmen. Den Wähler kann er nicht besiegen und muss seine Bewegung in dem Feld direkt vor ihm abbrechen.

SCHÄTZE PLATZIEREN

Manchmal hinterlassen besiegte Feinde Schätze. Bei folgenden Gelegenheiten werden Schätze platziert:



- bei jedem dritten Schergen, der mit einem einzelnen Angriff besiegt wird
- jeder besiegte Miniboss
- jeder besiegte Hauptmann
- jedes zerstörte Versteck

Normalerweise wird ein Schatz platziert, indem ein Schatzmarker aus dem Schätzebereich der Dunkelheitstafel auf das Feld gelegt wird, das der besiegte Feind eingenommen hatte. Sind im Schätzebereich der Dunkelheitstafel keine Schatzmarker mehr übrig, kann auch kein Schatz platziert werden. Wenn der besiegte Feind mehr als ein Feld eingenommen hat, wählt der angreifende Spieler aus, auf welchem dieser Felder der Schatz platziert wird. Wenn ein Schatz in einem unzugänglichen Bereich platziert werden müsste (rot umrandeter Bereich), wird er stattdessen im nächsten zugänglichen Feld nach Wahl des Spielers platziert.

BEDROHUNGSWERT ANPASSEN

Zum Abschluss eines Heldenangriffs wird der Bedrohungs Wert des Helden angepasst. Für jeden angerichteten Schadenspunkt steigt der Bedrohungs Wert des Helden um 1. Es ist wichtig, dass nur der tatsächlich angerichtete Schaden markiert wird und nicht der potenziell angerichtete Schaden. Jeder potenzielle Schaden, der über die Lebenskraft des Ziels hinaus geht, wird ignoriert und erhöht auch nicht den Bedrohungs Wert des Helden.

STATUSEFFEKTE

Manche Angriffe können dem betroffenen Ziel dauerhafte Beeinträchtigungen zufügen. Diese Zustände nennt man Statuseffekte, von denen die meisten in der Auffrischungsphase abgehandelt werden. Die verschiedenen Statuseffekte, die Helden oder Feinde betreffen können, sehen folgendermaßen aus:



Gefangen X: Dieser Statuseffekt verhindert, dass ein Held agiert, es sei denn, er legt X Karten von seiner Hand ab. **Dieser Effekt hält an, bis der Held entsprechend viele Karten ablegt.**



Verflucht X: Die Handkartenanzahl wird um X reduziert. Wenn der Held mehr als X Karten auf der Hand hat, muss er im Schritt Statuseffekte der Auffrischungsphase die überzähligen Karten abwerfen. **Dieser Effekt bleibt bestehen, bis er abgelegt werden darf.**



Eingefroren X: Die Anzahl verfügbarer Aktionsplätze wird um X reduziert. Hat ein Held im Schritt Statuseffekte der Auffrischungsphase eine Aktionskarte in einem nicht verfügbaren Aktionsplatz, so wird diese abgelegt. Nicht verfügbare Aktionsplätze können den Bedrohungs Wert des Helden in der Handkartenphase nicht reduzieren. **Dieser Effekt bleibt bestehen, bis er abgelegt werden darf.**



Gift: Dieser wiederkehrende Schadenseffekt fügt dem betroffenen Ziel im Schritt Statuseffekte der Auffrischungsphase 1 Schaden zu. **Dieser Effekt bleibt bestehen, bis er abgelegt werden darf.**



Umgestoßen: Das betroffene Ziel kann für eine Zyklusphase nicht aktiviert werden. Bei Helden bedeutet dies, dass der Spieler im Heldenzyklus keine Heldenkarte ausspielen darf. Bei Feinden bedeutet dies, dass dieser Feind im nächsten Dunkelheitszyklus nicht aktiviert werden kann. **Dieser Effekt hält für einen Heldenzyklus lang an.**

Figuren, die von einem Statuseffekt betroffen sind, werden mit dem entsprechenden Statuseffektmarker markiert. Bei Helden wird dieser in den Bereich Statuseffekte auf der Heldenkarte gelegt. Bei anderen Figuren wird dieser Marker in die Nähe der betroffenen Figur gelegt. Wird ein Statuseffekt von einer Heldenkarte, einem Trank oder einem anderen Effekt beendet, wird der entsprechende Marker wieder in den Vorrat zurückgelegt und die Figur ist nicht mehr von dem Effekt betroffen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten für die Helden, Statuseffekte abzulegen, spätestens am Ende eines Aktes werden alle Statuseffekte automatisch abgelegt.

WIEDERKEHRENDE SCHADENSEFFEKTE

Manche Angriffe verursachen einen wiederkehrenden Schadenseffekt (WSE), der dem Ziel wiederholt im Schritt Statuseffekte der Auffrischungsphase Schaden zufügt. Diese WSE können verschiedene Schadenarten wie Gift oder Feuer darstellen. WSE von Heldenkarten enthalten immer eine Anzahl von Auffrischungsphasen, für die sie im Spiel sind. Ein WSE, der von der Dunkelheit verursacht wurde, hält normalerweise an bis er abgelegt wird.

MUTPROBEN

Helden und Feinde müssen manchmal eine Mutprobe bestehen. Um eine Mutprobe für einen Helden durchzuführen, würfelt der Spieler seinen Grundwürfelpool (vom Heldenmarker) zusammen mit den Bonuswürfeln, die evtl. von Heldenkarten oder Ausrüstungsstücke gewährt werden. Wenn mindestens ein Angriffswürfel ein Ergebnis zeigt, das gleich oder größer des Mutwerts auf dem Heldenmarker ist, gilt die Mutprobe als bestanden. Feinde würfeln einen Angriffswürfel. Zeigt dieser gewürfelte Angriffswürfel ein Ergebnis, das gleich oder größer als der Mutwert des Feindes ist, ist die Mutprobe bestanden. Ein Feind ohne Mutwert schafft automatisch alle Mutproben.

HELDEN

Helden sind die Avatare der Spieler bei *Myth*. Wenngleich jeder Heldentypus sich von den anderen unterscheidet, haben sie alle gleiche Elemente: Eine Heldentafel, einen Heldenmarker, einen Heldenkartensapel und eine Heldenminiatur. Die Spieler verwenden diese Elemente, um ihren Helden während des Spiels zu kontrollieren. Dieser Abschnitt beschreibt die Regeln zum Umgang mit diesen Elementen.

DIE HELDENTAFEL

Jeder *Myth*-Spieler erhält eine Heldentafel, um darauf Bedrohung, Inventar, Statuseffekte, Ausrüstung, Lebenskraft und Aktionsplätze seines Helden im Auge zu behalten. Die Heldentafel legt jeder Spieler vor sich, sie bildet seinen Spielbereich.

1. FELD FÜR DEN HELDENMARKER

An dieser Stelle wird der Heldenmarker eingesetzt.

2. BEDROHUNGSSKALA

Die Bedrohungsskala hat die Zahlen 1 bis 10, kann aber auch den Wert 0 annehmen (Marker links neben der Skala). Diese Skala zeigt an, wie bedrohlich der Held für die Dunkelheit ist.

3. STATUS

Jedes Mal, wenn der Held einen Status-effektmarker von einem Feind erhält, wird dieser auf einen dieser kleinen Kreise gelegt.

4. INVENTAR

Das Inventar enthält Gold, questrelevante Marker, Tränke oder überzählige Ausrüstung. Diese Gegenstände können hier abgelegt werden. Es gibt kein Maximum für den Inhalt des Inventars.



5. AUSTRÜTUNG

In die Mitte der Heldentafel wird die Ausrüstung gelegt, die der Held gerade in Benutzung hat.

6. LEBENSKRAFTSKALA

Die Lebenskraftskala reicht von 1 bis 18. Sie zeigt an, wie gesund der Held ist. Sinkt die Lebenskraftskala unter 1, ist der Held tot. Der maximale Lebenskraftwert des Helden kann durch Ausrüstung verändert werden.

7. AKTIONSFELDER

Am unteren Rand der Heldentafel sind die Aktionsfelder. Es gibt hier vier Plätze, in die Karten aus dem Heldenstapel gespielt werden. Jedes leere Aktionsfeld am Ende des Heldenzyklus gilt als -1 Bedrohung für den Helden.

DER HELDENMARKER

Jeder Heldenmarker auf der Heldentafel enthält wichtige Informationen für den Helden. Oben stehen der Name des Heldentypus, das Symbol und der Grundwürfelpool des Helden. Unten sind die definierenden Attribute, seine Grundbewegung, Startlebenskraft und Mut. Außerdem hat jeder Heldenmarker einen freien Platz für einen aktiven Titel, sofern schon einer verdient wurde.

1. NAME UND SYMBOL DES HELDENTYPUS

Bestimmt, welchen Kartensapel und welche Miniatur der Spieler verwendet.

2. GRUNDWÜRFELPOOL

Die dargestellten Würfel stehen für alle Aktionen zur Verfügung.

3. AKTIVER TITEL

Ein Titel, der bei einer Geschichtsquest verdient wurde, kann hier aktiviert werden.

4. DEFINIERENDE ATTRIBUTE

Wird verwendet, um gegnerische Prioritäten und andere Effekte zu bestimmen.

5. GRUNDBEWEGUNG

Anzahl der Felder, die sich der Held bewegen darf.

6. STARTLEBENSKRAFT

Grundwert der Lebenskraft des Helden ohne Ausrüstung.

7. MUTWERT

Mindestwurf um Mutproben gegen Angst und andere Effekte zu bestehen.



HELDENKARTEN

Ein Held wird durch seinen Heldenkartensapel definiert. Diese Karten sind die Angriffe und Fertigkeiten, die dem Helden zur Verfügung stehen. Das Einzige, was ein Held in einem Heldenzyklus unternehmen kann, ohne eine Heldenkarte auszuspielen, ist eine Bewegung um so viele Felder, wie die Grundbewegung des Helden angibt. Sich weitere Felder bewegen und angreifen kann ein Held nur, wenn er entsprechende Heldenkarten ausspielt.

Heldenkarten werden in verfügbare Aktionsplätze auf der Heldentafel ausgespielt und haben einen von drei verschiedenen Typen: Aktionen, Reaktionen und Unterbrechungen. Hat ein Held keine freien, unbesetzten und damit verfügbaren Aktionsplätze, kann der Spieler keine weiteren Heldenkarten ausspielen. **Außerdem kann jeder Held nur eine Aktion pro Heldenzyklus ausspielen.** Reaktionen und Unterbrechungen dürfen in beliebiger Anzahl ausgespielt werden, solange freie Aktionsplätze verfügbar sind. Wenn Karten sowohl als Aktion als auch als Reaktion gespielt werden können, darf der Spieler wählen, ob die Karte als Aktion oder als Reaktion gelten soll. Unterbrechungen können nur im Dunkelheitszyklus gespielt werden. Nachdem die Wirkung einer Heldenkarte umgesetzt wurde, wird auf der Dunkelheitsskala die Anzahl der AP hinzugefügt, die den AP-Kosten der Heldenkarte entspricht. Nachdem die Wirkung einer Heldenkarte umgesetzt wurde, wird auf der Dunkelheitsskala die Anzahl der AP hinzugefügt, die den AP-Kosten der Heldenkarte entspricht.

HELDENKARTEN

1. RANG DER HELDENKARTE

Hat die Flamme eine andere Farbe als weiß, steht diese Karte den Helden bei Spielbeginn nicht zur Verfügung. Fortgeschrittene Heldenkarten können durch erfolgreiche Geschichtenquests verdient werden, wenn der Spieler seinen Heldenstapel verändern darf, oder durch den Sieg über Gegner.



2. TYPUSYMBOL

Jeder Held bei **Myth** hat ein besonderes Typussymbol, welches sich in der oberen linken Ecke jeder Heldenkarte befindet.

3. NAME DER HELDENKARTE

In der oberen rechten Ecke steht der Name der jeweiligen Heldenkarte.

4. SCHADEN UND REICHWEITE

Direkt über der Beschreibung stehen kursiv der Schaden und die Reichweite, die zu dieser Heldenkarte gehört.

5. BEWEGUNGS-MODIFIKATOREN

Auf der linken Seite der Heldenkarten stehen vier Bewegungsarten. Hier wird angegeben, welche Bewegungsarten mit dieser Karte möglich sind und ob es irgendwelche Boni oder Mali dafür gibt.

6. SCHLÜSSELWORTE

Die meisten Heldenkarten tragen Schlüsselworte. Diese Schlüsselworte haben spezielle Regeln, die auf dieser Seite weiter unten aufgeführt sind.

7. BESCHREIBUNG

Jede Heldenkarte enthält eine Beschreibung gleich unter der Illustration, die verdeutlicht wie die Karte im Detail funktioniert.



8. AKTION, REAKTION UND UNTERBRECHUNG

Jede Heldenkarte ist entweder eine Aktion, eine Reaktion oder eine Unterbrechung. Die entsprechenden Symbole stehen unten in der Mitte der Karten.

9. KOSTEN IN AKTIONSPUNKTEN

In der unteren rechten Ecke der Heldenkarte ist das Aktionspunktesymbol. Jedes rot ausgefüllte Segment steht für 1 AP, welches der Dunkelheitsskala hinzuzugediert werden muss.

SCHLÜSSELWORTE

Zu den meisten Heldenkarten gehören Schlüsselworte. Diese Schlüsselworte stehen in Fettdruck vor der Beschreibung und sind mit Kommata voneinander getrennt. Die meisten Schlüsselworte haben besondere Regeln, andere sind Eigenschaften, auf die sich andere Karten beziehen. Wenn sich eine Karte auf ein Schlüsselwort bezieht, hat sie nicht automatisch auch die entsprechende Eigenschaft, es sei denn, sie steht in Fettdruck über dem Beschreibungstext. Es folgen die Regeln für bestimmte Schlüsselworte, die im Grundspiel vorkommen. Zukünftige Publikationen werden neue Schlüsselworte einführen, deren Regeln dann beschrieben werden.

- **Angriff** – Macht eine Aktionskarte zu einem Angriff mit der Absicht einem Ziel Schaden zuzufügen.
- **Anhaltend** – Diese Karte bleibt im Aktionsplatz des Helden im Spiel, bis dieser entscheidet sie abzulegen.
- **Bewegung** – Diese Karte gewährt dem Helden zusätzliche Bewegungspunkte. Dies ist eine aggressive Bewegung.
- **Fernkampf** – Diese Karte (normalerweise ein Angriff) kann Boni von ausgerüsteten Fernkampfwaffen verwenden.
- **Fokus** – Solche Karten (normalerweise Angriffe) erhalten Boni von ausgerüsteten Fokusgegenständen.
- **Gegenangriff** – Unterbrechungskarte, die den Helden ein Ziel angreifen lässt, wie es auf der Karte angegeben ist.
- **Glaube** – Eines der sechs bestimmenden Attribute, welche die Helden ausmachen. Diese Karten verstärken die Effektivität vieler Heldenkarten des Akolythen. Jede Glaubenskarte und jede verdeckte Karte auf einer Karte „Gebet“ zählt als 1 Glaube.
- **Heilung** – Diese Karte stellt Lebenskraft bei einem oder mehreren Helden wieder her.
- **Kombination** – Spielt der Bandit eine oder mehrere Kombinationskarten, wickelt er diese zuerst komplett ab und ermittelt erst danach, ob er im Schatten bleibt oder daraus hervortritt.
- **Massiv** – Diese Karte (normalerweise ein Angriff) hat das Potenzial einem Ziel 3 oder mehr Schaden zuzufügen.
- **Munition** – Bezeichnet Munition, die von Fernkampfwaffen bei einem Angriff benötigt wird. Wenn ein Held eine Munitionskarte bereitstellt, legt er sie aus dem Aktionsplatz oben an seine Heldentafel.
- **Nahkampf** – Diese Karte (normalerweise ein Angriff) kann Boni von ausgerüsteten Nahkampfwaffen verwenden.
- **Relikt** – Diese Karte erhält Boni von ausgerüsteten Relikten.
- **Schatten X** – Diese Karte erlaubt dem Banditen im Schatten zu verschwinden, wobei X der MW für gegnerische Versuche ist, den Banditen zu bemerken. Wird ein Gegner angrenzend an einen Banditen im Schatten aktiviert, würfelt dieser mit 1 Wut um den Banditen zu entdecken. Gelingt dieser Wurf, ist der Bandit nicht mehr im Schatten verborgen. Misslingt diese Probe, bleibt der Bandit im Schatten verborgen, kann nicht angegriffen werden und die Gegner ignorieren ihn, wenn Prioritäten geprüft werden. Im Schatten verborgen kann der Bandit zur vorsichtigen Bewegungen nutzen.
- **Schild** – Diese Karte (normalerweise ein Angriff) kann Boni von ausgerüsteten Schilden verwenden.
- **Sammeln** – Diese Karte erlaubt dem Helden, andere (durch diese Karte definierte) Karten darauf zu spielen, um einen Effekt zu erzielen.
- **Stärkung** – Karten mit diesem Schlüsselwort können den Würfelpool eines Helden erhöhen.
- **Vorstoß X** – Diese Karten bezeichnen Bewegung während eines Angriffs, wobei X die Anzahl an Feldern angibt, die der Held zurücklegen darf.
- **Wut** – Eines der sechs bestimmenden Attribute, welche die Helden ausmachen. Eine solche Karte zählt als 1 Wut. Verdeckte Karten in Aktionsplätzen zählen ebenfalls als je 1 Wut. Der Soldat kann jederzeit Karten von seinem Heldenstapel verdeckt in unbelegte Aktionsplätze spielen. Als Wut gespielte Karten müssen verdeckt bleiben und können nicht mehr ausgespielt werden.

WIE MAN HELDEN SPIELT

In jedem Heldenzyklus kann jeder Held agieren. Die Spieler haben die folgenden Optionen:

- Bis zu einer Aktion ausspielen
- Beliebig viele Reaktionen ausspielen
- Den Held um bis zu 1 Feld pro verfügbarem Bewegungspunkt bewegen

Wie schon zuvor beschrieben, gibt es keine festgelegte Reihenfolge in der die Helden agieren müssen. Die Spieler dürfen Strategien besprechen und als Gruppe entscheiden, in welcher Reihenfolge die Helden wie agieren. Ein Spieler muss nicht all seine Heldenkarten ausspielen, bevor ein anderer Spieler agieren kann, aber ausgespielte Heldenkarten müssen vollständig abgehandelt werden, bevor eine andere Heldenkarte ausgespielt werden kann.

ERZWUNGENE BEWEGUNGEN

Wenn ein Spieleffekt eine Figur außerhalb ihrer normalen Bewegung bewegt, kann diese Bewegung nicht durch besetzte Felder erfolgen. Außerdem können Figuren nicht vom aktuellen Kartenabschnitt bewegt werden und müssen an der Kartenabschnittskante anhalten. Die Spieler bestimmen den genauen Bewegungspfad, befolgen dabei aber die Anweisungen des Effekts, der die Bewegung ausgelöst hat.

HELDENBEWEGUNG

Im Heldenzyklus darf ein Held sich so viele Felder weit bewegen, wie ihm Bewegungspunkte zur Verfügung stehen. Jeder Held hat eine Grundbewegungsweite von 2 Bewegungspunkten (BP), die ihm in jedem Heldenzyklus zur Verfügung stehen. Die Grundbewegungsweite eines Helden kann durch Ausrüstung oder Statuseffekte verändert werden und definiert die Normale Bewegung des Helden. Die Summe von BP, die ein Held während eines Heldenzyklus aus gibt, bestimmt seinen Bewegungstyp. Es gibt vier verschiedene Bewegungstypen:

- **Keine Bewegung:** Der Held gibt keine BP aus.
- ◐ **Vorsichtige Bewegung:** Der Held gibt höchstens halb so viele BP (aufgerundet) aus, wie seine Normale Bewegung ihm erlauben würde.
- **Normale Bewegung:** Der Held gibt höchstens so viele BP aus, wie seine Normale Bewegung ihm erlaubt.
- ◐◐ **Aggressive Bewegung:** Der Held gibt mehr BP aus, als seine Normale Bewegung ihm erlaubt. Normalerweise ist das das Ergebnis einer Bewegungskarte.

Für jeden Bewegungspunkt darf ein Spieler die Miniatur seines Helden einmal in ein unbesetztes, angrenzendes Feld (vorwärts, zurück, seitwärts oder diagonal) bewegen. Wenn nicht anders angegeben, darf sich ein Held nicht in ein Feld bewegen, das von einem anderen Helden oder einem Feind besetzt wird.



UNTERBROCHENE BEWEGUNGEN

Wird die Bewegung eines Helden durch die Aktivität eines anderen Helden unterbrochen, so sind die ungenutzten BP nicht verloren, sondern können anderweitig genutzt werden.

BEWEGUNGSMODIFIKATIONEN

Jede Heldenkarte hat links eine Spalte von Symbolen - die Bewegungsmodifikatoren. Diese Symbole definieren Boni oder Mali, die den Helden in diesem Heldenzyklus betreffen. Sobald ein Held einen Bewegungsmodifikator verwendet hat, ist er für den Rest des Heldenzyklus an den dazu gehörenden Bewegungstyp gebunden. Ist ein Bewegungstyp auf der Heldenkarte nur blass gedruckt, kann sie nicht gespielt werden, wenn der Held diesen Bewegungstyp verwendet.

Wichtig ist, dass die Bewegungsmodifikatoren von Unterbrechungskarten nur während des Dunkelheitszyklus gelten, in dem die Karte ausgespielt wird. Wenn dem Held keine Heldenkarte das Verwenden von BP im Dunkelheitszyklus erlaubt, gilt der Held als unbewegt (keine Bewegung).

SCHÄTZE AUFHEBEN

Um einen Schatz aufzuheben, muss sich der Held auf dem gleichen Feld des Kartenabschnitts befinden, in dem der Schatz liegt und einen BP ausgeben. Mehrere Schätze können aufgehoben werden, aber nur, wenn ausreichend BP ausgegeben werden. Wenn ein Schatz aufgehoben wurde, wird der Schatzmarker abgelegt und der Spieler zieht einmal aus dem Schatzbeutel. Dann wird ein Gegenstand entsprechend der Farbe des Schatzmarkers gezogen und der Schatzmarker wieder in den Schatzbeutel gemischt. Bei mehreren Schätzen geschieht das nacheinander, nicht gleichzeitig.

UNTERBRECHUNGEN

Heldenkarten mit dem Unterbrechungssymbol können nur im Dunkelheitszyklus gespielt werden. Unterbrechungen können leicht an der schwarzen Spalte der Bewegungsmodifikationen erkannt werden. Bewegungen während des Heldenzyklus spielen während des Dunkelheitszyklus keine Rolle. Helden der Novizenstufe gelten während des Dunkelheitszyklus immer als unbewegt, wenn sie keine Unterbrechung mit dem Schlüsselwort Bewegung aus-

Bewegungsspalte von Unterbrechungen



FRIEDLICHE AKTIONEN

Für friedliche Aktionen muss keine Heldenkarte ausgespielt werden. Wenn eine Quest erfordert, mit einem Questmarker oder einem Objekt auf dem Kartenabschnitt zu interagieren, muss sich der Held in einem angrenzenden Feld befinden und eine friedliche Aktion ausführen. Ein Held führt eine friedliche Aktion aus, indem er 1 BP aus gibt. Viele friedliche Aktionen, wie das Entschärfen von Fallen, haben einen MW, den der Held mit seinem Würfelpool, inklusive Boni durch Ausrüstung oder Heldenkarten, mindestens würfeln muss. Friedliche Aktionen ohne angegebenen MW gelingen ohne Würfelwurf durch Ausgeben des BP. Es gibt keine Höchstanzahl an friedlichen Aktionen in einem Heldenzyklus.

BESIEGTE HELDEN

Wenn die Lebenskraft eines Helden auf Null sinkt, ist der Held besiegt. Ein besiegter Held wird erst im Schritt Aufräumen der Auffrischungsphase vom Kartenabschnitt genommen. Somit haben die Spieler die Chance den Helden mit Karma (siehe Seite 26) zu retten. Erst wenn der besiegte Held vom Kartenabschnitt genommen wird, gilt er als tot. Questgegenstände, die der tote Held getragen hat, gehen an einen anderen Helden seiner Wahl über. Tote Helden erhalten keine Belohnung für Questen, wenn diese abgeschlossen werden, während sie tot sind. Ein toter Held wird am Ende eines Aktes wiederbelebt, nachdem die überlebenden Helden belohnt wurden. Wenn alle Helden besiegt wurden, notieren die Spieler den Spielstatus so als wenn ein Abenteuerakt (siehe Seite 28) geendet hätte und alle aktiven Quests scheitern. Manche Geschichts- und Aktquesten haben einzigartige Belohnungen. Diese werden auf den Questkarten detaillierter beschrieben.

DIE DUNKELHEIT

Die Dunkelheit repräsentiert die Feinde, Ereignisse und Fallen, die gegen die Helden arbeiten. Kein Spieler kontrolliert die Dunkelheit, sie wird vom Spiel selbst kontrolliert. Gibt es im Dunkelheitszyklus aktive Feinde, ziehen die Spieler eine Dunkelheitskarte, setzen sie um und aktivieren die Feinde. Um zu ermitteln, ob Feinde aktiv sind, müssen die Spieler zu Beginn des Dunkelheitszyklus ihre Bedrohungsreichweite überprüfen.

DIE DUNKELHEITSTAFEL

1. DUNKELHEITSSTAPEL

Der Dunkelheitsstapel wird auf den Nachzugstapel der Dunkelheit gelegt. Eine Karte davon wird gezogen, wenn Feinde aktiv sind und wenn die Dunkelheitsskala 6 erreicht oder überschreitet.

2. DUNKELHEITSSKALA

Die Dunkelheitsskala reicht von 1 bis 6. Hier werden die AP markiert, die die Helden ausgeben und die von Feinden in der Auffrischungsphase generiert werden (Wert 0: Marker links von der 1). Sobald diese Dunkelheitsskala 6 erreicht oder überschreitet, wird die Dunkelheit aktiviert.

3. ZUSAMMENFASSUNG DES DUNKELHEITSSYKLUS

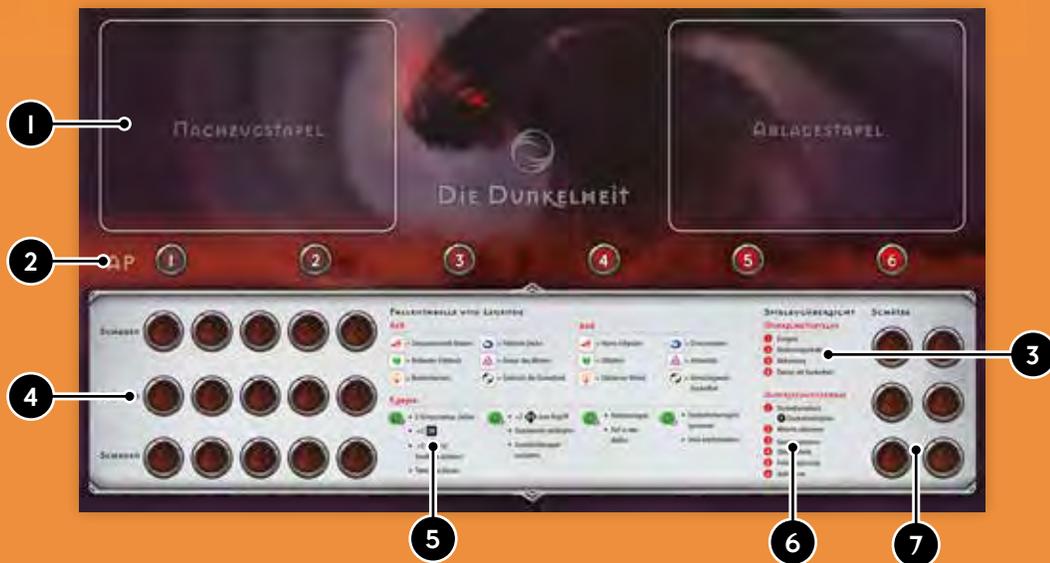
Die Zusammenfassung des Dunkelheitszyklus dient als Referenz für die Reihenfolge, die im Dunkelheitszyklus einzuhalten ist.

4. SCHADENSZÄHLER

Der Schadenszähler hat 15 Felder und wird verwendet, um die Lebenskraft von Bossen oder Verstecken zu markieren.

5. KARMATABELLE

Die Karmatabelle zeigt eine Übersicht über die Verwendungsmöglichkeiten von Karma.



6. AUFFRISCHUNGSPHASE

Die Zusammenfassung der Auffrischungsphase dient als Referenz für die Reihenfolge, die in der Auffrischungsphase einzuhalten ist.

7. SCHATZZÄHLER

Mit dem Schatzzähler wird das Schatzzlimit der Kartenabschnitte nachgehalten. Immer, wenn ein Schatz von besiegten Feinden ins Spiel kommt, wird dieser vom Schatzzähler genommen und an den Ort auf dem Kartenabschnitt gelegt, wo er erscheinen soll. Jeder Kartenabschnitt hat sein eigenes Schatzzlimit.

BEDROHUNGSREICHWEITE PRÜFEN

Die Bedrohungsreichweite ist eine Entfernung, die eine gewisse Anzahl von Feldern zu einem Feind vorgibt. Befindet sich ein Held in der Bedrohungsreichweite eines Feindes, gilt dieser Feind als aktiviert. Jeder Feind hat eine Bedrohungsreichweite, die auf der entsprechenden Monsterkarte vermerkt ist. Um die Bedrohungsreichweite zu überprüfen, wählt man einen Feind und folgt den folgenden Schritten:

1. Wähle einen Helden.
2. Ermittle die Bedrohungsreichweite des Feindes von seiner Monsterkarte und den derzeitigen Bedrohungswert des Helden.
3. Addiere diese beiden Zahlen und erhalte so die gesamte Bedrohungsreichweite.
4. Zähle die Reichweite zwischen dem gewählten Helden und dem gewählten Feind.
5. Ist die Reichweite gleich oder niedriger als die gesamte Bedrohungsreichweite, ist der Feind aktiv und die Spieler können den nächsten Schritt überspringen.
6. Ist die abgezählte Reichweite größer als die gesamte Bedrohungsreichweite, wiederhole diese Schritte für jeden anderen Helden. Wenn alle Helden überprüft sind und kein Feind aktiviert wurde, ist die Dunkelheit inaktiv.

Jeder Feind gehört zu einem Monstertyp, der auf der Monsterkarte angegeben ist. Wird ein Feind aktiviert, werden alle anderen Feinde des gleichen Monstertyps ebenfalls aktiviert. Die Anwesenheit eines Bosses aktiviert alle Feinde mit dem Monstertyp des Bosses (siehe Seite 18). Aktivierte Gegner agieren im Dunkelheitszyklus, inaktive eben nicht. Sobald ein Feind aktiviert wird, bleibt er für den Rest des Kartenabschnitts aktiv. Sind keine Feinde aktiviert, wird keine Dunkelheitskarte gezogen und der Dunkelheitszyklus endet.

Es gibt noch eine weitere wichtige Möglichkeit, wie Feinde aktiviert werden. Wird ein Feind Ziel eines Heldenangriffs oder davon betroffen, wird er im Dunkelheitszyklus aktiviert, ungeachtet der Bedrohungsreichweite. Das bedeutet, dass somit auch alle anderen Feinde des gleichen Monstertyps aktiviert werden.

DIE DUNKELHEITSKARTE

Alle Dunkelheitskarten werden in der Reihenfolge von oben nach unten ausgeführt.



1. NAME DES BOSSES

Dies gibt an, zu welchem Boss diese Dunkelheitskarte gehört, wenn die Dunkelheitsstapel mehrerer Bosse gemischt werden.

2. EREIGNIS

Unter dem Namen des Bosses steht das Dunkelheitsereignis. Das Ereignis tritt ein, wenn die auf der Karte angegebenen Kriterien erfüllt sind.

3. BEDROHUNGSSTRAFE

Hat ein Held zu Beginn des Bedrohungsstrafenschritts einen Bedrohungs Wert von 10, wird dadurch diese Bedrohungsstrafe für alle Helden ausgelöst. Manche Bedrohungsstrafen werden bei anderen Bedrohungs Werten ausgelöst.

4. AKTIVIERUNG

Die Aktivierung erfolgt in einer bestimmten Reihenfolge. Jeder Monsterrang wird zuerst vollständig auf Aktivierung geprüft, bevor mit dem nächsten fortgefahren wird.

5. INS SPIEL BRINGEN

Dieser Bereich gibt an, wie viele Feinde ins Spiel kommen und welche Effekte damit verbunden sind.

EREIGNISSE UMSETZEN

Wenn eine Dunkelheitskarte gezogen wird, setzen die Spieler zuerst das Ereignis oben auf der Karte um. Ereignisse sind übliche Vorkommnisse, die stattfinden, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Diese Wenn/Dann-Bedingungen kreieren unvorhersehbare Situationen, die die Helden zwingen, auf wechselnde Umgebungen zu reagieren.

BEDROHUNGSSTRAFEN

Hat ein Held einen Bedrohungs Wert von 10 angesammelt, dann müssen die Helden die Bedrohungsstrafe auf der Dunkelheitskarte umsetzen. Viele dieser Effekte halten für den Rest des Aktes an und machen den Helden das Spiel viel schwieriger. Es gibt Bedrohungsstrafen, die schon bei niedrigeren Bedrohungs Werten als 10 eintreten. Daher sollten die Spieler sehr gut auf den Bedrohungs Wert ihres Helden achten.

FEINDE AKTIVIEREN

Ein Großteil des Dunkelheitszyklus besteht aus der Aktivierung der Feinde. Die Aktivierung erfolgt in der folgenden Reihenfolge:

- 1. Reihenfolge:** Die Spieler ermitteln die Reihenfolge der Aktivierung anhand der Monsterklassifikation auf Seite 16.
- 2. Bewegung der Feinde:** Die Spieler bewegen jeden Feind je nach dessen Prioritäten
- 3. Angriffe der Feinde:** Die Spieler führen die Angriffe jedes Feindes durch

Jeder Schritt wird für jedes Monster in Reihenfolge der Aktivierung durchgeführt, bevor mit dem nächsten Schritt fortgefahren wird. So bewegen sich alle aktivierten Monster, bevor sie angreifen.

MONSTERRANG

Jeder Feind hat einen Rang, entweder Scherge, Hauptmann, Miniboss oder Boss. Jeder Monstertyp kann verschiedenen Ränge haben. Der Rang ist ein Indikator für die Stärke eines Feindes und gilt für verschiedene Regeln des Spiels als fester Begriff.

REIHENFOLGE

Die Reihenfolge der Aktivierung steht auf den Dunkelheitskarten. Sie wird durch die Ränge der Feinde bestimmt: Schergen, Hauptleute, Minibosse und Bosse. Die Aktivierungsreihenfolge innerhalb der Ränge wird durch die Monsterklasse definiert. Die Aktivierungsreihenfolge, die durch die Dunkelheitskarte vorgegeben wird, bleibt für den gesamten Dunkelheitszyklus unverändert.



Im Dunkelheitsstapel des Grundspiels aktivieren sich Schergen vor Hauptleuten. In diesem Beispiel bewegen sich die Krabblers zuerst, denn sie sind Instinktmonster, während die Wühler intelligent sind. Somit handeln die Wühler danach (siehe Monsterklassen, Seite 16).



Jetzt haben sich die Schergen nach ihren Monsterklassen bewegt, der Pirscher ist an der Reihe und bewegt sich in Position. Wenn alle Bewegungen abgeschlossen sind, gilt die gleiche Reihenfolge auch für die Angriffe der Feinde.

MONSTERKARTEN

1. VERTEIDIGUNG

In der oberen linken Ecke der Abbildung des Monsters befindet sich das Schildsymbol, welches den Verteidigungswert des Feindes angibt. Dies ist der Mindestwert, den die Helden würfeln müssen, um diesen Feind zu treffen.

2x
8
Sofern ein Multiplikator angegeben ist, erfordert dieser Feind mehrere Erfolge um getroffen zu werden.

2. BEWEGUNG

In der oberen rechten Ecke der Monsterabbildung ist das Bewegungssymbol. Diese Zahl gibt an, wie viele Felder sich dieser Feind bewegen kann.

3. MONSTERINFORMATIONEN

Hier sind die Angaben für Monstertyp, -rang und -klassifikation.

4. NAME DES MONSTERS

Dies ist der Name des Feindes.

5. LEBENSKRAFT

Die Zahl in dem Blutstropfen definiert die Lebenskraft des Feindes. Die Lebenskraft gibt an, wie viel Schaden angerichtet werden muss, um dieses Monster zu besiegen.

ANGRIFFSBEREICH

1. ANGRIFFSWÜRFEL

Die Nummer vor dem Würfelsymbol gibt an, wie viele Angriffswürfel der Feind zum Angreifen würfelt.

2. SCHICKSALSWÜRFEL

Dies ist die Anzahl von Schicksalswürfeln, die dieser Feind würfelt, wenn der Angriff erfolgreich trifft.

3. ANGRIFFE PRO ZIEL

Die Ziffer vor der Flamme gibt an, wie viele Angriffe das Monster durchführt. Die Ziffer in der Flamme ist die Anzahl der Ziele, die dieses Monster angreifen kann.

4. MINDESTWURF

Die Zahl vor dem Schwertsymbol ist der Mindestwurf, den das Monster mit seinen Angriffswürfeln würfeln muss, um den Helden Schaden zuzufügen.

5. DETAILS

Dieser Text beschreibt, was vor sich geht, beinhaltet die Reichweite des Angriffs und wie viel Schaden er anrichtet.

6. SPEZIELL

Hier sind sonstige Fähigkeiten, die die Helden betreffen können, vermerkt. Sind Schicksalswürfel angegeben, werden diese Effekte nur ausgelöst, wenn die gewürfelten Schicksalswürfel das dargestellte Symbol zeigen.



6. MUTWERT

Dieser Wert wird herangezogen, um zu ermitteln, ob der Feind Furchteffekte überwinden und agieren kann. Ist kein Mutwert angegeben, gelingen Mutproben dieses Monsters automatisch.

7. SONDERFERTIGKEITEN

Die Fertigkeiten, die ein Monster verwenden kann, sind fettgedruckte Schlüsselwörter. Erklärungen und Definitionen dafür stehen jeweils auf der Rückseite dieser Karten.

8. ANGRIFF

In diesem Bereich finden die Spieler die Reichweite der Angriffe eines Monsters, wie viele Würfel es verwendet, den Mindestwurf, um Helden zu treffen, wie viel Schaden ein Treffer anrichtet und besondere Effekte eines Angriffs (siehe unten).

9. PRIORITÄTEN

Direkt rechts neben dem Angriffsbereich stehen die Prioritäten dieses Feindes. Anhand dieser Prioritäten bewegen sie sich und greifen an.

10. BEDROHUNGSREICHWEITE

Die Bedrohungsreichweite steht unten im Prioritätenbereich. Dieser Wert gibt an, wie nah die Helden kommen dürfen, bevor dieses Monster AP generiert und aktiviert wird.

11. INS SPIEL BRINGEN

Dieser Teil der Monsterkarte gibt an, wieviele Monster ins Spiel kommen.



MONSTERKLASSIFIKATION

Jeder Feind hat eine Monsterklasse. Diese Monsterklasse bestimmt, wann ein Monster im Dunkelheitszyklus aktiviert wird. Außerdem bestimmt sie, wie sich die Monster bewegen, wenn sie aktiviert werden. Es gibt die folgenden Monsterklassen:

- **Instinkt:** Diese Feinde werden zuerst aktiviert. Wenn sie sich bewegen, beenden sie ihre Bewegung auf dem ersten Feld, von dem sie einen Angriff gegen irgendein Ziel ausführen können.
- **Intelligent:** Diese Feinde werden nach den instinktiven Monstern aktiviert. Bei ihrer Bewegung verwenden sie so viele BP, wie sie können, um dadurch in eine Position zu gelangen, von der aus sie ihr Ziel angreifen können. Sie lassen Platz, um anderen Monstern des gleichen Monstertyps ebenfalls das Angreifen zu ermöglichen.
- **Untot:** Diese Feinde werden zuletzt aktiviert. Ansonsten funktionieren sie wie Instinktmonster, haben aber eine Sonderfertigkeit: Untote Schergen können wiederbelebt werden, wenn sie besiegt wurden.

Gibt es mehrere Monstertypen mit gleichen Monsterklassen, werden zuerst die aktiviert, deren Bedrohungsreichweite den höheren Wert hat. Die weiteren Aktivierungen erfolgen dann in absteigender Reihenfolge der Bedrohungsreichweite.

BEWEGUNG DER FEINDE

Wenn die Aktivierungsreihenfolge feststeht, bewegen die Spieler die Feinde in der ermittelten Reihenfolge. Die Bewegung der Monster erfolgt nach ihren Prioritäten, die auf der Monsterkarte vermerkt sind. Die Prioritäten bestimmen die Reihenfolge, in der diese Feinde ihre Ziele auswählen. Prioritäten werden herangezogen, um die Bewegung zu bestimmen und zu entscheiden, wenn dem Feind mehrere verfügbare Ziele zur Auswahl stehen.

Die Prioritäten sind in einer Liste angegeben, die die Spieler von oben nach unten durchgehen, bis ein eindeutiges Ziel festgestellt wurde. Es kann vorkommen, dass die drei Prioritäten nicht ausreichen um ein Ziel zu selektieren. Dann gelten immer die folgenden Prioritäten vier und fünf:

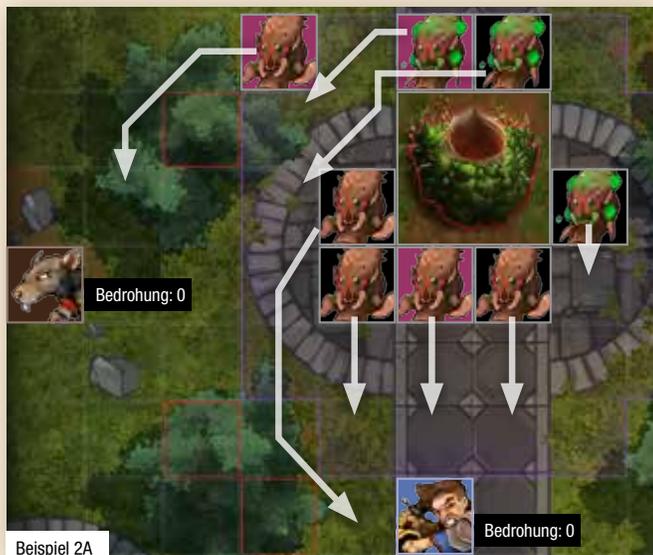
- Niedrigste Lebenskraft
- Wahl der Spieler

Wenn die Prioritäten festgestellt sind, bewegen die Spieler jeden Feind in der Reihenfolge der Aktivierung. Ein Feind bewegt sich eine Anzahl von Feldern weit, die höchstens so groß ist, wie die Anzahl der BP, die dem Monster zur Verfügung stehen. Jedes Feld Bewegung kostet 1 BP. Feinde können sich vorwärts, rückwärts, seitwärts oder diagonal bewegen, aber nicht in besetzte Felder hinein. Die Monsterklasse bestimmt, wie sich ein Feind bewegt.

Feinde bewegen sich möglichst immer so, dass sie einen Helden angreifen können. **Kann ein Monster sich nicht in eine Position bewegen, um das Ziel seiner Priorität anzugreifen, bewegt es sich stattdessen möglichst so, dass es einen anderen, erreichbaren Helden angreifen kann.**

GRUPPENBEWEGUNG FÜR SCHERGEN

Normalerweise werden Feinde einzeln bewegt. Stehen aber mehrere Schergen des gleichen Monstertyps angrenzend zueinander, werden diese gemeinsam als Gruppe bewegt. Um eine Gruppe zu bewegen, wählen die Spieler den Gegner, der am nächsten zu einem Helden steht. Dieser ist die Vorhut und wird zuerst auf sein Ziel zu bewegt. Alle anderen Miniaturen der Gruppe folgen der Vorhut und bewegen sich auf das gleiche Ziel zu.



Die Schergen mit dem violetten Hintergrund sind in diesem Beispiel die Vorhut. Alle Miniaturen, die an die Vorhut angrenzen, folgen ihrer Bewegung und bewegen sich, in Abhängigkeit ihrer Prioritäten, auf das gleiche Ziel zu.



Krabblers sind Instinktmonster, daher bewegen sie sich nur, bis sie ihr Ziel in Reichweite haben. Fernkampfmonster bewegen sich auch auf ihr Ziel zu, bleiben aber möglichst in maximaler Fernkampfreichweite.

TAKTIKEN DER FEINDE

Nahkampfmonster (N) bewegen sich immer auf Ihr Ziel zu. Sind sie aber in Nahkampfreichweite zu einem Helden, bewegen sie sich nicht. Intelligente Monster können sich auf ein anderes Feld in Nahkampfreichweite bewegen, um anderen Monstern Platz zu machen. Ein Monster, das aus irgendeinem Grund zu einer Bewegung gezwungen wird, gilt nie als Vorhut, andere Feinde werden ihm nicht folgen.

Fernkampfmonster (F) bewegen sich nicht immer auf ihr Ziel zu. Monster wählen immer das am weitesten vom Ziel entfernte erreichbare Feld aus, von dem sie angreifen können, also innerhalb ihrer Reichweite und mit Sichtlinie. **Miniaturen blockieren die Sichtlinie für Monster nicht.**



Im Bewegungsschritt der Aktivierungsreihenfolge dieses Beispiels bewegt sich der Nahkampfkrabblers neben dem Banditen nicht. Der andere Nahkampfkrabblers bewegt sich in Nahkampfreichweite und bleibt stehen, sobald diese erreicht ist.



Danach bewegen sich die Fernkampfkrabblers auf maximale Angriffreichweite zum Ziel, das sie nach ihren Prioritäten ermittelt haben.

ANGRIFFE DER FEINDE

Nach allen Monsterbewegungen wickeln die Spieler die Angriffe der Monster ab, die in Angriffsreichweite sind. Diese erfolgen in der Aktivierungsreihenfolge und in Schritten, die denen ähneln, die auch Helden ausführen. Die folgenden Schritte werden von den Spielern für jedes Monster in Angriffsreichweite durchgeführt:

- 1. Ziel(e) auswählen:** Die Spieler wählen das Angriffsziel anhand der Monsterprioritäten. Manche Angriffe können mehrere Ziele treffen.
- 2. Würfelpool zusammenstellen:** Die Spieler ermitteln den Würfelpool des Feindes, den dieser für seinen Angriff verwendet und stellen die Würfel zusammen. Der Würfelpool ist auf der Monsterkarte angegeben. Bestehende Effekte können den Würfelpool vergrößern oder verkleinern. Normalerweise werden zuerst nur der oder die Angriffswürfel gewürfelt, die Schicksalswürfel erst dann, wenn der Angriff erfolgreich war.
- 3. Würfeln:** Ein Spieler würfelt dann mit dem Würfelpool und ermittelt, ob der Angriff erfolgreich war. Jedes Würfelergebnis, das größer oder gleich dem Angriffsmindestwurf des Monsters ist, gilt als Erfolg und macht den Angriff zu einem erfolgreichen Angriff. Wird kein Erfolg gewürfelt, verfehlt der Angriff erfolglos und der nächste Schritt wird übersprungen.
- 4. Schaden anrichten:** War der Angriff erfolgreich, verursacht das Monster beim Ziel Schaden gemäß der Angabe auf der entsprechenden Monsterkarte.

MONSTER INS SPIEL BRINGEN

Der letzte Schritt in einem Dunkelheitszyklus ist das Ins-Spiel-Bringen neuer Monster. Die Spieler führen diesen Schritt nur aus, wenn es Verstecke im Spiel gibt. Bei jedem Versteck kommen Monster so ins Spiel, wie es auf der Dunkelheitskarte angegeben ist. Jedes Versteck bringt einen bestimmten Monstertyp ins Spiel.

Monster, die ins Spiel kommen, werden an das Versteck angrenzend platziert, aus dem sie erscheinen, sofern das möglich ist. Zuerst werden Nahkampfmonster platziert, dann Fernkampfmonster. Neue Monster werden so platziert, dass sie die Helden bestmöglich angreifen können. Nahkampfmonster werden möglichst nah zu ihrem Ziel platziert, das ihre Prioritäten vorgibt. Fernkampfmonster erscheinen in Reichweite, aber möglichst weit von ihrem Ziel entfernt. Diese Richtlinien gelten für neue Monster:

Nahkampf (zuerst)

- Angrenzend ans Versteck.
- Das verfügbare Feld, das dem Versteck am nächsten liegt.
- So nah an einem Ziel wie möglich.
- Gibt es mehr als ein Ziel, gelten die Monsterprioritäten.

Fernkampf (danach)

- Angrenzend ans Versteck.
- Das verfügbare Feld, das dem Versteck am nächsten liegt.
- In Reichweite eines Ziels.
- Soweit von diesem entfernt, wie innerhalb der Reichweite möglich.
- Gibt es mehr als ein Ziel, gelten die Monsterprioritäten.

Wenn die Spieler mehr Monster ins Spiel bringen sollen, als Miniaturen zur Verfügung stehen, wird stattdessen die Dunkelheitsskala erhöht. Für je drei fehlende Schergen erhöht sich die Dunkelheitsskala um 1, jede andere fehlende Monsterminiatur erhöht die Dunkelheitsskala um 1.

LEBENSKRAFT VON BOSSEN

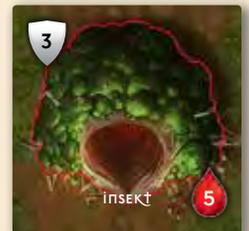
Jedes Stadium eines Bosses hat eigene Lebenskraft. Schaden, der die Lebenskraft des derzeitigen Stadiums übersteigt, wird ignoriert.

VARIANTEN

Es gibt verschiedene Varianten, wie Monster ins Spiel kommen können. Normales und Zahlreiches «ins Spiel bringen» sind auf den Monsterkarten der Schergen beschrieben. Details zu anderen Varianten sind auf den Dunkelheitskarten angegeben.

VERSTECKE

Jeder Monstertyp hat einen dazugehörigen Verstecktyp. Ist der Monstertyp aktiv, ist es das Versteck auch. Wird ein Versteck angegriffen, wird es aktiviert, ebenso wie der zugehörige Monstertyp. Verstecke kommen entweder durch Quests oder auf Wunsch der Spieler ins Spiel. Verstecke sind Objekte auf dem Kartenabschnitt, aber sie können als Ziel gewählt und angegriffen werden. Alle Verstecke, egal, welchen Typs, haben 5 Lebenskraft und einen Verteidigungswert von 3. Wird die Lebenskraft eines Verstecks auf 0 reduziert, ist es zerstört, wird vom Kartenabschnitt entfernt und hinterlässt einen Schatz in einem der Felder, die es eingenommen hatte. Wenn alle Felder, die das Versteck eingenommen hatte für die Helden unzugänglich sind, wird der Schatz im nächsten erreichbaren Feld nach Wahl der Spieler platziert.



BOSSE

Bosse sind sehr mächtige Feinde und erscheinen normalerweise nur während einer Geschichtsquest. Diese Monster sind weit schwieriger zu besiegen als Schergen und Hauptleute. Bosse haben meist mehrere Angriffe und Sonderfertigkeiten. Bosse haben keine Bedrohungsreichweite. Wenn sie im Spiel sind, sind sie auch aktiv. Die Anzahl von Aktionspunkten, die sie in der Auffrischungsphase der Dunkelheitsskala hinzufügen steht auf ihrer Monsterkarte an der Stelle, an der bei normalen Monstern die Bedrohungsreichweite steht. **Ist ein Boss im Spiel, sind alle Feinde des gleichen Monstertyps aktiv und fügen Ihre AP ganz normal zur Dunkelheitsskala hinzu.**

Bei Aktivierung führt ein Boss all seine Angriffe aus, von oben nach unten, wie es auf der Bosskarte angegeben ist. Nach den Angriffen würfeln die Spieler die Schicksalswürfel der Sonderfertigkeiten und Angriffe des Bosses. Diese Schicksalswürfel werden in umgekehrter Reihenfolge auf der Bosskarte von unten nach oben zugeordnet. Schicksalskombinationen werden genauso gehandhabt und abgewickelt wie bei den Gegenständen der Helden. **Manche Schicksalskombinationen können erneute Angriffe des Bosses auslösen. In diesem Fall werden die Schicksalswürfel nicht erneut gewürfelt.**

Bosskarten listen verschiedene Immunitäten für diesen Boss auf. Dieser Boss kann nicht von einem solchen Statureffekt betroffen sein. Ein Boss kann auch nicht von einer Heldenkarte betroffen werden, die ein Schlüsselwort enthält, das unter Immunitäten aufgeführt ist. Außerdem können sich Helden unter keinen Umständen durch Felder hindurch bewegen, auf denen ein Boss steht, auch nicht, wenn eine Heldenkarte das normalerweise gestatten würde.

Manche Bosse haben mehrere Stadien, jedes Stadium hat eine eigene Monsterkarte. Solche Bosse beginnen mit Stadium 1 und, sobald sie auf Lebenskraft 0 reduziert sind, wechseln dann zu Stadium 2. Sobald die Helden das letzte Stadium besiegen, ist der Boss endgültig besiegt und wird aus dem Spiel genommen.

BOSSKARTEN

1. VERTEIDIGUNGSWERT

Die Zahl im Schildsymbol enthält den Mindestwurf, den die Helden würfeln müssen, um den Boss erfolgreich anzugreifen.

2x
8

Sofern ein Multiplikator angegeben ist, erfordert dieser Feind mehrere Erfolge um getroffen zu werden.

2. NAME DES BOSSES

Hier steht der Name des Bosses

3. LEBENSKRAFT

Die Zahl im Blutstropfen enthält die Lebenskraft des Bosses

4. SCHWIERIGKEIT

Die Anzahl der roten Schädel zeigt die Schwierigkeit des Bosses an.

5. BEWEGUNG

Das Bewegungssymbol zeigt an, wie weit sich der Boss im Dunkelheitszyklus bewegen kann.

6. STADIUM

Wenn ein Boss mehrere Stadien hat, steht an dieser Stelle, welches Stadium diese Heldenkarte darstellt.

7. SONDERFERTIGKEITEN

Fett gedruckte Schlüsselwörter stellen Sonderfertigkeiten der Monster da. Beschreibungen und Details dazu stehen auf der Rückseite der Monsterkarte.

8. ANGRIFFE

In diesem Bereich können die Spieler erkennen, welche Reichweite der Angriff eines Bosses hat, wie viele Würfel er verwendet, wie viel Schaden er anrichtet und welche Sondereffekte ein Angriff mit sich bringt. Bosse führen immer alle Angriffe durch, zu denen sie in der Lage sind.



9. SPEZIELL

Dieser Bereich zeigt, wie viele Schicksalswürfel der Boss würfelt und welche Schicksalskombinationen er während eines Dunkelheitszyklus komplettieren kann.

10. PRIORITÄTEN & DUNKELHEITS-AP

Wie bei jeder anderen Monsterkarte stehen hier die Prioritäten des Bosses.

Bosse fügen in der Auffrischungsphase der Dunkelheitsskala mehr als einen AP hinzu. Die genaue Anzahl ist hier vermerkt.

Minibosse und andere Gegner haben weiterhin eine Bedrohungsreichweite im Prioritätenbereich.

11. IMMUNITÄTEN

Der untere Bereich der Bosskarte ist für Immunitäten und besondere Verteidigungen gegen Angriffe der Helden reserviert.

DER SCHRECKEN mit 1000 BEINEN
ORKDEAS, MEISTER DER MEISTER

Dieser Boss ist eine gute Herausforderung für junge, unerfahrene Helden der Novizenstufe, mit nicht allzu mächtiger Ausrüstung, einem Titel oder zwei und einem Grundverständnis, wie *Myth* funktioniert.

DER RATTENKÖNIG
IA SYCLOPT

Diese Bosse sind schon sehr mächtig. Novizen haben keine Chance gegen ein derartig rücksichtsloses Zerstörungspotenzial. Erfahrenere Gesellen mit ein paar orangenen Ausrüstungsstücken können diesen Boss vielleicht überraschen. Sie sollen eine Gruppe von Meisterhelden herausfordern.

BONES

Eine schwierigere Herausforderung für erfahrene Helden mit mehreren Titeln, die gerade die Gesellenstufe erreicht haben.

URLÖK

Dieser Boss verwandelt alles, was kein Meisterheld ist in Staub und Asche. Er ist schon für eine ganze Gruppe von Meisterhelden eine ordentliche Herausforderung. Sie brauchen schon einiges Würfelglück, können es aber schaffen, wenn sie keinen Fehler machen.

DUNKELHEITSKARTEN

Jeder Boss hat einen maßgeschneiderten Stapel Dunkelheitskarten. Zu Beginn des Spiels entscheiden die Spieler, welchen Boss und welchen Stapel sie verwenden wollen. Die Spieler können sich auch entscheiden, mehrere Stapel zu mischen, wenn sie eine größere Herausforderung wünschen.

MINIBOSSE

Minibosse sind stärker als Schergen und Hauptleute, aber noch nicht ganz so gefährlich wie Bosse. Sie funktionieren so ähnlich wie Bosse, können aber häufiger auftauchen (manchmal sogar als Folge einer Dunkelheitskarte). Minibosse haben eine Bedrohungsreichweite aber nur ein Stadium. Helden können sich unter keinen Umständen durch ein Feld bewegen, in dem ein Miniboss ist.

AGENTEN

Agenten sind einmalige Feinde, die im Boss-Aktivierungsschritt der Dunkelheitskarten zuerst aktivieren. Agenten gelten jeweils als eigener Monstertyp. Ein besiegter Agent hinterlässt keinen Schatz. Stattdessen erhalten die Helden Zugriff auf eine Agentenfähigkeit in Form einer Heldenkarte, die einer der Helden sofort in seinen Heldenstapel mischen darf, ohne dafür eine andere Heldenkarte entfernen zu müssen.

DIE SPIELWELT

Die Spielwelt besteht aus Kartenabschnitten, die in der Mitte des Spieltisches aufgebaut werden. Auf den Kartenabschnitten findet das eigentliche Spiel statt. Jeder Kartenabschnitt hat eine Legende, die angibt, wie dieser Kartenabschnitt bestückt wird, sobald ein Held ihn erstmals betritt. Manche Kartenabschnitte haben mit farbigen Linien markierte Bereiche. Die Felder in diesen Bereichen haben besondere Regeln, die von der Farbe der Linien abhängt.

Blaue Linien: Durch diese Bereiche kann normalerweise nicht hindurch bewegt werden.

Rote Linien: Durch diese Bereiche kann normalerweise nicht hindurch bewegt werden. Sie blockieren Sichtlinien.

Lila Linien: Diese Linien werden beim Aufbau des Kartenabschnitts verwendet.

KARTENABSCHNITTE AUSWÄHLEN

Zu Beginn des Spiels und immer, wenn ein Held über die Kante eines Kartenabschnitts hinaustritt, müssen die Helden einen neuen Kartenabschnitt betreten. Die Spieler können sich den Kartenabschnitt aussuchen, den sie als nächstes betreten möchten, es sei denn eine Geschichtsqueste gibt einen spezifischen Kartenabschnitt vor. Die Größe der Kartenabschnitte wird durch die Anzahl der darauf abgebildeten Felder definiert. Es gibt drei verschiedene Größen: 4x6, 6x6 und 12x12. Diese drei Felder können kombiniert werden, um drei verschiedene Feldgrößen kombinierter Kartenabschnitte zu bilden: 6x12, 4x12 und 24x12. Bei der Auswahl eines kombinierten Kartenabschnitts werden die aufgedruckten Legenden ignoriert und stattdessen die Legenden für kombinierte Kartenabschnitte verwendet. Kombinierte Kartenabschnitte gelten als ein Kartenabschnitt.

4x6

Die kleinste Größe der Kartenabschnitte stellt einen Korridor oder einen engen Pfad in der Wildnis dar. Dieser Kartenabschnitt hat immer eine Falle und kann eine Jagdgruppe enthalten, wenn die Spieler dies wünschen.



6x6

Auf diesem kleinen Kartenabschnitt können die Spieler aussuchen, ob sie lieber auf eine Quest oder Falle treffen und er enthält immer eine Jagdgruppe, höchstens zwei. Wenn es die Spieler wünschen, kann hier auch ein Versteck sein. Die monetäre Belohnung kommt den Helden zugute, sobald der Kartenabschnitt gesichert ist, gleich bevor der Händler erscheint.



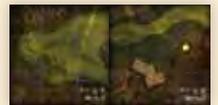
12x12

Dieser große Kartenabschnitt ist ziemlich gefährlich. Sobald die Spieler einen solchen Abschnitt betreten, müssen sie sofort eine Kapitelquestkarte ziehen, es sei denn, eine andere Quest gibt etwas anderes vor. Hier gibt es immer auch ein Versteck. Die Spieler können auch zwei Verstecke und eine Jagdgruppe platzieren, wenn sie es wünschen.



6x12

Zwei 6x6-Abschnitte aneinandergelagt ergeben diesen kombinierten Kartenabschnitt. Die Helden dürfen nicht mehr wählen, ob sie eine Quest oder eine Falle wünschen, sie müssen mit beidem, einem Versteck und einer Jagdgruppe zurechtkommen. Da dieser Kartenabschnitt recht gefährlich ist, ist auch die Belohnung nicht zu verachten. Ein Goldhort erwartet die Helden, sobald der Kartenabschnitt gesichert ist und ein Händler bietet die Möglichkeit, das frisch erhaltene Gold gleich wieder auszugeben.



4x12

Dieser lang gestreckte Kartenabschnitt besteht aus zwei 4x6-Abschnitten, die an den kurzen Seiten aneinander gelegt werden. Hier ist die mögliche Falle die eigentliche Gefahr. Eine Jagdgruppe muss platziert werden, eine zweite darf platziert werden, wenn es die Spieler wünschen. Im Gegensatz zu anderen Kartenabschnitten, belohnt dieser Kartenabschnitt mit Karma, sobald er gesichert ist.



24x12

Das größtmögliche Gebiet besteht aus zwei aneinandergelagerten 12x12-Kartenabschnitten. Hier sind immer mindestens zwei Verstecke, es können bis zu vier werden. Hier gibt es auch immer eine (optional zwei) Jagdgruppe(n) und einen Unterboss, der einen wahren Hort von Schätzen bewacht. Um daran zu kommen, muss dieser Kartenabschnitt aber auch erst einmal überlebt und gesichert werden.

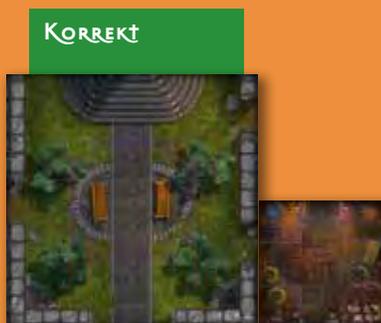


PLATZIERUNG DER KARTENABSCHNITTE

Nachdem die Helden sich für einen Kartenabschnitt entschieden haben, muss dieser platziert werden. Wenn dies der erste Kartenabschnitt der Spielsitzung ist, bleibt den Spielern überlassen, wo sie ihn platzieren. Sie wählen auch die Kante des Kartenabschnitts aus, von der aus die Helden ihn betreten. Wird der Kartenabschnitt neben einem bereits vorhandenen platziert, so kann er nur an eine Kante angelegt werden, über den die Helden den vorherigen Kartenabschnitt nicht betreten haben. Handelt es sich beim neuen Kartenabschnitt um einen kombinierten Kartenabschnitt, so müssen beide Teile als ein Kartenabschnitt gleichzeitig platziert werden. Jeder Kartenabschnitt hat an seinen Seiten einige Platzierungspfeile. Sobald die Kartenabschnitte platziert werden, können die Pfeile entweder aufeinander zeigen, oder so, dass ein Pfeil zwischen den anderen beiden liegt. Außerdem müssen die Felder auf den Kartenabschnitten aneinander grenzen.

PLATZIERUNGSPFEILE

Jeder Kartenabschnitt hat aufgedruckte Platzierungspfeile. Diese Pfeile dürfen beim Platzieren entweder aufeinander zeigen oder ein Pfeil darf zwischen die anderen beiden weisen.



Kartenabschnitte dürfen nie so platziert werden, dass beide Pfeile außerhalb der Pfeile des angrenzenden Kartenabschnitts liegen. Grundsätzlich können Kartenabschnitte beliebig zueinander liegen, aber es müssen immer mindestens 4 Felder von beiden Kartenabschnitten aneinander liegen.



Die kurze Seite des 4x6 Felder großen Kartenabschnitts hat nur einen Pfeil, funktioniert aber genauso.

KARTENABSCHNITTE BESTÜCKEN

Auf jedem Kartenabschnitt ist eine Legende zu finden. Bei kombinierten Kartenabschnitten gilt die Legende aus diesem Regelheft. Die Legende besteht aus verschiedenen Symbolen, die die Spieler beachten sollten, wenn sie den Kartenabschnitt nach dem Platzieren bestücken. Die Symbole werden von rechts nach links abgehandelt. Einige der Elemente geben den Spielern Wahlmöglichkeiten.

Ein Symbol in der Legende steht für ein Element, das auf dem Kartenabschnitt benötigt wird. Hat das Symbol einen Kreis in der unteren, rechten Ecke, bedeutet dies, dass das entsprechende Element variabel ist. Eine Zahl in dem Kreis weist die maximal zulässige Anzahl dieses Elements aus, ein Fragezeichen bedeutet, dass dieses Element optional ist. Ein optionales Element kann verwendet werden, die Spieler können sich aber auch dagegen entscheiden.



Quest: Die Spieler müssen eine Kapitelquestkarte ziehen. Spielen sie eine Geschichtsquest, können sie dieses Element überspringen.



Gold: Die Goldsumme, die die Helden erhalten, wenn sie diesen Kartenabschnitt gesichert haben.



Falle: Auf diesem Kartenabschnitt befindet sich eine Falle. Die Spieler ziehen eine Fallenkarte vom Fallenstapel, um festzustellen, welcher Falle die Helden begegnen.



Händler: Wenn dieses Symbol in der Legende ist, ziehen die Helden eine Händlerkarte, wenn der Kartenabschnitt gesichert ist.



Versteck: Ein oder mehrere Verstecke werden platziert.



Goldhort: Ist der Kartenabschnitt gesichert, erhalten die Helden einen Goldhort.



Jagdgruppe: Dieses Symbol bedeutet, dass hier eine oder mehrere Jagdgruppen anwesend sind.



Schatzhort: Ein Schatzhort erwartet die Helden, wenn der Kartenabschnitt gesichert ist.



Schatzlimit: Die Zahl bei diesem Symbol zeigt an, wie viele Schätze hier gehoben werden können.



Miniboss: Ist dieses Symbol in der Legende, befindet sich ein Miniboss auf dem Kartenabschnitt.

EINE KAPITELQUEST ZIEHEN

Enthält die Legende ein Questsymbol, ziehen die Spieler zuerst eine Kapitelquestkarte. Wenn die Helden sich gerade auf einer Geschichtsquest befinden, haben sie ausnahmsweise die Wahl, ob sie eine Kapitelquestkarte ziehen möchten oder nicht. Viele Kapitelquestkarten geben bestimmte Elemente vor, die auf dem Kartenabschnitt platziert werden müssen. Diese Elemente sind nicht kumulativ zu den Elementen, die die Legende des Kartenabschnitts vorgibt, sie werden nur dann zusätzlich ins Spiel gebracht, wenn sie nicht in der Legende enthalten sind. Wenn die Kapitelquestkarte beispielsweise ein Versteck erfordert und die Legende des Kartenabschnitts ebenfalls ein Verstecksymbol enthält, können die Spieler die Legende in diesem Punkt außer Acht lassen, weil die Anforderung bereits durch die Kapitelquestkarte erfüllt ist.

VERSTECKE PLATZIEREN

Wenn ein Versteck auf einem Kartenabschnitt platziert werden muss, so muss es mindestens ein Feld eines lila umrandeten Bereichs belegen. Beim Platzieren eines Verstecks werden rote und blaue Linien ignoriert. Das Versteck muss nur so platziert werden, dass die Helden es angreifen können. Wenn es keine Vorgabe durch eine Quest gibt, können die Helden wählen, welchen Verstecktyp sie platzieren möchten.

Wenn Verstecke platziert werden, bringen sie immer gleich eine Anzahl Schergen mit. Die Anzahl der Schergen hängt vom Verstecktyp und von der Spieleranzahl ab und ist auf den Monsterkarten als «Erstes ins Spiel bringen» angegeben. Die Platzierung der Schergen erfolgt nach den normalen Regeln (siehe Seite 18).

JAGDGRUPPEN

Eine Jagdgruppe ist eine Gruppe Schergen eines einheitlichen Monstertyps. Wenn dies nicht durch eine Quest vorgegeben ist, haben die Spieler die Wahl, welchen Monstertyp sie platzieren wollen. Er muss nicht zu dem Monstertyp passen, den die Verstecke auf diesem Kartenabschnitt haben. Sie dürfen aber zum gleichen Monstertyp gehören, wenn die Spieler dies wünschen.

Die Spieler wählen, wie viele Monster eine Jagdgruppe enthält. Es müssen mindestens 3 sein, es dürfen nicht mehr als 8 sein. Das erste Monster einer Jagdgruppe wird in einem lila umrandeten Bereich platziert, die übrigen Monster werden an dieses erste Monster angrenzend platziert. Gibt es auf einem Kartenabschnitt keinen lila umrandeten Bereich, wird das erste Monster einer Jagdgruppe 4 Felder von den Helden entfernt platziert, die anderen Monster an dieses erste Monster angrenzend.

SCHATZLIMIT

Das Schatzlimit definiert die maximale Anzahl an Schätzen, die auf diesem Kartenabschnitt geplündert werden können. Die Spieler platzieren die angegebene Anzahl an Schätzen auf dem entsprechenden Segment auf der Dunkelheitstafel. Immer wenn ein Schatz auf dem Kartenabschnitt platziert werden soll, wird dieser vom Schatzsegment auf der Dunkelheitstafel genommen. Sind dort keine Schätze mehr vorhanden, kann kein Schatz auf dem Kartenabschnitt platziert werden. Das Schatzlimit kann durch Herumlungen der Helden reduziert werden (siehe Seite 6).

GOLD- UND SCHATZHORTE

Horte kommen nur auf kombinierten Kartenabschnitten vor und werden den Helden nur dann zugänglich gemacht, wenn der Kartenabschnitt gesichert ist. Die Belohnungen durch Gold- und Schatzhorte sind unterschiedlich, aber sie werden den Helden auf die gleiche Art und Weise ausgehändigt. Sobald der Kartenabschnitt gesichert ist, würfelt jeder überlebende Held einen Schicksalswürfel und konsultiert die Tabelle auf der Rückseite dieses Regelhefts.

OBJEKTE AUF DEN KARTENABSCHNITTEN

Objekte auf Kartenabschnitten sind Marker, die bestimmte Geländearten oder Ausstattungen darstellen. Die Spieler können frei entscheiden, ob sie derartige Objekte auf neuen Kartenabschnitten platzieren wollen, es sei denn eine Quest gibt bestimmte Objekte vor. Viele Objekte haben Felder und können betreten werden. Hat ein Objekt farbige Linien, so funktionieren diese genau wie die farbigen Linien auf den Kartenabschnitten.

KARTENABSCHNITTE VERLASSEN

Befindet sich ein Held an der Kante eines Kartenabschnitts und hat 1 BP zur Verfügung, so kann er den Kartenabschnitt verlassen. Ein Held darf den Kartenabschnitt nicht an der Kante verlassen, über die er ihn betreten hat, außer eine Quest erlaubt genau dies. Beim ersten Kartenabschnitt eines Spielabends gilt die Kante, an der die Heldenminiaturen zu Spielbeginn stehen als die Kante, über die die Helden diesen Kartenabschnitt betreten haben. Entscheidet ein Held, einen neuen Kartenabschnitt zu betreten, so wird dieser zunächst platziert und dann mit den erforderlichen Objekten bestückt, bevor der Held ihn betreten kann. Um den neuen Kartenabschnitt zu betreten muss der Held an der Kante des alten Kartenabschnitts stehen, 1 BP aufwenden und dann auf ein angrenzendes, begehbares Feld auf dem neuen Kartenabschnitt wechseln.

KARTENABSCHNITTE SICHERN

Sind auf einem Kartenabschnitt keine verbliebenen Feinde, Fallen oder Verstecke, gilt der Kartenabschnitt als gesichert. Sobald diese Bedingungen erfüllt sind, folgen die Spieler diesen Schritten:

1. Alle aktiven Quests dieses Kartenabschnitts werden aufgelöst.
2. Jeder Held reduziert seinen Bedrohungswert auf 0.
3. Alle Schatzmarker werden vom Kartenabschnitt entfernt. **Für jeden auf diese Weise abgelegten Schatzmarker erhalten die Helden 1 Gold.**
4. Alle Schatzmarker von der Dunkelheitstafel werden abgelegt.
5. Ist in der Legende des Kartenabschnitts ein Goldwert angegeben, wird den Helden diese Summe ausgezahlt.
6. Schatz- und Goldhorte werden auf der entsprechenden Tabelle ausgewürfelt.
7. Enthält die Legende des Kartenabschnitts einen Händler, so wird an dieser Stelle eine Händlerkarte gezogen und abgewickelt.

Zusätzlich zu diesen Schritten wird die Normale Bewegung jedes Helden verdoppelt, der einen Heldenzyklus auf einem gesicherten Kartenabschnitt beginnt. Sobald alle Helden einen gesicherten Kartenabschnitt verlassen haben, kann dieser abgelegt werden. Betritt ein Feind einen gesicherten Kartenabschnitt, so gilt dieser nicht länger als gesichert. Die vorgenannten Schritte werden für jeden Kartenabschnitt nur einmal durchgeführt.

KARTENABSCHNITTE ZURÜCKLASSEN

Verlassen alle Helden einen Kartenabschnitt, der nicht gesichert wurde, gilt der Kartenabschnitt als zurückgelassen. Zurückgelassene Kartenabschnitte bleiben im Spiel um aktive Monster und Verstecke ebenfalls im Spiel zu halten. Folgendes gilt für zurückgelassene Kartenabschnitte:

- Alle Schätze werden vom Kartenabschnitt der Dunkelheitstafel entfernt.
- Alle Questen, die mit dem Kartenabschnitt zu tun haben, gelten als gescheitert.
- Sobald der letzte Held einen zurückgelassenen Kartenabschnitt verlässt, werden alle Fallen abgelegt. Die Helden erhalten keine Belohnung für deren Entschärfung.
- Der zurückgelassene Kartenabschnitt wird nicht abgelegt. Außerdem müssen alle weiteren Kartenabschnitte für den Rest des Aktes im Spiel bleiben.
- Die Helden können auf einen zurückgelassenen Kartenabschnitt zurückkehren, erhalten aber keine Belohnungen für das Besiegen von Monstern oder das Sichern des Kartenabschnitts.

FALLEN

Fallen sind Gefahren, denen die Helden auf den Kartenabschnitten begegnen. Wenn die Helden einen Kartenabschnitt mit einer Falle betreten, wird die Dunkelheitsskala auf 0 gesetzt, eine Fallenkarte gezogen und die Aufbauanweisungen auf der Karte befolgt. Die Kombination aus Kartenabschnittsgröße und der gezogenen Fallenkarte bestimmt den Typ der zu platzierenden Falle. Fallen werden im Fallenschritt der Auffrischungsphase aktiviert und betreffen Helden und Feinde. Jede Falle, die einen kombinierten Kartenabschnitt erfordert, betrifft beide Tafeln des kombinierten Kartenabschnitts.

FALLENKARTEN

1. NAME DER FALLE

Beschreibung der Falle

2. AUFBAU

Beschreibt, wie die Spieler die Falle auf dem Kartenabschnitt aufbauen.

3. ENTSCHÄRFEN

Dieser Abschnitt erklärt, wie die Falle entschärft werden kann.

4. AKTIVIERUNG

Hier wird beschrieben, was passiert, wenn die Falle in der Auffrischungsphase aktiviert wird.



5. BEISPIEL

Graphik, die darstellt, wie die Komponenten der Falle platziert werden.

6. SCHNELLREFERENZ

Wenn die Spieler die Falle bereits kennen, stehen hier kurze und knappe Werte.

7. BESCHRÄNKUNG

Wenn die Falle eine bestimmte Größe des Kartenabschnitts erfordert, ist diese Angabe hier zu finden.

EINE FALLE AKTIVIEREN

Fallen werden im Fallenschritt der Auffrischungsphase aktiviert, außer die Fallenkarte gibt etwas anderes vor. Bei der Begegnung mit einer Falle ist es sehr wichtig, den Aktivierungseintrag auf der Fallenkarte zu beachten.

BESCHRÄNKUNGEN

Wenn die Helden eine Falle ziehen, die aufgrund ihrer Beschränkung nicht auf dem Kartenabschnitt platziert werden darf, wird eine neue Fallenkarte gezogen und die unpassende Karte wieder in den Fallenstapel eingemischt.

FRIEDLICHE AKTIONEN (FA) UND FALLEN

Für jeden BP, den ein Held für eine FA ausgibt, kann er versuchen, eine Falle zu entschärfen. FA erlauben die Verwendung des Grundwürfelpools vom Heldenmarker. Heldenkarten und ausgerüstete Gegenstände können zusätzliche Würfel, Boni, Mali oder andere Modifikationen mit sich bringen.

KARMA

Fallen zu entschärfen ist guter Weg für die Helden Karma zu erhalten. Weitere Angaben zu Karma stehen auf Seite 26.

KARTEN, DIE BEIM ENTSCHÄRFEN VON FALLEN HELFEN

Jeder Held hat mindestens eine Karte, die der Gruppe hilft, Fallen zu überwinden oder zu entschärfen. Diese Karten sind:

Akolyth: *Fürbitte*

Zauberer: *Nachforschung*

Soldat: *Der einfache Weg*



Bogenschütze: *Schwäche finden*

Bandit: *Auspacken, Gerissenheit*



FALLEN ENTSCHÄRFEN

Helden können sich entschließen, Fallen zu entschärfen, damit die Gefahr zu neutralisieren und die entsprechende Belohnung zu erhalten. Um eine Falle zu entschärfen muss ein Held eine friedliche Aktion durchführen. Der MW für das Entschärfen dieser Falle sowie besondere Platzierungsregeln können der Fallenkarte entnommen werden. Wird eine Falle erfolgreich entschärft, so wird sie vom Kartenabschnitt entfernt und die Helden erhalten die verdiente Belohnung gemäß Fallenkarte.

GEGENSTÄNDE

Jede Heldentafel hat einige Gegenstandsplätze und einen Inventarplatz. Diese Plätze dienen dem Ausrüsten und Lagern von Gegenstandskarten. Auf jeden Ausrüstungsplatz kann eine Gegenstandskarte gelegt werden, was bedeutet, dass dieser Gegenstand ausgerüstet ist. Jede Gegenstandskarte trägt ein Symbol, welches vorgibt, auf welchem Platz sie ausgerüstet werden kann. Gegenstandskarten, die nicht ausgerüstet sind, werden verdeckt ins Inventar des Helden gelegt. Es gibt keine Begrenzung für die Karten, die ein Held in seinem Inventar hat. Im Aufräumschritt der Auffrischungsphase können die Helden Gegenstände aus dem Inventar ausrüsten.

GEGENSTANDSKARTEN



1. NAME

Dies ist der Name des Gegenstands.

2. SELTENHEIT

Der farbige Rand der Karte zeigt die Seltenheit des Gegenstandes an.

3. PLATZ

Gegenstände in *Myth* haben einen vorgesehenen Platz auf der Heldentafel. Dieses Symbol entspricht einem der Symbole auf der Heldentafel. Jeder Gegenstand, der auf seinem Platz liegt, gilt als ausgerüstet und kann verwendet werden.

4. SCHLÜSSELWORTE

Zu vielen Gegenständen gehören Schlüsselworte. Diese und die dazu gehörenden Sonderregeln werden auf Seite 12 erläutert.

5. BONUS

Dieser Bereich ist verschiedenen Boni vorbehalten: Würfeln, Verteidigung, Lebenskraft oder heldenspezifische Boni.

6. SPEZIELL

Hat ein Gegenstand besondere Fertigkeiten oder eine Schicksalskombination, steht das in diesem Bereich.

7. REICHWEITE

Unten links auf der Karte steht die Reichweite einer Waffe.

8. KAUF-/VERKAUFSPREIS

Dies ist der Wert des Gegenstands. Links steht der Einkaufspreis, rechts der Verkaufspreis für die Helden.

GEGENSTANDSSTAPEL

Ihre Seltenheit unterscheidet die Gegenstände. Anhand ihrer Seltenheit gehören die Gegenstände zu bestimmten Gegenstandsstapeln, die unterschiedlich verwendet werden.

BRÄUN

Diese Gegenstände werden auch als Startausrüstung bezeichnet. Die Helden beginnen das Spiel mit der Startausrüstung, die ihr jeweiliges Heldensymbol in der oberen rechten Ecke trägt. Alle Helden erhalten zu Spielbeginn außerdem eine Abenteurerkombination. Diese Gegenstände können nicht verkauft werden und stehen dem Helden mit dem passenden Heldensymbol immer zur Verfügung. Alle braunen Gegenstände, die nicht verwendet werden, verbleiben in der Box.



WEISS

Weißer Gegenstände sind häufige Schätze wie Gold und Tränke. Wenn ein Held eine weiße Gegenstandskarte zieht, platziert den entsprechenden Marker in seinem Inventar und mischt die Gegenstandskarte zurück in den Stapel. Auf der Gegenstandskarte finden sich die Angaben, wie der Marker verwendet wird und was er bewirkt.



GRÜN

Diese Gegenstände sind nützliche Ausrüstung, die die Helden schon früh im Spiel finden können.



BLAU

Einmalige und mächtige Ausrüstungsgegenstände sind blau. Da sich zu Beginn keine blauen Schatzmarker im Schatzbeutel befinden, können die Helden solche Ausrüstung erst später im Spiel finden.



QUESTGEGENSTÄNDE

Manche Ausrüstungsgegenstände können nur in bestimmten Quests erhalten werden. Gegenstandskarten mit einem Questsymbol in der oberen rechten Ecke werden nicht in die anderen Gegenstandsstapel gemischt, sondern zur Seite gelegt, bis sie gebraucht werden.



Mit GEGENSTÄNDEN ANGREIFEN

Die meisten Heldenkarten mit dem Schlüsselwort Angriff tragen auch noch ein anderes Schlüsselwort, das einem Schlüsselwort auf Gegenstandskarten entspricht (z.B. Nahkampf oder Relikt). Wenn ein Held einen Angriff ausführt, kann er einen Gegenstand aussuchen, der das gleiche Schlüsselwort enthält, das auch auf der Heldenkarte steht, die er für den Angriff verwendet. Wenn ein Held mehrere Gegenstände ausgerüstet hat, die das passende Schlüsselwort enthalten, darf er nur eines davon aussuchen und verwenden. Die Würfel, die hinter dem Schlüsselwort „Angriff:“ auf der Gegenstandskarte aufgeführt sind, werden dem Würfelpool für den Angriff hinzugefügt.

SCHICKSALSKOMBIINATIONEN

Zusätzlich zu den Zusatzwürfeln haben viele Gegenstände Sonderfähigkeiten, die durch bestimmte Ergebnisse der Schicksalswürfe ausgelöst werden. Dies sind Schicksalskombinationen, die ausgelöst werden können, wenn mit dem Gegenstand angegriffen wird. Wenn die gewürfelten Schicksalswürfel die abgebildete Schicksalskombination zeigen, kann der Held den dazugehörigen Effekt auslösen. Ein einzelner Schicksalswürfel kann nicht mehrere Schicksalskombinationen auslösen. Sobald ein Schicksalswürfel eine Schicksalskombination ausgelöst hat, kann er für keine weitere Schicksalskombination verwendet werden.

Manche Schicksalskombinationen weisen den Helden an, einen Effekt auszulösen, der einer bestimmten Heldenkarte entspricht. Bei der Umsetzung derartiger Effekte sollte die entsprechende Heldenkarte herangezogen werden, die Bewegungsmodifikationen und AP-Kosten der Karte bleiben unberücksichtigt.

OHNE GEGENSTÄNDE ANGREIFEN

Es kann durch Quests oder feindliche Angriffe vorkommen, dass den Helden keine Waffe zum Angreifen zur Verfügung steht. Beim Ausspielen einer Angriffskarte, ohne eine dazu passende Waffe ausgerüstet zu haben, verwendet ein Held nur den Würfelpool, den er auf seinem Heldenmarker für diesen Angriff findet. Angriffe mit „Reichweite: Waffe“ haben eine Reichweite von 1, wenn sie ohne ausgerüstete Waffe ausgeführt werden.

GEGENSTÄNDE TAUSCHEN

Helden können Gegenstände untereinander tauschen oder weitergeben, wenn sie direkt angrenzend nebeneinander stehen. Die einzige Ausnahme ergibt sich, wenn die Helden sich auf einem gesicherten Kartenabschnitt befinden. In diesem Fall dürfen sie untereinander Gegenstände tauschen oder weitergeben, egal ob sie angrenzend nebeneinander stehen. Erhält ein Held einen Gegenstand, so wird dieser ins Inventar gelegt und kann nur im Aufräumschritt der Auffrischungsphase ausgerüstet werden.

HÄNDLER

Händlerkarten erlauben den Helden, Gegenstände zu kaufen oder zu verkaufen. Händlerkarten werden normalerweise gezogen, wenn ein Kartenabschnitt gesichert wurde. Jeder Händler hat eine eigene Warenauswahl und verkauft jeden abgebildeten Gegenstand einmal. Führt die Händlerkarte einen spezifischen Gegenstand auf, ist auch der Kaufpreis mit angegeben. Führt die Händlerkarte einen bestimmten Gegenstandsstapel auf, wird von diesem eine Karte gezogen und der Händler bietet diesen Gegenstand zu seinem Verkaufspreis an. Die Kauf- und Verkaufspreise von Gegenständen stehen in der unteren rechten Ecke der Gegenstandskarte. Die linke Zahl ist der Kauf- und die rechte Zahl der Verkaufspreis.

Um einen Gegenstand zu kaufen muss ein Held eine Anzahl von Goldmarkern ablegen, die den erforderlichen Wert für den Kaufpreis haben. Danach wird der Gegenstand gegebenenfalls aus dem Gegenstandsstapel herausgesucht und ins Inventar gelegt. Der Gegenstandsstapel wird dann gemischt. Kauft ein Held einen Trank von einem Händler, nimmt er sich nach dem Bezahlen den entsprechenden Marker und legt ihn in sein Inventar.

Um einen Gegenstand zu verkaufen, nimmt sich der Held Goldmarker im Wert des Verkaufspreises des Gegenstands und legt diese in sein Inventar. Verkaufte Gegenstände werden dann in den entsprechenden Gegenstandsstapel gemischt.

Diese zwei Bereiche der Gegenstandskarte bestimmen, ob ein Gegenstand für einen Angriff verwendet werden kann und welche Boni dieser dem Würfelpool gibt.



TRÄNKE

Einen Trank zu verwenden ist eine freie Aktion und kann jederzeit durchgeführt werden. Die Wirkung steht entweder auf der Karte oder im Schnellreferenzbereich dieses Hefts.

HÄNDLERKARTEN

1. NAME DES HÄNDLERS

Dies ist der Name des Händlers.

2. HÄNDLERSYMBOL

Das Händlersymbol definiert diese Karte als eine Händlerkarte, mit der Gegenstände ge- und verkauft werden können.

3. WARENANGEBOT

Von dieser Liste kann jeder Gegenstand einmal gekauft werden.

4. PREIS

Der Goldwert, der abgegeben werden muss, um den Gegenstand zu kaufen.

5. HÄNDLERSTUFE

Gibt an, welche Seltenheit die Gegenstände haben, die der Händler verkauft und die Anzahl von Gegenständen, die er im Sortiment hat.



KARMA



Karma ist eine gemeinsame Ressource, die die Helden im Spiel erhalten können. Karma wird mit Karmamarkern festgehalten, die die Helden, gemeinsam als Gruppe, ausgeben können, um verschiedene Effekte auszulösen. Wenn es bei der Beschreibung des Effekts keine anderweitigen Anweisungen gibt, können die Helden den Effekt jederzeit auslösen. Bei jedem Effekt ist angegeben, wie viele Karmamarker die Helden abgeben müssen, um den Effekt auszulösen. Am Ende eines Abenteurers oder einer Geschichts-quest werden alle Karmamarker abgelegt, also sollten die Helden sie besser verwenden.

1 KARMA

Wenn die Helden 1 Karmamarker ausgeben, dürfen sie einen der folgenden Effekte nutzen:

- **2 Schatzmarker aus dem Schatzbeutel ziehen:** Diese Belohnung wird genutzt nachdem ein Schatz aus dem Schatzbeutel gezogen wurde. Der Held darf zwei weitere Marker ziehen. Von diesen drei gezogenen Schätzen darf er aber nur einen behalten.
- **Einem Wurf 2 Schicksalswürfel hinzufügen:** Dies erlaubt einem Helden +2 [SW] zu würfeln. Dies passiert, nachdem das Ergebnis des Wurfs feststeht. Diese Belohnung kann nicht verwendet werden, um mit Karma ein Heroisches Ereignis zu beeinflussen (siehe unten).
- **+2 W10 für friedliche Aktionen:** Wird auch nach dem Wurf verwendet. Diese Belohnung gibt dem Helden die Möglichkeit 2 zusätzliche W10 für eine friedliche Aktion zu verwenden.
- **Talek Drei Dünen:** Die Helden können den Händler Talek Drei Dünen herbeirufen. Es darf keine aktiven Feinde oder Fallen geben. Die Händlerkarte wird herausgesucht und es kann normal, wie mit jeder anderen Händlerkarte, gehandelt werden.

2 KARMA

Wenn die Helden 2 Karmamarker ausgeben, dürfen sie einen der folgenden Effekte nutzen:

- **+2 W10 für einen Angriff:** Dieser Effekt muss vor dem Wurf gewählt werden. Er fügt +2 W10 dem Würfelpool hinzu.
- **Eine Quest um einen Heldenzyklus (HZ) verlängern:** Wenn die Helden ein bisschen mehr Zeit brauchen, um eine Quest mit Zeitbegrenzung zu schaffen, können sie die Quest um 1 Heldenzyklus verlängern.
- **Dunkelheitsstapel verändern:** Die Spieler schauen sich die obersten 2 Karten des Dunkelheitsstapels an: Eine bleibt obenauf, die andere kommt unter den Dunkelheitsstapel.

3 KARMA

Wenn die Helden 3 Karmamarker ausgeben, dürfen sie einen der folgenden Effekte nutzen:

- **Zu den Waffen rufen:** Die Helden können einen verfügbaren Alliierten zu Hilfe auf dem derzeitigen Kartenabschnitt rufen. Die Regeln zu Alliierten sind auf Seite 27 zu finden.
- **Heroisches Ereignis:** Die Helden können mit diesem Effekt einen Schicksalswürfel würfeln und dann mit der Tabelle auf dieser Seite das entsprechende Ereignis ermitteln.

KARMA	EFFEKT
1	2 Schatzmarker aus dem Schatzbeutel ziehen
1	Einem Wurf 2 SW hinzufügen (nach dem Wurf)
1	+2 W10 für friedliche Aktionen
1	Talek Drei Dünen erscheint
2	+2 W10 für einen Angriff (vor dem Wurf)
2	Eine Quest um einen Heldenzyklus (HZ) verlängern
2	Die obersten 2 Karten des Dunkelheitsstapels anschauen: Eine bleibt obenauf, die andere kommt unter den Dunkelheitsstapel.
3	HEROISCHES EREIGNIS: WURF 1 SW
	Neuer Morgen: Dunkelheitsskala auf 0 setzen.
	Letztes Aufbäumen: Alle Helden +1 Schaden für 1 Heldenzyklus (HZ)
	Tief durchatmen: Alle Helden heilen 4 Lebenskraft.
	Meteorit: 1 Schaden für alle Feinde in einem 3x3 Felder großen Bereich.
	Königliche Belohnung: alle Schätze aufheben
	Treibsand: Ein zwei Felder breiter Streifen Treibsand verläuft über den ganzen Kartenabschnitt, egal wie groß dieser ist. Feinde im Treibsand können sich nicht bewegen.
KARMA	EFFEKT
3	Alliierte: 1 Allierter pro Kartenabschnitt. Alliierte müssen zuvor durch Quests verdient werden. Regeln zu Alliierten: siehe Seite 27.
4	Dunkelheitsereignis ignorieren.
4	Ein Held stirbt nicht, sondern kehrt mit 3 Lebenskraft ins Spiel zurück.

4 KARMA

Wenn die Helden 4 Karmamarker ausgeben, dürfen sie einen der folgenden Effekte nutzen:

- **Dunkelheitsereignis ignorieren:** Dieses Geschenk der Götter ermöglicht den Helden, das Ereignis der gerade gezogenen Dunkelheitskarte zu ignorieren. Sie dürfen nicht die ganze Karte ignorieren, sondern nur das Ereignis.
- **Wiedererwecken:** Dieser Effekt wird verwendet, um einen Helden wiederzubeleben. Dieser Held entgeht knapp seinem Schicksal. Der Held kehrt auf ein beliebiges Feld auf dem Kartenabschnitt zurück und hat die Hälfte seiner Lebenskraft, die er zu Spielbeginn hatte (aufgerundet).

HEROISCHES EREIGNIS

Wenn die Helden ein Heroisches Ereignis auslösen, würfelt ein Spieler mit einem Schicksalswürfel. Jedes Ergebnis auf dem Schicksalswürfel löst ein anderes Ereignis aus:

PEVERMORGEN: Die Dunkelheitsskala wird auf 0 zurückgesetzt.

LETZTES AUFBÄUMEN: Alle Helden verursachen +1 Schaden für diesen Heldenzyklus.

TIEF DURCHATMEN: Alle Helden heilen 4 Lebenskraft.

KÖNIGLICHE BELOHNUNG: Die Helden erhalten sofort alle Schätze auf dem Kartenabschnitt.

METEORIT: Die Spieler wählen ein Zielfeld. Dieses Feld ist der Mittelpunkt eines 3x3 Felder großen Zielgebiets in dem alle Feinde 1 Schaden nehmen.

TREIBSAND: Ein 2 Felder breiter Streifen teilt den Kartenabschnitt. Die Spieler platzieren diesen. Feinde im Treibsand können sich nicht bewegen. Der Treibsand bleibt 2 HZ lang bestehen.

ALLIIERTE

Alliierte sind einmalige Charaktere, deren Unterstützung die Helden sich durch Quests verdienen können. Wenn sich die Helden die Unterstützung eines Alliierten verdient haben, können sie diesen mit dem Karmaeffekt „Zu den Waffen rufen“ herbeirufen. Herbeigerufene Alliierte helfen den Helden auf ihrem derzeitigen Kartenabschnitt. Sobald der Kartenabschnitt verlassen oder gesichert wird, werden Alliierte aus dem Spiel genommen. Die Alliierten können aber später erneut mit dem Karmaeffekt „Zu den Waffen rufen“ herbeigerufen werden.

Im Spiel werden Alliierte in der Auffrischungsphase aktiviert und von den Spielern kontrolliert. Ein aktivierter Alliierte kann sich bewegen und den auf seiner Karte angegebenen Angriff durchführen. Alliierte können Ziel gegnerischer Angriffe sein und von diesen betroffen werden. Der Verteidigungswert auf den Alliiertenkarten modifiziert alle feindlichen Angriffe gegen diesen Alliierten. Jeder Alliierte hat auch einen Bedrohungswert, der zur Bestimmung feindlicher Prioritäten herangezogen wird. Wird ein Alliierte jemals auf 0 Lebenskraft reduziert, so ist dieser besiegt und wird sofort aus dem Spiel genommen. Der Alliierte kann aber später erneut mit dem Karmaeffekt „Zu den Waffen rufen“ herbeigerufen werden.

ALLIIERTENKARTEN

1. VERTEIDIGUNG

Oben links in der Ecke der Karte ist das Schildsymbol welches einen Modifikator auf den MW des angreifenden Feindes enthält. Dieser Modifikator verändert das Würfelergebnis, das ein Angreifer mindestens erreichen muss um diesen Alliierten zu treffen.

2. BEWEGUNG

Das Bewegungssymbol zeigt an, wie weit sich dieser Alliierte in der Auffrischungsphase bewegen kann.

3. LEBENSKRAFT

Die Lebenskraft wird durch die Zahl im Blutropfen angegeben.

4. NAME DES ALLIIERTEN

Hier steht der Name des Alliierten

5. BEDROHUNGSWERT

Der hier angegebene Bedrohungswert wird für Prioritäten der Feinde herangezogen.

6. MUTWERT

Dieser Wert wird verwendet, um zu prüfen, ob dieser Alliierte Angsteffekten widerstehen kann.

7. ANGRIFFE

In diesem Abschnitt sind die Reichweite, der Schaden und die Anzahl der verwendeten Würfel für die Angriffe dieses Alliierten verzeichnet, sowie die Sondereffekte, die dadurch ausgelöst werden. Alliierte nutzen immer alle Angriffe, deren Voraussetzungen erfüllt sind.

8. SPEZIELL

In diesem Bereich steht, wie viele Schicksalswürfel ein Alliierte verwendet und welche Schicksalskombinationen in einer Aktivierung zur Verfügung stehen.



9. SONDERFERTIGKEITEN

Fett gedruckte Schlüsselwörter benennen Sonderfertigkeiten, die ein Alliierte nutzen kann. Details dazu stehen auf der Rückseite dieser Karte.

10. IMMUNITÄTEN

Unten auf der Alliiertenkarte stehen Immunitäten und besondere Verteidigungen gegen Angriffe.

QUESTS

Myth ist ein derartig flexibles Spielsystem, dass in drei verschiedenen Spielmodi gespielt werden kann: Abenteuer, Geschichtsquest und Schlachtfeld. In diesen Spielmodi bleiben die meisten Regeln unverändert, aber es gibt einige Besonderheiten, die sie unterscheiden. Der Schlachtfeldmodus unterscheidet sich dermaßen stark von den anderen beiden Modi, dass diesem ab Seite 30 ein eigenes Kapitel gewidmet ist. In diesem Kapitel werden der Abenteuer- und der Geschichtsquestmodus beschrieben. In diesen beiden Modi kann das Spiel in verschiedene Akte eingeteilt werden.

QUESTKARTEN

1. TITEL DER QUEST

2. SYMBOL

Oben rechts in der Ecke der Questkarte ist das entsprechende Symbol.

 - Quest

3. KETTENQUEST

Wenn eine Quest mit einer Kettenquest weitergeht, verweist der Auflösungstext (8.) auf den Titel der nächsten Questkarte.

 - Kettenquest

4. EINFÜHRUNG

Dieser Text informiert die Spieler, was zu Beginn der Quest passiert.

5. AUFBAU

Die Rückseite enthält ein Schaubild und Anweisungen, wie diese Quest aufgebaut wird.

6. QUESTREGELN

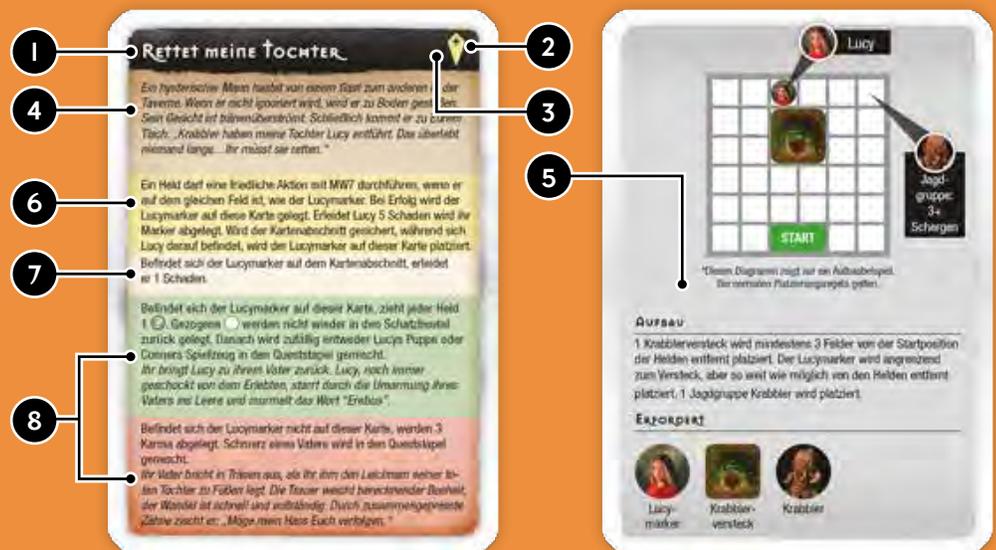
Dieser Abschnitt enthält Angaben, wie die Spieler mit dieser Quest umgehen sollen.

7. QUESTERGEBNIS

Dieser Abschnitt der Questkarten erklärt, was im Schritt Questergebnis der Auffrischungsphase geschieht. Es kann besondere Umstände geben, die eine Quest auflösen, bevor der Kartenabschnitt gesichert ist.

8. AUFLÖSUNG

Wird ein Kartenabschnitt gesichert, verfahren die Spieler nach diesem Bereich der Questkarte, es sei denn, der Abschnitt Questergebnis besagt etwas anderes. Es gibt zwei Bereiche im Abschnitt Auflösung: der obere grüne Bereich ist für die erfolgreiche Auflösung der Quest, der untere rote Bereich ist für eine erfolglose Auflösung der Quest. Wenn eine Quest mit einer Kettenquest weitergeht, wird in diesem Abschnitt beschrieben, welche Questkarte dem Queststapel hinzuzufügen ist.



AKTE

Jede Spielsitzung, in der *Myth* gespielt wird, wird als Akt bezeichnet. Ein Spiel kann mehrere Akte umfassen und die Helden vergrößern ihre Macht und ihren Reichtum nach jedem Akt. Ein Akt besteht normalerweise aus dem Aufbauen und Durchspielen verschiedener Kartenabschnitte mit den Helden. Wird ein Abenteuer gespielt, entscheiden die Spieler, wie viele Kartenabschnitte sie aufbauen und spielen möchten. Nach jedem Kartenabschnitt können sie unterbrechen oder aufhören. Wird eine Geschichtsquest gespielt, ist die Anzahl der Kartenabschnitte vorgegeben. Was die Spieler am Ende eines Aktes machen, hängt davon ab, ob sie ein Abenteuer oder eine Geschichtsquest spielen.

LEGENDE QUESTKARTEN

-  weißer Schatzmarker
-  grüner Schatzmarker
-  blauer Schatzmarker
-  1 Schatzmarker aus dem Schatzbeutel ziehen

ABENTEUER

In diesem Regelheft wird zumeist davon ausgegangen, dass die Spieler ein Abenteuer spielen. Dieser Spielmodus wird allein von den Entscheidungen der Spieler bestimmt. Sie bestimmen, welche Kartenabschnitte sie platzieren wollen und wie diese bevölkert werden. Am Ende eines Abenteueraktes notieren sich die Spieler den Spielfortschritt nach diesen Richtlinien:

- Jeder Held behält seinen Heldenstapel einschließlich aller vorgenommenen Veränderungen, die durch abgeschlossene Questen oder besiegte Agenten vorgenommen werden durften.
- Jeder Held behält alle erlangten Titel.
- Jeder Held darf eine Gegenstandskarte pro erlangtem Titel behalten.
- Anhaltende Konsequenzen von komplettierten oder gescheiterten Questen werden notiert.
- Der Inhalt des Schatzbeutels einschließlich aller Modifikationen wird notiert.
- Der Queststapel wird behalten. Das beinhaltet freigeschaltete Kettenquesten.
- Jeder Held muss nicht behaltene Gegenstände in den entsprechenden Gegenstandsstapel mischen.
- Die Helden legen alle Trankmarker ab.
- Gold, Statuseffekte und Karma werden ebenfalls vollständig abgelegt.

Durch das Notieren und Berücksichtigen dieser Veränderungen bei zukünftigen Spielen verändern die Spieler mit jedem Spiel ihre Helden und damit das Spiel. Da Helden keine Ausrüstungsgegenstände behalten können, wenn sie keinen Titel erspielt haben, besteht auf jeden Fall ein Anreiz sowohl eine Geschichtsquest, als auch Abenteuer zu spielen. Bei den Abenteuern können Helden dann Titel erlangen und damit gefundene Gegenstände behalten.

Wird im Abenteuermodus ein Boss besiegt, dürfen die Helden eine blaue Schatzkarte ziehen und müssen sich entscheiden, entweder einen Titel zu erhalten oder ihren Heldenstapel zu verändern.

BOSS	TITEL
Der Schrecken mit 1000 Beinen	Licht der Freiheit oder ein beliebiger KS-exklusiver Titel
Orcneas, Meister der Meister	Vorbote oder ein beliebiger KS-exklusiver Titel
Bones	Lebensbringer oder ein beliebiger KS-exklusiver Titel
Der Rattenkönig	Königsmörder oder ein beliebiger KS-exklusiver Titel
la	König des Unmöglichen oder ein beliebiger KS-exklusiver Titel

QUESTKARTEN

Im Verlauf eines Abenteuers erleben die Helden zahlreiche Quests. Diese beinhalten meist einen besonderen Aufbau und besondere Regeln, die für diesen Kartenabschnitt gelten. Der Aufbau für Questkarten kann die Beschränkungen der Kartenabschnittslegende überschreiten, aber die Kartenabschnittslegende gibt immer die Mindestbestückung an, die von der Questkarte nur erhöht werden kann. Ist ein Kartenabschnitt gesichert, überprüfen die Spieler zuerst den Abschnitt Auflösung auf der aktuellen Questkarte. Manchmal haben die Questen unterschiedliche Auflösungen, je nachdem, ob die Helden erfolgreich sind oder scheitern. Sind die Helden erfolgreich, wird die Questkarte abgelegt, wenn auf ihr keine anderen Anweisungen stehen. Scheitern die Helden bei einer Quest, wird die Questkarte wieder in den Questkartenstapel gemischt, wenn auf ihr keine anderen Anweisungen stehen. **Es ist wichtig, die gesamte Questkarte zu lesen, damit jeder Spieler genau weiß, welche Ziele mit der aktuellen Quest verbunden sind.** Quests können mit anderen Quests verbunden sein. Wenn eine Quest durch den Erfolg bei einer anderen Quest freigeschaltet wird, können die Helden entscheiden, ob sie diese Quest gleich auf dem nächsten Kartenabschnitt angehen wollen oder ob die Questkarte in den Questkartenstapel gemischt werden soll.

GESCHICHTSQUESTS

Eine Geschichtsquest ist ein strukturierterer Spielmodus, in dem den Helden viele Entscheidungen schon abgenommen sind. Die meisten Geschichtsquests geben vor, welche Kartenabschnitte in welcher Reihenfolge zu spielen sind. Außerdem kann die Geschichtsquest auch vorgeben, welche Elemente zu verwenden sind. Eine Geschichtsquest kann aus mehreren Akten bestehen und die Helden müssen alle Akte komplettieren um die Geschichtsquest abzuschließen und die Belohnung zu erhalten. Scheitern die Helden in einem Akt der Geschichtsquest, müssen sie die Geschichtsquest ab Akt 1 neu spielen. Nach einem Akt einer Geschichtsquest notieren die Spieler den Spielstand nach folgenden Richtlinien:

- Jeder Held behält seinen Heldenstapel einschließlich aller vorgenommenen Veränderungen, die durch abgeschlossene Questen oder besiegte Agenten vorgenommen werden durften.
- Jeder Held behält alle erlangten Titel.
- Jeder Held behält alle Gegenstandskarten und Trankmarker.
- Gold und Karma werden ebenfalls vollständig behalten.
- Der Inhalt des Schatzbeutels einschließlich aller Modifikationen wird notiert.
- Statuseffekte werden abgelegt.

Nach dem Scheitern in einem Akt oder dem Vollbringen des letzten Aktes einer Geschichtsquest, ist diese Geschichtsquest abgeschlossen. Wenn die Helden eine Geschichtsquest erfolgreich beenden, wird der Spielstand genauso notiert, wie nach dem Ende eines Abenteueraktes, mit einer Ausnahme: Wenn die Helden das Questziel erfolgreich erreicht haben, erhalten sie die abgedruckte Belohnung.

TITEL

Durch das Besiegen von Bossen oder dem Bestehen von Geschichtsquesten können Helden Titel als Belohnung auswählen. Jeder Titel bietet dem titeltragenden Helden zwei Vorteile: Der erste ist eine besondere Fertigkeit, die auf dem Titelmarker angegeben ist; der zweite ist, dass der Held einen Gegenstand für jeden verdienten Titel am Ende eines Abenteueraktes behalten darf.

Ein Held darf zwar mehrere Titel haben, aber während eines Aktes darf nur ein Titel aktiv sein. Ein Held darf nur die Sonderfertigkeit des Titelmarkers nutzen, der derzeit aktiv ist. Zu Beginn eines Aktes muss der Held festlegen, welcher seiner Titelmarker aktiv sein soll. Mehrere Helden dürfen den gleichen aktiven Titel verwenden, wenn sie ihn sich verdient haben.

VERÄNDERUNG DES HELDENSTAPELS

Bosse zu besiegen oder Geschichtsquests abzuschließen kann zu Belohnungen führen, die den Spielern auch die Möglichkeit eröffnet, eine Karte ihres Heldenstapels auszutauschen. Das bedeutet, dass eine verfügbare Heldenkarte in den Stapel aufgenommen wird. Diese Karte ersetzt eine beliebige andere Karte im Heldenstapel. Im Grundspiel stehen den Helden jeweils fünf fortgeschrittene Heldenkarten zur Auswahl, wenn sie ihren Heldenstapel verändern können. Diese fortgeschrittenen Heldenkarten können am grünen Flammensymbol oben mittig auf der Karte erkannt werden. Fortgeschrittene Heldenkarten, aber auch die zuvor aus dem Heldenstapel ausgetauschten Karten, stehen dem Helden bei der nächsten Veränderung seines Heldenstapels zur Auswahl. Ein Held darf nur Heldenkarten mit seinem Heldensymbol in seinen Heldenstapel aufnehmen.

MYTHMODULE

*Myth*module sind offizielle Geschichtsquesten mit einmaligen Begegnungen, Monstern, Fallen und Kartenabschnittslegenden. Diese Module enthalten Geschichtelemente, die die Welt von *Myth* beschreiben werden. Viele Elemente des Spiels können in Modulen verändert werden, um ein reichhaltiges und abwechslungsreiches Spielerlebnis zu kreieren. Zur Darstellung dessen, was mit diesen in sich geschlossenen Geschichtsquesten gemacht werden kann, stellen wir die nötigen Werkzeuge zum Erstellen eigener Geschichtsquesten allen Spielern zur Verfügung.

Besucht www.ulisses-spiele.de um Geschichtsquesten herunter zu laden und Teil der Community zu werden. Begegnen wir den Gefahren der Dunkelheit gemeinsam und treten in unseren eigenen Geschichten von Triumph und Kameradschaft wieder ins strahlende Licht.

SCHLACHTFELD

Der Schlachtfeldmodus ist ein alternativer Spielmodus für *Myth*, bei dem die Helden aufeinander folgende Wellen von Feinden überleben müssen. Die Spieler beginnen den Schlachtfeldmodus immer mit neuen Helden ohne Berücksichtigung notierter Spielstände aus vorherigen Abenteuern oder Geschichtsquesten. Beim Aufbau eines Schlachtfelds nehmen die Spieler folgende Abweichungen vom zuvor beschriebenen Standardaufbau vor:

- Dunkelheitskarten werden von der Dunkelheitstafel entfernt. Sie werden im Schlachtfeldmodus nicht verwendet.
- Beim Zusammenstellen des Schatzbeutels werden alle weißen Schatzmarker entfernt und alle blauen hinzugefügt. Der Schatzbeutel sollte aus allen blauen und allen grünen Schatzmarkern bestehen.
- Ein 12x12-Kartenabschnitt wird ausgewählt und mittig platziert.
- Alle Heldenminiaturen werden auf den mittleren 16 Feldern des Kartenabschnitts platziert.
- Im Schlachtfeldmodus haben die Kartenabschnitte kein Schatzlimit. So kann die Strafe für Herumlungen außer Acht gelassen werden.

DIE SPIELRUNDE AUF DEM SCHLACHTFELD

Die Spielrunde im Schlachtfeldmodus funktioniert weitgehend genauso wie im regulären Spiel, mit nur ein paar wenigen Veränderungen. Dies sind die wichtigsten Regeln beim Schlachtfeldmodus:

- **Dunkelheits-AP:** Alle Feinde im Spiel sind auf dem Schlachtfeld immer aktiv. Das bedeutet, dass jeder Monstertyp die Dunkelheitsskala in der Auffrischungsphase um 1 erhöht.
- **Wellen:** Eine Welle bedeutet, dass neue Monster auf dem Kartenabschnitt platziert werden. Ein Spiel im Schlachtfeldmodus besteht aus 10 Wellen.
- **Aktivierung der Agenten:** Beim Aktivieren der Agenten beginnen die Spieler mit den Schergen, es folgen die Hauptleute, danach die Minibosse und zuletzt die Bosse. Bei jedem Rang gelten die Klassifikationen aller Monstertypen im Spiel zu Festlegung der Reihenfolge innerhalb der Ränge.
- **Wellenzähler:** Die erste Welle wird beim Aufbau platziert, jede weitere Welle folgt jeweils vier Heldenzyklen später. Der Wellenzähler wird zu Beginn der Auffrischungsphase um eins reduziert. Wenn der Wellenzähler Null erreicht, wird die nächste Welle platziert, bevor AP zur Dunkelheitsskala hinzugefügt werden. Wenn die Helden jeden Gegner einer Welle besiegen, bevor der Zähler abläuft, haben sie diese Welle besiegt. Die nächste Welle wird nicht vor Beginn des nächsten Heldenzyklus platziert.
- **Monstertypen:** Der Schlachtfeldmodus soll es den Spielern erlauben, verschiedene Monstertypen auszuprobieren. Das bedeutet mehr Abwechslung und Herausforderung. Es kann vorkommen, dass den Spielern außer dem Grundspiel kein Material zur Verfügung steht. Können die Spieler die Anforderungen einer Welle nicht erfüllen, erhöhen sie die Dunkelheitsskala um 1 für jedes fehlende Monster.
- **Schätze:** Schätze werden bereits bei zwei besiegten Feinden platziert. Alle anderen Schätze erscheinen normal.

WELLENGENERATOR

Beim Platzieren der Wellen aus Feinden gilt für die Spieler dieser Wellengenerator: Alle Seiten kommen gleichzeitig ins Spiel.

Grundspiel:

Welle 1 – Je zwei Schergen eines Monstertyps (an 4 Seiten).

Welle 2 – Je drei Schergen eines Monstertyps (an 4 Seiten).

Welle 3 – Ein Hauptmann eines Monstertyps (an 2 gegenüberliegenden Seiten).

Welle 4 – Je drei Schergen von zwei Monstertypen (an jeweils 2 gegenüberliegenden Seiten).

Welle 5 – Je vier Schergen von zwei Monstertypen (an jeweils 2 gegenüberliegenden Seiten).

Welle 6 – Je vier Schergen und ein Hauptmann von zwei Monstertypen (an jeweils 2 gegenüberliegenden Seiten).

Welle 7 – Je sechs Schergen und ein Hauptmann von zwei Monstertypen (an jeweils 2 gegenüberliegenden Seiten).

Welle 8 – Je drei Schergen und ein Hauptmann von drei Monstertypen, dazu ein Unterboss (jede Seite ein Typ).

Welle 9 – Je vier Schergen und zwei Hauptleute von drei Monstertypen, dazu ein Unterboss (jede Seite ein Typ).

Welle 10 – Je zwei Hauptleute von drei Monstertypen, dazu ein Boss (jede Seite ein Typ).

Spieler, die die Schlachtfelderweiterung besitzen, können den Zufallsgenerator für die Wellen verwenden, um immer wieder andere Zusammenstellungen zu kreieren.



MYTH

IMPRESSUM

SPIELENTWICKLUNG

Brian Shotton
Kenny Sims

ILLUSTRATIONEN

Keith Lowe
Jonathan Duncan
Yoann Boissonnet
Jon Bosco
Andez Gaston
John Einselen

REGELHEFTREVISION

Adam Sadler
Kenny Sims

HERAUSGEBER

Jennifer Sims

ART DIRECTION

Keith Lowe
Kyle Hough

DESIGN & LAYOUT

Keith Lowe
Chris Doughman

MINIATURENDESIGN

ZIBOBIZ International LTD
Tom Mason

PRODUKTIONSMANAGEMENT

Nikki Guiney

BETA PROGRAM MANAGER

Greg Shoemaker

MINIATURENHERSTELLER

ZIBOBIZ International LTD
Fortress Figures

DRUCK

Panda Games

DESIGN DER HOMEPAGE

Foxio

ÜBERSETZUNGEN

Thomas Echelmeyer, Dagmar Heep, Reiner Heep, Michael Josten, Michael Mingers und die fantastische Community von www.weltvomyth.de

LAYOUT

Christian Lonsing



© 2015 MegaCon Games, LLC. MegaCon Games, das MegaCon Games Logo, Myth, das Myth Logo, MERCS und das MERCS Logo sind Warenzeichen bzw. Eingetragene Warenzeichen ihrer Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Übersetzung © 2015 Ulisses Spiele GmbH Printed in China

DANKSAGUNGEN

ADAM SADLER

Vielleicht kennen mich einige als Spielentwickler, aber die meisten werden mich als einen Typen kennen, der Spiele liebt. Als Spielentwickler habe ich jahrelang bei Fantasy Flight Games gearbeitet, einige beliebte Brettspiele entwickelt und produziert, darunter Descent: Die Reise ins Dunkel, 2. Edition, und Star Wars X-Wing. Als Spieler unterstütze ich viele Spiele auf Kickstarter und ich habe *Myth* an dem Tag unterstützt, an dem es gelauncht wurde. *Myth* ist einerseits ein einmaliges Spiel mit vielen innovativen Mechaniken, kann aber andererseits auch ein sehr komplexes Spiel sein, das für neue Spieler unter Umständen schwierig zu verstehen ist. Ich war der Meinung, dass es viele Möglichkeiten gäbe, die Einstiegsschwelle zu senken, wenn man das Regelheft überarbeitet und die Einträge auf den Karten vereinheitlicht. MegaCon Games will mit *Myth* viel verwirklichen und so viele Spieler wie möglich erreichen. Das bedeutet auch, dass man sich deren Rückmeldungen annimmt. Ich wurde gefragt, ob ich meine Ideen mit einbringen und für Euch diese überarbeiteten Regeln mit erarbeiten möchte. Ich hoffe, dass hier hilft Euch allen, das Beste aus *Myth* heraus zu holen und Eure Helden auf die Gesellenstufe und darüber hinaus zu bringen!

KENNY SIMS

Myth ist weit fortgeschritten, seit wir es zuerst veröffentlicht haben. Im letzten Jahr haben wir verschiedene „Patches“ herausgegeben, die das Gameplay massiv verbessern. Wir hatten uns auf die Fahne geschrieben, *Myth* zum bestmöglichen Spiel zu machen und das geht nur mit der Rückmeldung, die wir von unseren Fans erhalten. Mit *Myth* wird es weitergehen: Ihr könnt Euch auf vierteljährliche neue Geschichtsquestmodule freuen mit kostenlosen herunterladbaren Inhalten. Das wird die Welt von *Myth* weiter mit Leben erfüllen. Danke euch allen, denn Ihr habt für mich einen Traum wahr werden lassen.

KEITH LOWE

Zunächst, Lob dem Herrn für diese fantastische Chance. Unseren Unterstützern auf Kickstarter rufe ich lauthals Danke für die unglaubliche Resonanz und den Glauben in das was wir tun zu. Unter den Unterstützern sind Verwandte und Freunde, die uns im Entstehungsprozess immer wieder ermutigt haben. Schließlich gehen mein Dank und meine Liebe an die Familie bei MERCS: Brian, Kenny, Donna, Jennifer, Orion, Meris, Andrew, Patricia, Chris, Tom und natürlich meine wunderbare Frau Joanna. Vielen Dank, meine Liebste, dass Du diesen verrückten Traum mit mir gejagt hast. Ich freue mich auf das, was für *Myth* noch kommen wird!

BRIAN SHOTTON

Christus ist mein Erlöser und mein Glaube an ihn macht mich stark. Donna ist meine Frau und ihre Liebe hält mich sicher. Keith und Kenny sind meine Freunde und mit ihnen an meiner Seite erscheinen die Klippen nicht so unüberwindlich. Orion und Meris sind meine Kinder und wenn sie stolz auf mich sind, macht mich das glücklich. Jennifer und Joanna sind eine große Hilfe und mit ihrem Vertrauen ist der Himmel nicht hoch genug. Und schließlich: Ihr... Ihr seid meine Freunde und mit Euch können wir die Dunkelheit zurückschlagen und Helden werden.

BESONDERER DANK

Vielen Dank all unseren Fans, die uns während der Kickstarterphase und darüber hinaus in den Foren auf BGG und MCG unterstützt haben. Unsere gemeinsamen Anstrengungen sorgen dafür, dass *Myth* sein Potenzial voll ausschöpfen kann. All den vielen Fans, die positives oder negatives Feedback eingesandt haben, sei hiermit vielmals gedankt. Wir wissen Euren Einsatz wirklich zu schätzen!

Es sind zu viele Menschen um sie hier alle einzeln aufzuführen, aber ein paar ganz besondere Danksagungen gehen an: Dreamshade für sein inoffizielles und händisches Neuverfassen, MisterMannIndy für Spielinhalte und die Umformatierungen für die Patches, GeckoTH für die Erstellung von jeder Menge Karteninhalten, MFaulk80 für die Erstellung abwechslungsreicher Monster- und Fallenkarten, Careless Opossum für die Deckboxen und die seine ununterbrochene Arbeit. RAD2x für fantastische neue Monster und Geschichtsquests, MythMod, weil er der Community eine Stimme gegeben hat, Formerly KnOwn As für seinen tollen neuen Helden samt Geschichte, Deadmarlowe für die Unterstützung und das Hochladen all der Inhalte für die Benutzer, Yamato2 für das kontinuierliche Feedback zu allem rund um *Myth*, Deadwolf für den Fansupport und die Rückmeldung an uns, RemiBureau für die Anleitungsvideos mit denen die Fans einfacher zu spielen lernten, Judy Krauss für all die Unterstützung und die Qualitätskontrolle der 2.0-Version, The Osbornes für den kontinuierlichen Support, die Weiterempfehlungen und dafür, dass du mehr *Myth* besitzt, als sonst irgendwer!



www.MYTHBOARDGAME.com

SCHNELLREFERENZ

VERSTECKE



TRÄNKE DES GRUNDSPIELS



Bei Verwendung stellt dieser Gegenstand 4 Lebenskraft wieder her.



Bei Verwendung dieses Gegenstands wird der Statuseffektmarker Gift abgelegt.



Bei Verwendung dieses Gegenstands vergrößert sich der Würfelpool um 3 SW für 1 Heldenzyklus.

TRÄNKE AUS ERWEITERUNGEN



Bei Verwendung stellt dieser Gegenstand 6 Lebenskraft wieder her.



Bei Verwendung dieses Gegenstands wird der Statuseffektmarker Fluch abgelegt und die maximale Anzahl an Handkarten erhöht sich um 1 für 1 Heldenzyklus.



Bei Verwendung dieses Gegenstandes wird der Bedrohenswert um 3 gesenkt.

LEGENDEN FÜR KOMBINIerte KARTENABSCHNITTE 4x12



6x12



24x12



GOLDHORT

Jeder Held würfelt 1 SW um zu ermitteln welche der hier aufgelisteten Belohnung er erhält.



+ 1 Schatzmarker



+ 1 Schatzmarker



+ 1 Schatzmarker



+ 1 Schatzmarker



2 Schatzmarker



+ 1 Schatzmarker



Fluch 1 für jeden Helden

SCHATZHORT

Jeder Held würfelt 1 SW um zu ermitteln welche der hier aufgelisteten Belohnung er erhält.



Wähle 1 Sekundärgegenstand vom grünen Gegenstandsstapel.



Wähle 1 Rüstungsgegenstand vom grünen Gegenstandsstapel.



Ziehe die oberste Karte vom blauen Gegenstandsstapel.



Wähle 1 Zubehörgegenstand vom grünen Gegenstandsstapel.



Wähle 1 Primärgegenstand vom grünen Gegenstandsstapel.



Wähle 1 Helmgegenstand vom grünen Gegenstandsstapel & 4 Schergen kommen an der nächstgelegenen Kartenabschnittskante ins Spiel.