

Myth manuale v. 1.1

Traduzione italiana by Marco "Normanno" Signore

Nota del Traduttore: ho preferito tradurre il termine inglese "quest" con il termine italiano ormai desueto "cerca", invece che con "avventura", perché il significato è differente. Personalmente, l'avrei lasciato in inglese. :)

Introduzione

Benvenuti nel mondo di Myth.

Panoramica

Myth è un gioco da tavolo cooperativo per 2-5 giocatori. Ciascun giocatore interpreta un eroe e deve collaborare con gli altri per sconfiggere l'oscurità. Usando un mazzo di carte unico per ciascun eroe, i giocatori esplorano il regno, combattono contro mostri malvagi, e superano pericolose trappole cercando di ultimare le loro cerche ed ottenere nuovi potenti oggetti ed abilità.

I giocatori controllano completamente come giocare la loro partita a Myth; essi creano storie con i loro eroi che verranno raccontate durante una sola sessione di gioco, oppure lungo l'arco di diverse sessioni in cui gli eroi daranno forma al regno attraverso le cerche che intraprenderanno. A differenza di quanto accade in molti altri giochi, in Myth le scelte dei giocatori determineranno i pericoli che gli eroi incontreranno durante il gioco. Le cerche costituiscono la struttura del gioco e forniscono obiettivi ai giocatori, ma anche se gli eroi falliscono una particolare cerca, la loro storia potrà continuare.

Componenti

(NdT: nel file 1.1 originale mancano le immagini e quindi la lista dei componenti non c'è)

Struttura di questo Libro

Myth è un gioco complesso, e potrebbe capitare che i nuovi giocatori si sentano sopraffatti. Questo libro è strutturato in modo da introdurre ai giocatori le meccaniche base necessarie ad iniziare subito a giocare. La maggior parte degli elementi strutturati di gioco viene presentata all'inizio, mentre molti dei concetti avanzati vengono dettagliati più avanti nel libro. Inoltre, c'è un riepilogo delle regole sul retro del libro, con le regole importanti riepilogate in un formato facilmente leggibile, in modo che i giocatori possano riferirsi ad esso rapidamente durante una partita.

Preparazione

Per iniziare una partita a Myth, i giocatori dovranno osservare i seguenti passi di preparazione:

1. **Preparare l'Oscurità:** posizionate il tabellone dell'Oscurità su un lato dell'area di gioco, ma a portata di tutti i giocatori. Poi piazzate un segnalino Minaccia sulla casella "0" del segnapunti Oscurità.
 - a. Mescolate il mazzo Oscurità "Il Terrore dalle 1000 gambe" e piazzatelo sullo spazio di pesca del tabellone dell'Oscurità. Espansioni future di Myth includeranno nuovi mazzi Oscurità, che si potranno usare insieme con o al posto di "Il Terrore dalle 1000 gambe".
 - b. Piazzate le carte dei mostri e le rispettive miniature vicino al tabellone dell'Oscurità, a portata di mano, insieme con i gettoni Tana. Raccogliete i segnalini Tesoro e piazzateli vicino al tabellone dell'Oscurità, presso la sezione Tesoro (in basso a destra del tabellone).
2. **Creare le Scorte dei Segnalini:** create scorte di segnalini individuali per ciascuno dei seguenti segnalini: effetto stato, monete d'oro, pozioni, serendipità.

3. **Separate e Mescolate i Mazzi:** nel mazzo degli Oggetti, cercate e rimuovete tutte le carte che presentano il simbolo Cerca nell'angolo in alto a destra, e mettetele da parte. Separate le carte Oggetti per colore (marrone, bianco, verde, e blu). Mescolate separatamente i mazzi bianco, verde e blu, e piazzateli coperti accanto all'area di gioco. Mescolate le carte Mercante e piazzatele coperte vicino ai mazzi degli Oggetti.
4. **Scegliete e Preparate gli Eroi:** ciascun giocatore sceglie un eroe da impersonare, e prende i relativi segnalini eroe, carte eroe e qualunque segnalino abilità eroica che corrisponda all'eroe scelto. Poi, ciascun giocatore prende una plancia eroe e posiziona il proprio segnalino eroe nella prima apertura (defustellata) in alto a sinistra della plancia eroe.
 - a. Ciascun giocatore rimuove ogni carta Eroe Avanzata dal proprio mazzo (ci sono 5 carte Eroe Avanzate in ciascun mazzo Eroe, nel set base). Le carte Eroe Avanzate sono riconoscibili grazie al simbolo della fiamma verde sopra di esse. I giocatori potranno guadagnare queste carte completando le Cerche Storia (Story Quest, pag. XX).
 - b. Ciascun giocatore cerca nelle carte marroni Oggetti Iniziali, e prende una carta "Armatura dell'Avventuriero" (Adventurer's Gear) e tutti gli oggetti Iniziali che riportino il simbolo del proprio eroe nell'angolo superiore destro della carta. Ogni oggetto iniziale deve essere piazzato nell'appropriato spazio equipaggiamento della propria plancia eroe (primaria, secondaria, armatura, elmo, o accessorio).
 - c. Ciascun giocatore piazza un segnalino Minaccia sulla casella "0" del segnapunti minaccia sulla propria plancia eroe. Poi, ciascun giocatore piazza un segnalino Vita sulla casella del segnapunti Vita relativa al valore Vita del proprio eroe, che si trova sul proprio segnalino eroe (più 1 da "Armatura dell'Avventuriero").
 - d. Ciascun giocatore mescola il proprio mazzo eroe, lo piazza a sinistra della propria plancia eroe, e poi pesca la sua mano iniziale di carte (in genere 5 carte).
 - e. Ciascun giocatore prende la miniatura del proprio eroe e la piazza accanto alla propria plancia eroe.
5. **Creare la Sacca del Tesoro:** piazzate tutti i segnalini tesoro bianchi e verdi in un contenitore opaco (da ora in poi chiamato Sacca del Tesoro). I segnalini tesoro blu vanno invece messi da parte.
6. **Creare il Mazzo del Capitolo:** mescolate in un unico mazzo tutte le carte cerca del capitolo (quelle senza simbolo della catena) e le carte inizio catena di cerche del capitolo, e piazzate questo mazzo coperto vicino all'area di gioco. Tutte le altre carte catena di cerche del capitolo (quelle col simbolo della doppia catena) vanno messe su un lato, vicino al mazzo del Capitolo.
7. **Scegliere il Tassello Regno:** cercate il tassello regno mostrato, e piazzatelo al centro dell'area di gioco (**NdT: non essendoci immagini nel file originale, non c'è quella del tassello**).
8. **Piazzare le Miniature degli Eroi:** i giocatori scelgono collettivamente un bordo del tassello regno, ed ogni giocatore posiziona la propria miniatura in una casella adiacente al bordo scelto.

Popolare il Tassello Regno

I giocatori hanno una certa libertà riguardo al come popolare un tassello regno. Ciascun tassello regno ha una serie di simboli stampati in un angolo. Questi simboli vengono collettivamente definiti "Legenda del Tassello"; la legenda contiene le informazioni necessarie a popolare il tassello. Molti di questi simboli danno ai giocatori delle scelte da operare come gruppo. Per informazioni più dettagliate sui Tasselli Regno, vedi pag. XX. I giocatori dovrebbero effettuare i seguenti passi per popolare il tassello:

1. **Pescare una Cerca del Capitolo:** i giocatori pescano la prima carta del mazzo del Capitolo, risolvono tutti i punti di preparazione necessari per la Cerca, e la piazzano scoperta vicino al tassello regno.
2. **Piazzare le Tane:** piazzate una segnalino tana *grubber* sul tassello regno in modo che ricopra almeno una casella dell'area colorata in viola.
3. **Piazzare la Progenie della Tana:** piazzate alcune miniature di mostri *grubber* sul tassello regno. Il numero delle miniature dipende dal numero di giocatori: 6 mostri per 2 giocatori, 7 mostri per 3 giocatori, 8 mostri per 4 giocatori, e 9 mostri per 5 giocatori. Ciascuna miniatura di mostro deve essere piazzata su una casella libera adiacente alla tana.
4. **Piazzate i Branchi di Cacciatori:** i giocatori decidono se aggiungere o no un Branco di Cacciatori al Tassello Regno. Se scegliessero di non farlo, saltate questo punto. Altrimenti, piazzate 1 miniatura *crawler* in una casella libera entro l'area colorata di viola. Poi piazzate altre due miniature *crawler* sul tassello regno, ciascuna in una casella libera adiacente alla prima. I giocatori possono aggiungere fino a 5 altre miniature (per un totale di 8 miniature) in questo modo, assicurandosi che ciascuna miniatura *crawler* sia piazzata in una casella libera adiacente ad un altro *crawler*.
5. **Stabilire il Limite di Tesori:** raccogliete 6 segnalini tesoro e piazzateli sul segnapunti tesori del tabellone dell'Oscurità.

Il Round di Gioco

Una partita a Myth si svolge nel corso di diversi round di gioco. Ogni round di gioco include la Fase di Ciclo, la Fase del Mazzo Eroe, e la Fase di Aggiornamento. Queste fasi vengono brevemente illustrate di seguito, e spiegate in dettaglio più avanti nelle regole.

Fase di Ciclo

La Fase di Ciclo è quella in cui si svolge il grosso del gioco, ed è suddivisa in due diversi cicli: il ciclo degli eroi ed il ciclo dell'oscurità. Durante il ciclo degli eroi, i giocatori giocano carte eroe dalle loro mani per effettuare azioni e reazioni e muovere i propri eroi nel Tassello Regno. Quando attivato, il ciclo dell'oscurità interrompe il ciclo degli eroi, e l'oscurità attacca gli eroi. Notare che il ciclo dell'oscurità non si attiva sempre durante la fase di ciclo, e può anche attivarsi diverse volte nella stessa fase di ciclo. Al contrario, il ciclo degli eroi si attiva sempre durante ogni fase di ciclo.

Ciclo degli eroi

Nel ciclo degli eroi i giocatori controllano gli eroi e collaborano per sconfiggere l'oscurità. Non c'è uno specifico ordine di turno durante il ciclo degli eroi: i giocatori decidono in gruppo l'ordine in cui ciascuno di essi potrà giocare una carta eroe o spendere punti movimento (vedi pag. XX). Quest'ordine può cambiare in qualsiasi momento, ed un dato giocatore potrebbe giocare diverse carte eroe prima che il prossimo giocatore agisca. L'unica restrizione è che un giocatore deve risolvere completamente gli effetti di una carta eroe da lui giocata prima che il prossimo giocatore possa agire. Il ciclo degli eroi termina quando tutti i giocatori hanno dichiarato di passare. Terminare il ciclo degli eroi mette fine alla fase di ciclo.

Indugiare

Se almeno un PA non viene speso da almeno un eroe durante un ciclo degli eroi, si considera che gli eroi stiano indugiando. Se gli eroi stessero indugiando alla fine di un ciclo degli eroi, si piazza un segnalino tesoro vicino all'area di gioco degli eroi. Per ogni segnalino tesoro raccolto in questo modo, il massimo numero di tesori permesso da tutti i tasselli durante un atto viene ridotto di uno.

Attivare l'Oscurità

Le carte Eroe hanno un costo in Punti Azione (PA, AP sulle carte inglesi) necessario per giocarle (vedi pag. XX). Ogni volta che una carta eroe viene giocata e risolta, il segnapunti dell'oscurità aumenta di una quantità pari al costo in PA riportato sulla carta appena risolta. Quando il segnapunti dell'Oscurità raggiunge la casella "6", il ciclo degli eroi viene interrotto, e l'oscurità viene attivata. I giocatori devono segnare quanti PA sono avanzati, perché questi vanno aggiunti al segnapunti dell'oscurità quando viene riportato a zero alla fine del ciclo dell'oscurità.

Il ciclo dell'oscurità

Durante il ciclo dell'oscurità i giocatori possono dover pescare una carta oscurità ed attivare le miniature nemiche sul tassello regno. Questo ciclo può attivarsi durante il ciclo degli eroi e durante la fase di aggiornamento. A differenza del ciclo degli eroi, quello dell'oscurità ha una struttura specifica che deve essere risolta nell'ordine elencato qui di seguito:

1. **Controllare il Raggio di Minaccia:** i giocatori controllano se ci siano nemici attivi sul tassello regno.
2. **Pescare carte Oscurità:** se c'è almeno un tipo di mostro attivo sul tassello regno, i giocatori devono pescare e risolvere una carta oscurità.
 - a. **Evento:** i giocatori devono risolvere l'evento in cima al mazzo dell'oscurità.
 - b. **Penalità di Minaccia:** se un Eroe ha minaccia 10, i giocatori devono risolvere la penalità di minaccia indicata sulla carta oscurità.
 - c. **Attivare Nemici:** i giocatori attivano le miniature nemiche sul tassello regno nell'ordine elencato sulla carta oscurità. Quando viene attivata una miniatura nemica, essa può muoversi ed attaccare gli eroi in base alle sue priorità.
 - d. **Progenie:** se sono presenti tane sul tassello regno, i giocatori devono piazzare miniature nemiche aggiuntive, in base al tipo di progenie indicato sulla carta oscurità.

Dopo aver risolto questi punti, il ciclo dell'oscurità termina ed il ciclo degli eroi (o la fase di aggiornamento) riprende. Il segnapunti dell'oscurità viene riportato a "0" ed immediatamente aggiornato di una quantità pari ai PA restanti dall'azione che ha attivato l'oscurità.

Fase del Mazzo Eroe

Dopo che tutti i giocatori hanno passato durante il ciclo degli eroi, e la fase di ciclo termina, inizia la fase del mazzo eroe. Durante questa fase, ciascun giocatore risolve in ordine i seguenti punti:

1. **Ridurre la Minaccia:** ciascun giocatore riduce la propria minaccia in base al numero di spazi azione vuoti sulla sua plancia eroe. Ogni spazio azione che non ha su di esso una carta eroe giocata riduce di 1 la minaccia di quell'eroe.
2. **Svuotare gli Spazi Azione:** ciascun giocatore può scegliere qualsiasi carta **Attiva** dai propri spazi azione e scartarla; poi scarta tutte le carte dagli spazi azioni rimanenti.

3. **Scartare Carte:** ciascun giocatore deve scartare la propria mano, ma può scegliere una carta eroe da mantenere.
4. **Pescare Carte:** ciascun giocatore pesca carte eroe fino a riempire la sua mano (in genere 5). Quando un giocatore deve pescare carte eroe e non ce ne sono nel suo mazzo eroe, dovrà rimescolare gli scarti a formare un nuovo mazzo eroe.

La Fase di Aggiornamento

La Fase di Aggiornamento è l'ultima del round di gioco; durante questa fase, i giocatori risolvono i seguenti punti, nell'ordine qui riportato:

1. **Segnapunti dell'oscurità:** per ogni tipo di mostro attivo, il segnapunti viene incrementato di 1 casella. Quando il segnapunti dell'oscurità raggiunge la casella "6", la fase di Aggiornamento viene interrotta ed inizia un Ciclo dell'Oscurità: i giocatori risolvono come da regole il ciclo dell'oscurità, alla fine del quale la fase di Aggiornamento continua con il prossimo punto.
2. **Attivare gli Alleati:** se gli eroi hanno alleati in gioco, li attivano durante questo punto.
3. **Esiti della Cerca:** durante questo punto i giocatori risolvono qualsiasi effetto riguardante la loro cerca corrente, inclusa la valutazione di obiettivi possibilmente raggiunti e la riduzione della quantità di cicli degli eroi restanti per terminare una cerca in un dato tempo limite.
4. **Esiti di Stato:** se un eroe o un nemico è sotto l'effetto di uno stato, lo risolve in questo punto. Quando la risoluzione provoca la sconfitta di un eroe o di un nemico, la miniatura viene lasciata sul tabellone del regno fino al punto "pulizia".
5. **Esiti delle Trappole:** le trappole in gioco vengono attivate durante questo punto.
6. **Pulizia:** durante questo punto gli eroi possono modificare il loro equipaggiamento, e gli eroi sconfitti vengono rimossi dal tassello del regno. Inoltre, durante questo punto vengono rimossi anche eventuali obiettivi falliti delle cerche.

Combattimento

Il combattimento è una parte importantissima di Myth. Questa sezione illustra in dettaglio come gli eroi risolvono il combattimento, ma molti dei concetti presentati qui vengono usati anche quando si attivano le miniature nemiche durante il ciclo dell'oscurità. Per ulteriori informazioni sul combattimento dei nemici, vedi pag. XX.

Il combattimento degli eroi si svolge secondo questi punti:

1. **Giocare Carte Eroe:** gli eroi devono giocare carte eroe per attaccare. Questo è il punto in cui un giocatore deve scegliere quali carte vuole giocare.
2. **Scegliere i Bersagli:** dopo aver giocato una carta eroe, il giocatore deve scegliere il bersaglio/i dell'attacco.
3. **Preparare la Riserva di Dadi:** il giocatore determina la sua Riserva di dadi, quindi prende i dadi necessari.
4. **Tirare la Riserva di Dadi:** il giocatore tira tutti i dadi della sua Riserva, e ne valuta il risultato. Se l'attacco mancasse il bersaglio, saltate il resto dei punti.

5. **Determinare i Danni:** se l'attacco ha successo, il giocatore in attacco infligge danni al bersaglio.
6. **Rimuovere le Perdite:** ogni bersaglio sconfitto viene rimosso dal tassello del regno.
7. **Piazzare un Tesoro:** se durante l'attacco viene eliminato un appropriato numero o tipo di nemici, il giocatore in attacco piazza il tesoro durante questo punto.
8. **Aggiornare Minaccia e PA:** infine, l'eroe in attacco aumenta, se necessario, la sua Minaccia. Inoltre, il giocatore fa aumentare il segnapunti dell'oscurità in base al costo in PA della/e carta/e eroe giocata/e.

Giocare carta/e Eroe

Un giocatore deve giocare almeno una carta eroe per effettuare un attacco. Le carte eroe che permettono di effettuare un attacco sono indicate con la parola chiave **Attacco**. Come per tutte le carte eroe, i giocatori devono giocare le carte d'attacco negli spazi vuoti della propria plancia dell'eroe. Un eroe può giocare una sola azione in ogni ciclo degli eroi, ma può giocare quante reazioni o interruzioni vuole, finché ha spazi vuoti sulla sua plancia. Quando tutti gli spazi azione della sua plancia sono già occupati da carte eroe, quel giocatore non potrà giocare altre carte eroe. Per maggiori informazioni sulle carte eroe, vedi pag. XX.

Scegliere il/i bersaglio/i

Dopo aver giocato una carta eroe, il giocatore deve scegliere un bersaglio per il suo attacco. Il bersaglio deve essere in linea di vista per l'eroe attaccante, ed entro il raggio indicato dalla carta giocata. Un attacco **deve** avere come bersaglio una miniatura nemica. Quando un attacco può colpire più caselle, viene definito anche attacco ad Area d'Effetto (AoE), ed almeno una delle caselle attaccate deve contenere una miniatura nemica. Quando viene giocata una carta di attacco senza bersagli disponibili, l'attacco non può essere effettuato.

Linea di Vista

La miniatura attaccante deve poter “vedere” il bersaglio dell'attacco. La Linea di Vista viene determinata tracciando una linea dritta immaginaria da un qualsiasi angolo della casella occupata dalla miniatura attaccante fino ad un qualsiasi angolo della casella occupata dalla miniatura bersaglio. Quando la linea attraversa una casella bloccata, l'attaccante non ha linea di vista. Quando la linea passa attraverso sole caselle libere, l'attaccante ha linea di vista.

- **Cosa Blocca la Linea di Vista di un Eroe:** nemici, tane, caselle colorate in rosso, e trappole bloccano la linea di vista degli eroi (tranne che dell'Arciere). Un eroe non ha linea di vista quando tracciando la sua linea, essa attraversa una casella occupata da una delle cose elencate sopra.
- **Cosa non Blocca la Linea di Vista di un Eroe:** Eroi, alleati, caselle colorate in blu, e segnalini tesoro non bloccano la linea di vista degli eroi.

Raggio

Oltre ad essere in linea di vista, un bersaglio deve essere anche in raggio dell'attaccante. Il raggio di attacco è riportato sulla carta eroe, ed indica il massimo numero di caselle distanti dalla miniatura attaccante in cui si può trovare il bersaglio perché venga colpito. Quando si conta il raggio tra due miniature, si inizia a contare dalla casella adiacente alla miniatura iniziale, e si termina con la casella che contiene il bersaglio. Il raggio va sempre determinato lungo il percorso più breve tra le miniature, e si contano anche le caselle occupate.

Preparare la Riserva di Dadi

Un attacco viene determinato dal tiro di un insieme di dadi, chiamato Riserva di Dadi. La riserva di dadi di un eroe è costituita da dadi di attacco e dadi del fato. Il numero di dadi che un eroe tira in attacco si basa sulla riserva di dadi riportata sul suo segnalino eroe, ed altri dadi possono essere aggiunti grazie ad oggetti equipaggiati e carte eroe. È anche importante notare che un giocatore può dover rimuovere dadi dalla sua riserva di dadi a causa di effetti di stato ed altre abilità.

Tirare la Riserva di Dadi

Il giocatore attaccante tira i dadi della sua riserva, e determina il risultato. Anche se un attacco potesse colpire più miniature, si tira sempre una sola riserva di dadi per l'attacco. I dadi d'attacco e quelli del fato vanno risolti separatamente, cominciando con quelli di attacco.

Dadi d'attacco

I dadi d'attacco sono dadi a 10 facce usati per determinare se un attacco colpisce il suo bersaglio. Ogni dado d'attacco che ottenga un risultato maggiore o uguale del suo valore bersaglio (Target Number, TN), viene considerato un successo. Indipendentemente da quanti nemici costituiscano il bersaglio di un attacco, ogni tipo di mostro richiede un solo successo per colpire tutti i mostri di quel tipo. Quando un successo viene usato per colpire un dato tipo di mostri, non può poi essere usato per colpire un altro tipo di mostri. Se i dadi d'attacco non ottenessero alcun successo, l'attacco si considera fallito, e i passi successivi non vengono risolti.

Successi e fallimenti automatici

Si possono verificare situazioni in cui non c'è bisogno di tirare perché il successo o il fallimento sarebbero automatici. Quando il TN per un tiro è 1 o meno, il giocatore non deve tirare la riserva di dadi, ed ogni dado è automaticamente considerato un successo. Quando il TN per un tiro è 11 o più, il giocatore non ha bisogno di tirare la riserva di dadi, ed ogni dado è automaticamente trattato come un fallimento.

Dadi del Fato

I dadi del fato sono dadi a 6 facce personalizzati, usati per attivare le abilità speciali riportate sugli oggetti equipaggiati. Gli oggetti hanno una lista del fato riportata sulla carta, che indica i risultati dei dadi del fato necessari per attivare l'abilità. Quando un attacco ha successo, per attivare un'abilità il giocatore in attacco deve usare un risultato dei dadi del fato dalla sua riserva dei dadi che corrisponda ad un simbolo indicato nella lista del fato di quella abilità.

Un singolo risultato di un dado del fato può essere usato una volta sola, ed ogni simbolo della lista del fato deve essere uscito nell'attacco perché l'abilità si attivi. Un giocatore **deve** spendere i risultati dei dadi del fato durante un attacco, se possibile. Se un giocatore può scegliere tra diverse liste del fato, può decidere liberamente quale lista soddisfare.

Determinare il Danno

Ogni attacco ha un valore di danno associato ad esso. Per gli eroi, il danno di un attacco è indicato sulla carta eroe. Quando un attacco colpisce con successo il suo bersaglio, gli infligge il danno indicato. Quando un attacco colpisce più bersagli, il danno viene inflitto ad ogni bersaglio colpito dall'attacco. Un bersaglio non può subire più danni della sua Vita. Quando un bersaglio subisce più danni della sua Vita, i danni in eccesso vengono ignorati.

Fuoco Amico

In alcune circostanze, un eroe potrebbe occupare una casella colpita da un attacco AoE di un altro eroe. Quando questo accade, l'eroe interessato dall'attacco viene automaticamente colpito (l'eroe attaccante non ha bisogno di usare un dado della sua riserva), ed il danno viene inflitto come da regole.

Rimuovere le Perdite

Dopo aver determinato i danni, ciascun bersaglio che abbia subito danni uguali alla sua Vita viene eliminato. Togliete tutte le miniature dei nemici sconfitti dal tassello del regno. Se 3 o più scagnozzi vengono sconfitti durante un singolo attacco, verrà piazzato un Tesoro (vedi più avanti).

Attacchi in Movimento

Alcune carte eroe permettono ad un eroe di attraversare caselle occupate, ed attaccare i nemici attraverso cui è passato. Quando si risolvono questi tipi di attacco, l'attaccante non viene spostato finché l'attacco non è risolto. Se l'attaccante non riesce a sconfiggere un bersaglio durante l'attacco, non può muoversi attraverso di esso, e dovrà fermarsi lungo il percorso deciso, nella casella più vicina alla sua casella di partenza, ed adiacente al bersaglio non sconfitto.

Piazzare Tesori

Talvolta i nemici sconfitti lasceranno tesori nelle loro caselle. Posizionare sulla mappa i segnalini tesoro in conseguenza alla sconfitta di nemici è definito “piazzare” i tesori. Si piazierà un tesoro:

- Per ogni tre scagnozzi sconfitti in un unico attacco
- Per ogni capitano sconfitto
- Per ogni mini-boss sconfitto
- Per ogni tana distrutta

In genere, quando si piazza un tesoro, si deve spostare un segnalino tesoro dalla plancia dell'oscurità alla casella del tassello del regno su cui si trovava il bersaglio sconfitto. Se non ci sono segnalini tesoro rimasti sulla plancia dell'oscurità, non si piazieranno tesori. Quando il bersaglio sconfitto occupa più caselle, il giocatore attaccante può scegliere in quale casella piazzare il tesoro. Qualora un tesoro dovesse essere piazzato in una casella che blocca il movimento (p.es., un'area colorata di rosso), dovrebbe invece essere posizionato nella casella libera più vicina, a scelta dell'attaccante.

Aggiornare la Minaccia

Il passo finale dell'attacco di un eroe è quello di aggiornare la minaccia dell'eroe stesso. Per ogni danno inflitto durante un attacco, il segnapunti minaccia dell'eroe viene incrementato di 1. è importante rimarcare che l'eroe incrementerà il segnapunti minaccia solo del danno realmente inflitto in battaglia, non del danno potenziale. Tutto il danno eccedente la Vita di un bersaglio viene ignorato durante un attacco, e per questo non fa aumentare la minaccia dell'eroe.

Effetti di Stato

Alcuni attacchi possono infliggere condizioni persistenti al bersaglio colpito. Queste condizioni vengono definite “effetti di stato”, e vengono risolti durante la fase di Aggiornamento. I vari effetti di stato che possono aver effetto su eroi e nemici sono elencati qui di seguito:

- **Cattura X:** Questo effetto impedisce ad un eroe di agire durante il ciclo degli eroi, a meno che il giocatore che lo controlla non scarti dalla propria mano un numero di carte X.
- **Congelato:** Questo effetto riduce di 1 gli spazi azione disponibili di un giocatore. Se un giocatore ha una carta eroe in uno spazio azione non disponibile durante i risultati di stato della fase di Aggiornamento, deve scartare quella carta. Gli spazi azione non disponibili non riducono la minaccia dell'eroe durante la fase del mazzo dell'eroe.

- **Maledizione:** Questo effetto riduce la dimensione della mano di un giocatore ad 1 sola carta. Se il giocatore ha in mano più carte della dimensione della sua mano, deve scartare quelle in eccesso durante il punto “risultati di stato” della fase di Aggiornamento.
- **Prono:** Il bersaglio colpito non può essere attivato. Per gli eroi, questo significa che il giocatore non potrà giocare carte o muovere il suo eroe durante il ciclo degli eroi. Per i nemici, significa che il nemico non può essere attivato durante il ciclo dell'oscurità.
- **Veleno:** Questo è un effetto di danno continuato, ed infligge al bersaglio 1 danno durante il risultato di stato della fase di Aggiornamento; questo effetto dura finché non viene eliminato.

Le miniature interessate da un effetto di stato possono essere segnalate con l'appropriato segnalino di effetto di stato, quando necessario. Nel caso di un eroe, il segnalino viene piazzato nella sezione Stato della plancia dell'eroe. Per altre miniature, il segnalino può essere piazzato accanto alla figura colpita. Quando un effetto di stato viene cancellato tramite l'uso di una pozione o di una carta eroe, rimettete a posto il segnalino di stato, e la miniatura non è più affetta dallo stato. Per quanto ci siano diversi modi per liberarsi di un effetto di stato per gli eroi, tutti gli effetti di stato vengono eliminati alla fine di un atto.

Danno Continuato

Alcuni attacchi infliggono effetti di danno continuato (DoT, Damage over Time), che causano danni al bersaglio durante il passo dei risultati di stato della fase di Aggiornamento. Questi effetti DoT rappresentano diverse cause di danno, come veleno o fuoco. Un DoT inflitto da una carta eroe indica la sua durata espressa in numero di fasi di Aggiornamento. Un DoT inflitto dall'oscurità in genere resta in effetto finché non viene rimosso.

Prova di Coraggio

Eroi e nemici dovranno occasionalmente effettuare una prova di coraggio. Quando un eroe deve risolvere una prova di coraggio, tira la sua riserva normale di dadi, più qualsiasi dado bonus fornito da carte eroe o oggetti. Se almeno uno dei dadi per colpire risulta maggiore o uguale al valore di coraggio dell'eroe (riportato sul suo segnalino eroe), la prova è superata. Per risolvere una prova di coraggio di un nemico, si deve tirare 1 dado per colpire: se il dado ottiene un risultato maggiore o uguale del valore di coraggio di quel nemico, la prova è superata.

Eroi

Gli eroi sono gli avatar dei giocatori in Myth. Sebbene ciascuna diversa classe di eroi giochi in maniera differente dalle altre, tutte hanno elementi comuni: una plancia dell'eroe, un segnalino dell'eroe, un mazzo di carte eroe, ed una miniatura. Ogni giocatore usa questi elementi per controllare il proprio eroe durante una partita. Questa sezione descrive in dettaglio le diverse regole necessarie ai giocatori per comprendere tali elementi.

La Plancia dell'Eroe

Ciascun giocatore usa una plancia dell'eroe per tener conto di minaccia, equipaggiamento, effetti di stato, oggetti equipaggiati, vita, e spazi azione del proprio eroe. La plancia dell'eroe viene piazzata dinanzi ad un giocatore, e ne determina la propria area di gioco.

Segnalino Eroe

Ciascun eroe ha un segnalino Eroe, che riporta le informazioni importanti sull'eroe stesso. La parte superiore del segnalino indica classe e simbolo dell'eroe, oltre alla sua riserva dadi iniziale. La parte bassa riporta simbolo feto, movimento base, vita iniziale, e coraggio dell'eroe. Inoltre, ogni segnalino eroe ha uno spazio vuoto per il titolo attivo dell'eroe (qualora dovesse averne guadagnato

uno).

Carte Eroe

Un eroe viene definito da un mazzo di carte eroe, che rappresentano gli attacchi e le abilità di cui dispone l'eroe stesso. L'unica cosa che un eroe può fare durante un ciclo dell'eroe senza giocare una carta eroe è muoversi sul tassello regno di un numero di caselle pari al valore di movimento base dell'eroe. Per spostarsi di ulteriori caselle, o per attaccare, il giocatore deve usare le carte eroe.

Le carte eroe vengono giocate sugli spazi azione liberi della plancia dell'eroe, e sono suddivise in tre tipi: azioni, reazioni ed interruzioni. Quando l'eroe non ha più spazi azione liberi, non può giocare ulteriori carte eroe. Inoltre, c'è il limite di **una sola azione** per ciclo eroe; ma gli eroi possono giocare quante reazioni ed interruzioni vogliono, finché hanno spazi azione vuoti. Quando viene giocata una carta che è sia azione che reazione, il giocatore può decidere di giocarla come un'azione oppure come una reazione. Le carte interruzione possono essere giocate solo durante il ciclo dell'oscurità.

Parole Chiave

La maggior parte delle carte eroe sono associate a delle parole chiave, che sono riportate in grassetto sulla carta prima del testo dell'abilità, separate da una virgola. Molte di queste parole chiave sono associate a delle regole, mentre altre sono semplici caratteristiche a cui fanno riferimento altre carte. Quando su una carta, nel testo di un'abilità, ci si riferisce ad una parola chiave, tale carta non ha quella parola chiave tra le sue, a meno che la parola non è riportata in grassetto prima del testo dell'abilità. Di seguito sono riportate le regole per le varie parole chiave presenti nel gioco base, mentre espansioni future aggiungeranno nuove parole chiave con le relative regole.

- **Munizioni (Ammo):** Questa carta rappresenta delle munizioni necessarie per usare armi da lancio durante un **Attacco**. Quando un giocatore attiva una carta **Munizioni**, questa viene rimossa dallo spazio azione, e piazzata in alto sopra alla plancia eroe.
- **Attacco (Attack):** Questa carta è considerata un attacco, tramite cui l'eroe tenta di infliggere danni ad un bersaglio.
- **Combo:** Quando il Brigante gioca una o più carte **Combo**, le risolve tutte prima di determinare se perda o meno **Ombre**.
- **Contrattacco (Counterattack):** Questa carta è un'interruzione, che permette al giocatore di attaccare un bersaglio come specificato dalla carta.
- **Fede (Faith):** Queste carte si usano per aumentare l'efficacia di molte delle carte dell'Accolito. Ogni carta con la parola chiave **Fede**, ed ogni carta coperta posta su una carta **Preghiera**, contano come 1 **Fede**.
- **Focus:** Questa carta (in genere un **Attacco**) può usare bonus derivanti da un Focus equipaggiato.
- **Cura (Healing):** Questa carta ripristina vita ad uno o più eroi.
- **Potente (Massive):** Questa carta (in genere un **Attacco**) ha il potenziere di infliggere 3 o più danni al bersaglio.
- **Mischia (Melee):** Questa carta (in genere un **Attacco**) può usare bonus derivanti da un'arma da mischia equipaggiata.
- **Movimento (Move):** Questa carta fornisce all'eroe punti movimento aggiuntivi, e si considera che l'eroe stia usando movimento aggressivo.

- **Persistente (Ongoing):** Questa carta resta in gioco finché l'eroe non decide di scartarla.
- **Furia (Rage):** Questa carta viene considerata come 1 **Furia**, come anche le carte coperte negli spazi azione del Soldato. Il Soldato può aggiungere **Furia** quando vuole, spostando la prima carta coperta del proprio mazzo eroe in un proprio spazio azione vuoto; questa carta deve restare coperta, e non possono essere giocate altre carte su quello spazio azione.
- **A Distanza (Ranged):** Questa carta (in genere un **Attacco**) può usare bonus derivanti da un'arma da tiro equipaggiata.
- **Reliquia (Relic):** Questa carta (in genere un **Attacco**) può usare bonus derivanti da una Reliquia Focus equipaggiato.
- **Nascosto X (Shadows X):** Questa carta permette al Brigante di guadagnare **Nascosto X**, dove X è il TN per le prove di Percezione die nemici. Quando un nemico inizia la sua attivazione adiacente al Brigante che si trovi nelle **Nascosto**, deve effettuare una prova di Percezione. Se la prova fallisce, il Brigante resta **Nascosto**; se ha successo, il Brigante perde **Nascosto**. Finché si trova **Nascosto**, il Brigante viene ignorato quando si determina la priorità die nemici, e non può essere bersaglio degli attacchi nemici. Inoltre, finché si trova **Nascosto**, il Brigante può usare solo movimento cauto.
- **Scudo (Shield):** Questa carta (in genere un **Attacco**) può usare bonus derivanti da uno scudo equipaggiato.

Giocare con un Eroe

Durante il ciclo degli eroi, ciascun eroe ha l'opportunità di agire. Quando si agisce con un eroe, un giocatore ha le seguenti opzioni:

- Giocare fino ad 1 azione
- Giocare qualsiasi numero di reazioni
- Spostare il proprio eroe di una casella per ogni punto movimento a disposizione dell'eroe

Come detto prima, non c'è un ordine preciso in cui gli eroi devono agire. I giocatori possono discutere le strategie e decidere in gruppo l'ordine in cui agiranno gli eroi. Non è obbligatorio per un giocatore terminare le azioni del proprio eroe prima che agisca un altro eroe, ma è obbligatorio risolvere completamente tutte le carte eroe giocate.

Movimento degli Eroi

Durante il ciclo degli eroi, un eroe si può spostare di un numero di caselle fino al proprio movimento disponibile. Ciascun eroe ha un valore di movimento base di due, che significa che l'eroe ha 2 punti movimento (MP) da spendere in ogni ciclo degli eroi. Il movimento base di un eroe può essere modificato da equipaggiamenti o effetti di stato, ed il tutto determina il movimento normale di un eroe. Il totale di MP che un eroe può spendere durante il ciclo degli eroi determina il tipo di movimento dell'eroe. Qui di seguito sono riportati i quattro tipi di movimento disponibili per gli eroi:

- **Nessun movimento:** L'eroe non spende MP
- **Movimento cauto:** L'eroe spende fino a metà (arrotondata per eccesso) dei suoi MP normali.
- **Movimento normale:** L'eroe spende fino al totale dei suoi MP normali.
- **Movimento aggressivo:** L'eroe spende un numero di MP maggiore dei suoi MP normali. In

genere, questo accade per effetto di una carta Movimento giocata.

Un eroe può spostarsi in una casella adiacente libera (diagonale o ortogonale) per ogni MP speso. A meno che non sia diversamente indicato, un eroe non può spostarsi in una casella occupata da un altro eroe o da un nemico.

Modificatori di Movimento

Ogni carta eroe ha una serie di modificatori di movimento, rappresentata da simboli sul lato sinistro della carta. Questi simboli determinano eventuali bonus o penalità applicate al tipo di movimento usato dall'eroe durante quel ciclo degli eroi. Una volta che un eroe scelga un modificatore al tipo di movimento da una carta eroe giocata, quell'eroe non può più cambiare tipo di movimento durante il corrente ciclo degli eroi. Se un simbolo di movimento è sbiadito sulla carta, quella carta non può essere usata se l'eroe ha scelto quel tipo di movimento. In più, qualsiasi tipo di movimento che riporti un "No" su qualsiasi carta azione o reazione negli spazi azione di un eroe impedisce a quell'eroe di usare quel dato tipo di movimento.

È importante notare che i modificatori di movimento sulle carte interruzione si applicano solamente ai tipi di movimento durante i cicli dell'oscurità. A meno che una carta non permetta di usare MP durante il ciclo dell'oscurità, si considera che quell'eroe stia usando "Nessun movimento".

Raccogliere Tesori

Se un eroe si trova in una casella che contenga uno o più segnalini tesoro, può spendere MP per raccogliergli. Per ogni MP speso, un eroe può raccogliere un segnalino tesoro nella sua casella. Quando un eroe raccoglie un tesoro, scarta quel segnalino dal tassello regno, pesca un segnalino tesoro dalla Sacca del Tesoro, ne prende la carta corrispondente, e rimette il segnalino tesoro nella Sacca del Tesoro.

Azioni non ostili

Gli eroi possono effettuare diverse azioni senza giocare una carta eroe; queste azioni vengono definite "azioni non ostili". Se una Cerca richiede che gli eroi interagiscano con un oggetto del regno, o con un segnalino Cerca, l'eroe deve trovarsi in una casella adiacente al segnalino o all'oggetto, ed effettuare un'azione non ostile. Per effettuare un'azione non ostile, un eroe deve spendere 1 MP. Molte azioni non ostili, come disarmare trappole, possono avere un TN associato. Se un'azione non ostile ha un TN, l'eroe deve tirare la sua riserva di dadi base, insieme con qualsiasi eventuale dado bonus fornito da carte eroi o da oggetti.

Eroi Sconfitti

Quando la vita di un eroe viene ridotta a zero, quell'eroe è *sconfitto*. Un eroe sconfitto non viene rimosso dal gioco fino al passo "Pulizia" della Fase di Aggiornamento, in modo che i giocatori possano avere la possibilità di salvare l'eroe usando la serendipità (vedi pagina XX). Quando un eroe sconfitto viene rimosso dal gioco, viene considerato morto. Eventuali oggetti della Cerca portati dall'eroe sconfitto vengono dati ad un altro eroe a sua scelta. Gli eroi morti non ricevono ricompense per aver completato una Cerca, fintanto che restano morti. Un eroe morto viene riportato in vita alla fine di un atto, dopo che gli eroi sopravvissuti hanno ricevuto le loro ricompense. Qualora tutti gli eroi dovessero essere sconfitti, gli eroi registrano lo stato di gioco come se fosse la fine di un atto dell'avventura (vedi pagina XX), e qualsiasi Cerca da loro intrapresa è considerata fallita.

L'Oscurità

L'Oscurità rappresenta i nemici, eventi, e trappole che cospirano contro gli eroi. Nessun giocatore controlla l'Oscurità, che è controllata dal gioco stesso. Quando sono presenti nemici attivi durante il

ciclo dell'oscurità, i giocatori pescano e risolvono una carta oscurità ed attivano i nemici. Per determinare se un nemico sia attivo, i giocatori devono controllare il raggio di minaccia all'inizio del ciclo dell'oscurità.

Controllare il Raggio di Minaccia

Il raggio di minaccia rappresenta uno specifico numero di caselle di distanza da un nemico. Se un eroe si trova entro il raggio di minaccia di un nemico, il nemico viene considerato attivo. Ogni nemico ha un suo raggio di minaccia, riportato sulla corrispettiva carta mostro. Per controllare il raggio di minaccia, scegliete un nemico e seguite questi passi:

1. Scegliete un eroe.
2. Riferitevi al raggio di minaccia riportato sulla carta mostro relativa al nemico scelto, ed alla minaccia attuale dell'eroe scelto.
3. Sommate i due valori per ottenere il raggio di minaccia totale.
4. Contate le caselle tra il nemico scelto e l'eroe scelto (distanza).
5. Se la distanza è uguale o inferiore al raggio di minaccia totale, il nemico è attivo e potete saltare il prossimo passo.
6. Se la distanza è maggiore del raggio di minaccia totale, ripetete i passi 1-6 per ogni altro eroe. Se tutti gli eroi sono stati controllati, ed il nemico non è stato attivato, questo nemico viene considerato inattivo.

Ciascun nemico appartiene ad un tipo specifico di mostro, come riportato dalla relativa carta mostro. Se un nemico si attiva, tutti i nemici dello stesso tipo di mostro vengono considerati attivi. I nemici attivi si attiveranno durante il ciclo dell'oscurità, mentre quelli inattivi no. Una volta che un nemico si attiva, resta attivo per il resto della partita. Quando non ci sono nemici attivi, non si pesca una carta oscurità, e il ciclo dell'oscurità termina.

È importante notare che c'è un altro modo per attivare i nemici: un nemico si attiva quando diventa bersaglio di un attacco da parte di un eroe, indipendentemente dal fatto che ci siano o meno eroi in raggio durante il ciclo dell'oscurità; questo significa che si attivano anche tutti i nemici dello stesso tipo di mostro del nemico attaccato.

Risolvere gli Eventi

Quando viene pescata una carta oscurità, per prima cosa si risolve l'evento riportato all'inizio della carta. Gli eventi sono accadimenti specifici per i quali succede una cosa spiacevole quando se ne verificano le condizioni. Questa relazione se/allora può provocare situazioni imprevedibili, che costringeranno gli eroi a reagire ad un ambiente in cambiamento.

Penalità di Minaccia

Quando un eroe ha una minaccia attuale di 10, il giocatore deve risolvere la penalità di minaccia riportata sulla carta oscurità. Molte di queste penalità hanno effetto sul resto dell'atto, e rendono il gioco più difficile per gli eroi. Ci sono eventi che possono attivare una penalità di minaccia anche se un eroe ha meno di 10 di minaccia, e quindi è importantissimo che gli eroi facciano sempre molta attenzione alla loro minaccia.

Attivare i Nemici

La maggior parte del ciclo dell'oscurità riguarda l'attivazione dei nemici. Quando si attivano i nemici, i giocatori seguono, nell'ordine, questi passi:

1. **Ordine:** i giocatori determinano l'ordine di attivazione.
2. **Movimenti Nemici:** i giocatori spostano i nemici in base alla loro priorità
3. **Attacchi Nemici:** i giocatori risolvono gli attacchi di ogni nemico.

Ciascun passo viene risolto per ogni nemico in ordine di attivazione, prima di passare al passo successivo. Per esempio, tutti i nemici dovrebbero muoversi prima che un nemico possa attaccare.

Ordine

L'ordine in cui i nemici vengono attivati durante il ciclo dell'oscurità viene definito ordine di attivazione. La carta oscurità riporta l'ordine di attivazione in base al grado dei nemici: scagnozzi, capitani, mini-boss e boss. L'ordine di attivazione nell'ambito di ogni grado viene determinato dalla classificazione dei tipi di mostro. Una volta stabilito dalla carta oscurità pescata, l'ordine di attivazione resta lo stesso in tutto il ciclo dell'oscurità.

Classificazione dei Mostri

Ogni nemico ha una classificazione, che ne determina l'attivazione durante il ciclo dell'oscurità; essa definisce inoltre come si muoverà il nemico una volta attivato. Ci sono tre diverse classificazioni di mostri:

- **Istintivi (Instinct):** questi nemici si attivano per primi. Quando si muovono, si fermano nella prima casella disponibile da cui possono attaccare un qualsiasi bersaglio.
- **Intelligenti (Intellect):** questi nemici si attivano dopo quelli istintivi. Quando si muovono, usano tutti gli MP che possono, comunque terminando in una posizione da cui poter attaccare il loro bersaglio, lasciando spazio per altri nemici dello stesso tipo di mostro.
- **Nonmorti (Undead):** questi nemici si attivano per ultimi, ma per il resto funzionano come quelli istintivi, eccetto che gli scagnozzi hanno la possibilità di tornare in vita se sconfitti.

Quando ci sono diversi tipi di mostro nella stessa classificazione, ci si riferisce al raggio di minaccia del mostro: il nemico con il raggio di minaccia più alto si attiva per primo, seguito da quello col successivo raggio di minaccia più alto, e così via.

Movimento dei Nemici

Dopo aver determinato l'ordine di attivazione, i giocatori devono muovere i nemici nell'ordine stabilito. Il movimento dei nemici si basa sulla priorità dei nemici, che è riportata sulle relative carte mostro. La priorità è l'ordine in cui il nemico sceglie il suo bersaglio, e viene usata per determinare movimenti e decisioni in occasioni in cui ci sia più di un bersaglio possibile.

La priorità è divisa in una lista; i giocatori partono dall'inizio della lista e la scorrono, finché non venga identificato un bersaglio unico. Potrebbero verificarsi occasioni in cui la terza priorità non definirà un unico bersaglio; in tali situazioni, la quarta e la quinta priorità sono:

- Meno vita
- A scelta del giocatore

Dopo aver stabilito la priorità, i giocatori muoveranno ciascun nemico in base all'ordine di attivazione. Un nemico si muove di tante caselle fino al suo valore di movimento riportato sulla carta, spendendo 1 MP per ogni casella di spostamento. Nemici che occupino più di una casella si muoveranno comunque di una sola casella per MP. I nemici possono muoversi ortogonalmente e diagonalmente, ma non possono entrare in una casella occupata. È importante ricordare che la classificazione di un nemico ha effetto sul suo movimento.

I nemici si muoveranno sempre in una posizione da cui attaccare un eroe, se possibile. Se un nemico non può muoversi in una posizione da cui attaccare il suo bersaglio (basato sulla priorità), si

muoverà invece in una posizione da cui attaccare il successivo eroe possibile.

Movimento di gruppi di scagnozzi

In genere i nemici vanno mossi individualmente; nel caso di gruppi di scagnozzi dello stesso tipo di mostro che siano adiacenti l'uno agli altri, essi verranno mossi tutti insieme come gruppo di scagnozzi. Quando si muove un gruppo di scagnozzi, i giocatori scelgono lo scagnozzo più vicino ad un eroe, che verrà definito *esploratore* e sarà il primo a muoversi verso il suo bersaglio; dopo aver mosso l'esploratore, tutti gli scagnozzi adiacenti alla sua casella di partenza verranno spostati verso il suo stesso bersaglio.

Tattiche dei Nemici

I nemici che attaccano in mischia (M) si muoveranno sempre verso il proprio bersaglio; inoltre, qualsiasi scagnozzo da mischia adiacente ad un bersaglio non si sposterà. Tuttavia, se il nemico è intelligente, potrà comunque muoversi in un'altra casella adiacente al proprio bersaglio, in modo da far spazio ad altri nemici. Se obbligato ad andarsene per qualsiasi ragione, un nemico non viene considerato esploratore, e quindi gli scagnozzi adiacenti non lo seguiranno.

I nemici che attaccano a distanza (R) non si muoveranno necessariamente verso il loro bersaglio. Quando si muove un nemico che attacca a distanza per fargli raggiungere una posizione d'attacco, esso si muoverà verso la casella più lontana dal bersaglio che sia ancora in linea di vista e raggio per il proprio attacco.

Attacchi Nemici

Dopo che tutti i nemici sono stati mossi, i giocatori devono risolvere gli attacchi per ogni nemico in posizione di attacco. Gli attacchi nemici vengono risolti in ordine di attivazione, e seguono molti degli stessi passi del combattimento degli eroi. Quando si deve risolvere un attacco nemico, i giocatori eseguono i seguenti passi in ordine per ogni nemico in posizione di attacco:

1. **Determinare i Bersagli:** I giocatori determinano il bersaglio/i dell'attacco in base alle priorità del nemico. Alcuni attacchi nemici possono colpire più bersagli.
2. **Creare la Riserva Dadi:** I giocatori determinano la riserva dei dadi del nemico, e quindi raccolgono i dadi relativi. La riserva dei dadi per l'attacco di un determinato nemico è riportata sulla relativa carta mostro; alcune abilità possono aggiungere o sottrarre dadi dalla riserva. In genere questa riserva sarà formata da dadi attacco, perché i dadi fato non vengono tirati finché non si determina il successo o fallimento dell'attacco.
3. **Tirare la Riserva dei Dadi:** I giocatori scelgono uno di loro che tirerà i dadi del mostro e ne valuterà il risultato. Ogni dado maggiore o uguale del TN dell'attacco nemico viene considerato un successo, e l'attacco colpisce. Se non vengono ottenuti successi col tiro, l'attacco fallisce, ed i giocatori possono saltare il prossimo passo.
4. **Infliggere i Danni:** Se l'attacco colpisce, il nemico infligge danni al bersaglio.

Progenie

L'ultimo passo da risolvere durante il ciclo dell'oscurità è quello di generare i nemici. I giocatori risolvono questo passo solamente quando c'è in gioco almeno una tana. Quando si risolve il passo Progenie, i giocatori generano nemici da ogni tana in gioco in base al tipo di progenie (spawn) riportato sulla carta oscurità. Ogni tana è associata con uno specifico tipo di mostro, a cui da' origine.

I mostri generati vanno piazzati nelle caselle adiacenti alla tana, se possibile. I mostri da mischia vengono generati per primi, seguiti dai mostri che attaccano a distanza. Quando vengono generati, i

mostri vanno piazzati nella miglior posizione possibile per attaccare gli eroi. I mostri M vanno piazzati quanto più vicini ad un bersaglio che rispecchi le loro priorità; quelli R vengono piazzati in raggio di attacco ma quanto più distanti dal bersaglio è possibile. Seguite queste linee guida per generare i mostri:

Mostri da Mischia (primi)

- Adiacenti alla tana
- Casella disponibile più vicina alla tana
- Più vicini possibile al loro bersaglio
- Quando c'è più di un bersaglio, riferirsi alle priorità dei mostri

Mmostri da distanza (secondi)

- Adiacenti alla tana
- Casella disponibile più vicina alla tana
- Più distanti possibile dal bersaglio, ma in raggio di attacco
- Quando c'è più di un bersaglio, riferirsi alle priorità dei mostri

Qualora i giocatori dovessero generare mostri ma non restano abbastanza miniature di quei determinati nemici, il segnapunti dell'oscurità viene incrementato in base alla quantità e grado di nemici mancanti. Per ogni tre scagnozzi mancanti, l'oscurità aumenta di 1 AP. Per ogni grado di miniature mancante, l'oscurità aumenta di 1 AP.

Tipi di Progenie

Ci sono molti tipi di progenie in *Myth*. Questa lista include i tipi di progenie presenti nel gioco base e nei primi supplementi, ma non è una lista completa e continuerà ad allungarsi man mano che il gioco si espande. Progenie normali e pesanti vengono illustrate in dettaglio sulle carte mostro degli scagnozzi. La quantità esatta ed altri dettagli per gli altri tipi di progenie sono riportati sulle carte oscurità.

Normale (Normal): I giocatori fanno riferimento alla carte mostro per informazioni su questa progenie.

Aggressiva (Aggressive): I giocatori generano una progenie normale, ma gli scagnozzi si attivano immediatamente dopo averli piazzati.

Concentrata (Focused): I giocatori generano una progenie normale, e poi incrementano di 2 AP il segnapunti dell'oscurità.

Pesante (Heavy): I giocatori fanno riferimento alla carte mostro per informazioni su questa progenie.

Mortale (Deadly): Questo tipo genera capitani invece di scagnozzi.

Martire (Sacrifice): I giocatori generano una progenie normale, ma per ogni scagnozzo da piazzare, la tana invece recupera 1 vita. Quando la tana non ha danni, vengono piazzati tutti gli scagnozzi rimanenti.

Spaventosa (Terrifying): Questo tipo genera mini-boss invece di scagnozzi.

Mistica (Mystic): I giocatori generano una progenie normale, poi ogni eroe scarta le sue carte Persistenti in gioco.

Pacifica (Pacifying): I giocatori generano una progenie normale, poi il Soldato deve ridurre a zero tutta la sua Furia; le carte nei suoi spazi azione non vengono scartate.

Maledetta (Ill-Fated): I giocatori generano una progenie normale, poi ogni giocatore deve scartare una carta a caso dalla propria mano.

Ombra (Shadow): I giocatori generano una progenie normale; tuttavia, gli scagnozzi generati vengono piazzati adiacenti agli eroi (in base alla priorità) invece che adiacenti alla tana.

Paranoica (Paranoid): I giocatori generano una progenie normale, poi ogni eroe guadagna 4 in minaccia.

Intelligente (Intelligent): I giocatori generano una progenie normale, ma tutti gli scagnozzi generati devono essere da combattimento a distanza (se disponibili).

Esplosiva (Explosive): Ciascun eroe adiacente alla tana subisce danni come riportato sulla carta oscurità. Poi la tana viene distrutta, e non rilascia tesori. Infine, piazzate 10 scagnozzi nelle caselle più vicine disponibili, partendo dalle caselle precedentemente occupate dalla tana.

Attaccabrighe (Rowdy): I giocatori generano una progenie normale, ma tutti gli scagnozzi generati devono essere da mischia (se disponibili)

Rinforzata (Reinforcing): I giocatori generano una progenie normale, ma in più vengono piazzati 4 scagnozzi lungo il bordo del tassello più vicino ad un eroe.

Tane

Ogni tipo di mostro ha un tipo di tana associato ad esso, che deve essere in gioco affinché quel tipo di mostro possa essere generato. Le tane vanno piazzate sui tasselli regno, o tramite specifici requisiti della Cerca, oppure a scelta del giocatore.

Le tane vengono considerate oggetti del regno, ma possono essere un bersaglio e subire attacchi, ed hanno un valore vita ed un valore difesa. Indipendentemente dal tipo, le tane hanno sempre vita 5 e difesa 3. Quando una tana è ridotta a 0 o meno di vita, è distrutta e rimossa dal tassello regno. Una tana distrutta rilascia un tesoro in una delle caselle che occupava. Se una tana distrutta occupava caselle in cui un eroe non può entrare, il tesoro va piazzato nella casella più vicina disponibile a scelta del giocatore.

Boss

I boss sono nemici molto potenti, ed in genere compaiono solo durante una Cerca di una storia. Questi nemici sono molto più difficili da sconfiggere rispetto a scagnozzi e capitani. La maggior parte dei boss ha attacchi multipli ed abilità speciali. I boss non hanno un raggio di minaccia, perché sono sempre considerati attivi finché sono in gioco. Gli AP che un boss aggiunge al segnapunti dell'oscurità durante la fase di Aggiornamento sono riportati sulla relativa carta.

Quando viene attivato un boss, i giocatori tirano i dadi fati riportati nella sezione specifica della carta del boss. Poi, il boss attiverà tutte le liste del fato possibili, partendo da quella più in basso a salire. Queste liste vengono completate allo stesso modo in cui gli eroi attivano le liste del fato degli oggetti, ed alcune di queste liste hanno effetto sull'attacco del boss. Dopo aver attivato le liste, il boss effettua tutti i suoi attacchi, partendo dall'alto della carta a scendere.

Alcuni boss hanno diversi stadi, ed ogni stadio è rappresentato dalla propria carta boss; tali boss partono dallo "Stadio 1" e, quando vengono ridotti a zero vita, passano allo stadio successivo.

Quando gli eroi sconfiggono lo stadio finale, il boss viene considerato sconfitto, e viene rimosso dal gioco. (NdT: anche qui manca un grafico)

Carte Oscurità

Ogni boss ha un proprio mazzo oscurità personalizzato. All'inizio della partita, i giocatori possono scegliere quale mazzo oscurità usare, e possono anche decidere di combinare i mazzi oscurità per una sfida più difficile.

Mini-Boss

I mini-boss sono più potenti di scagnozzi e capitani, ma non pericolosi quanto i boss. Questi nemici funzionano in maniera simile ai boss, ma possono comparire più spesso (talvolta evocati da una

carta oscurità). A differenza dei boss, i mini-boss hanno un raggio di minaccia, ed incrementano il segnapunti dell'oscurità solo di 1 durante la fase di Aggiornamento, e solo se il mini-boss è attivo.

Agenti

Gli Agenti sono nemici unici che funzionano come i mini-boss, ma con una differenza principale: quando un agente viene sconfitto, non lascia un tesoro; invece, gli eroi ottengono un'abilità Agente sotto forma di carta eroe. Un eroe può scegliere di aggiungere immediatamente questa carta al suo mazzo eroe (senza rimuovere un'altra carta).

Il Regno

Il centro dell'area di gioco, dove si svolge la partita, si chiama Regno. I tasselli che formano il regno si chiamano Tasselli Regno, ed ognuno di essi riporta una legenda con le informazioni necessarie per popolarlo quando il primo eroe vi entra. Alcuni tasselli regno hanno gruppi di caselle riuniti da linee colorate. Questi gruppi di caselle hanno regole specifiche che dipendono dal colore della linea che li circonda.

Linee Regno Blu: Queste caselle non possono normalmente essere attraversate.

Linee Regno Rosse: Queste caselle non possono normalmente essere attraversate, e bloccano la Linea di Vista.

Linee Regno Viola: Queste caselle si usano quando si prepara il tassello regno.

Scegliere un Tassello Regno

All'inizio della partita, ed ogni volta che un eroe esce dai confini di un tassello regno, i giocatori devono spostarsi in un tassello regno. A meno che non stiano giocando una Cerca di una storia, i giocatori possono scegliere quale tassello regno sarà la loro destinazione. Le dimensioni del tassello regno dipendono dalla quantità di caselle sovrainposte; ci sono tre dimensioni di tasselli regno: 4x6, 6x6, e 12x12. Queste tre dimensioni si possono abbinare tra loro per creare tre grandezze di tasselli regno combinati: 6x12, 4x12, e 24x12. Quando si sceglie un tassello regno combinato, i giocatori ignorano le legende dei tasselli singoli, e fanno invece riferimento alla legenda del tassello regno combinato corrispondente alle dimensioni scelte (a pagina XX).

Piazzare un Tassello Regno

Dopo aver scelto un tassello regno, i giocatori devono piazzarlo. Quando si piazza il primo tassello, all'inizio della partita, esso può essere posizionato come desiderano i giocatori, che poi sceglieranno un lato da cui far partire i loro eroi. Se il tassello viene invece posizionato accanto ad un altro già in gioco, va messo lungo uno dei lati da cui gli eroi non sono entrati. Se il tassello è un tassello combinato, entrambi i tasselli vanno piazzati come se fossero un unico tassello. Ogni tassello regno riporta delle frecce di allineamento stampate lungo i bordi. Quando si piazza un tassello regno, le frecce su entrambi i tasselli devono allinearsi, oppure almeno una freccia di allineamento sul tassello che si sta piazzando deve trovarsi tra le frecce di allineamento del tassello già in gioco. Inoltre, le caselle sui tasselli devono allinearsi correttamente.

Popolare un Tassello Regno

Ciascun tassello regno riporta una legenda stampata nell'angolo. Nel caso di tasselli combinati, la relativa legenda è riportata direttamente nel regolamento. La legenda di un tassello regno include diversi simboli, che vengono usati per popolare il tassello quando viene piazzato. I giocatori devono risolvere questi simboli in ordine da sinistra a destra per determinare quali elementi si usano per il tassello regno. Molti degli elementi offrono scelte ai giocatori.

Ogni simbolo nella legenda rappresenta un elemento richiesto per il tassello. Quando la parte bassa destra del simbolo riporta un cerchio, significa che quell'elemento è variabile. Il numero nel cerchio

rappresenta il massimo numero di quegli elementi permesso sul tassello. Quando c'è un punto interrogativo nel cerchio, significa che quell'elemento non è necessario, ma può essere piazzato se i giocatori lo vogliono.

- **Cerca (Quest):** I giocatori devono pescare una carta capitolo della cerca. Quando si gioca una Cerca di una storia, i giocatori possono scegliere di ignorare questo elemento.
- **Trappola (Trap):** Questo simbolo indica una trappola sul tassello regno; i giocatori tirano un dado del fao per determinarne il tipo (vedi pagina XX).
- **Tana (Lair):** Questo simbolo indica che sul tassello vanno piazzate una o più tane.
- **Branco di Cacciatori (Hunting Pack):** Questo simbolo indica che sul tassello potrebbero esserci uno o più branchi di cacciatori.
- **Limite di Tesori (Treasure Limit):** Questo simbolo indica il limite di tesori del tassello regno.
- **Oro (Gold):** Questo indica la quantità di oro che gli eroi ricevono dopo aver ripulito il tassello.
- **Mercante (Merchant):** Questo simbolo indica che i giocatori pescheranno una carta mercante dopo aver ripulito il tassello.
- **Mucchio d'Oro (Gold Hoard):** Questo indica che i giocatori risolvere un Mucchio d'oro dopo aver ripulito il tassello.
- **Mucchio di Tesori (Treasure Hoard):** Questo indica che i giocatori risolvere un Mucchio di tesori dopo aver ripulito il tassello.
- **Mini-Boss:** Questo indica la presenza di un mini-boss sul tassello.

Pescare un Capitolo della Cerca

Se la legenda di un tassello regno include il simbolo Cerca, per prima cosa i giocatori devono pescare una carta Capitolo della Cerca. L'unica eccezione a questa regola si ha quando i giocatori stanno giocando una Cerca di una storia; durante una storia, i giocatori possono scegliere se pescare o no una carta Capitolo della Cerca. Molte carte Capitolo della Cerca hanno le loro proprie regole di preparazione, che potrebbero richiedere di piazzare sul tassello regno elementi specifici. Questi elementi contano ai fini dei requisiti espressi nella legenda del tassello, e non vengono sommati ad essi. Per esempio, se un Capitolo della Cerca richiede di piazzare una tana, e c'è già un simbolo tana nella legenda del tassello scelto, i giocatori possono ignorare il requisito della legenda, perché è già stata piazzata una tana seguendo i requisiti della carta Capitolo della Cerca.

(NdT: quindi la legenda delle carte Capitolo della Cerca va soddisfatta prima di quella del tassello. Da verificare con gli autori)

Piazzare le Tane

Se un tassello regno include una tana, questa va piazzata sul tassello in modo da occupare almeno una casella inclusa in un'area dai bordi viola. Quando si piazza una tana, i giocatori possono ignorare le linee blu e rosse, a patto che la tana sia piazzata in modo da poter essere attaccata in qualche modo. A meno che non sia specificato diversamente da una Cerca, i giocatori possono scegliere che tipo di tana piazzare sul tassello.

Quando vengono piazzate delle tane, esse entrano in gioco con una data quantità di scagnozzi, definita "progenie iniziale". La progenie iniziale si basa sul tipo di tana e numero di eroi in gioco. Il piazzamento di questi scagnozzi segue le stesse regole usate nella Progenie (vedi pagina XX). **(NdT: qui ci sarebbe una tabella riguardo la progenie iniziale, che però nel file originale manca. Riferitevi alla tabella del manuale nella scatola intitolata "Initial Spawn Table").**

Branchi di Cacciatori

Un branco di cacciatori è un gruppo di scagnozzi tutti appartenenti allo stesso tipo di mostro. Tranne se diversamente specificato da una Cerca, i giocatori possono scegliere il tipo di mostri di ciascun branco di cacciatori. Il tipo di mostri del branco non deve necessariamente essere lo stesso di quello di altri branchi o delle tane già presenti sul tassello regno, ma possono essere tutti dello stesso tipo di mostro se così vogliono i giocatori.

I giocatori scelgono la quantità di scagnozzi in ogni branco di cacciatori, da un minimo di 3 ad un massimo di 8. Quando si piazza un branco di cacciatori, il primo scagnozzo va piazzato in una casella di un'area coi bordi viola, ed i restanti scagnozzi devono essere piazzati adiacenti al primo. Se un tassello regno non ha aree viola, il primo scagnozzo deve essere piazzato ad almeno 4 caselle di distanza dagli eroi, e gli altri adiacenti ad esso.

Limite dei Tesori

Il limite dei tesori indica il massimo numero di tesori rilasciati sul tassello regno. I giocatori devono piazzare un numero di segnalini tesoro pari al limite dei tesori sulla sezione tesori della plancia dell'oscurità. Ogni volta che viene rilasciato un tesoro, uno dei segnalini viene spostato dalla plancia dell'oscurità alla casella del tassello regno dove è stato rilasciato. Quando non ci sono più segnalini tesoro sulla plancia dell'oscurità, non possono esser rilasciati altri tesori. Questo limite può essere ridotto a causa dell'Indugiare degli eroi (vedi "indugiare", pagina XX).

Mucchi d'Oro e di Tesori

I mucchi compaiono solo su tasselli combinati, e vengono risolti solo dopo che un tassello regno è stato ripulito. La ricompensa per i mucchi d'oro e di tesori è diversa, ma la risoluzione è identica: dopo che un tassello è stato ripulito, ciascun eroe sopravvissuto tira un dado del fato e fa riferimento alle tabelle qui sotto.

(NdT: anche qui mancano le tabelle dal documento originale).

Aspetti del Regno

Gli oggetti del regno rappresentano diversi tipi di terreno e caratteristiche. Tranne se specificato diversamente da una Cerca, i giocatori possono decidere se aggiungere o meno qualsiasi numero di Aspetti del regno su un tassello regno. Molti aspetti del regno riportano stampate delle caselle, e ci si può muovere sopra. Se un aspetto del regno ha una linea colorata, segue le stesse regole delle linee colorate dei tasselli regno.

Lasciare un Tassello Regno

Quando un eroe si trova in una casella adiacente al bordo di un tassello regno, ed ha almeno 1 MP da spendere, può scegliere di lasciare il tassello regno. Un eroe non può lasciare il tassello regno dallo stesso bordo da cui vi è entrato. Nel caso del primo tassello regno di un atto, si considera che gli eroi siano entrati dal bordo adiacente al quale vengono piazzati. Quando un eroe sceglie di lasciare un tassello regno, bisogna piazzare e popolare il prossimo tassello regno prima che l'eroe possa entrarvi. Per entrare nel nuovo tassello, un eroe deve semplicemente spostarsi da una casella lungo il bordo di un tassello ad un'altra lungo il bordo dell'altro, al costo di 1 MP.

Ripulire un Tassello Regno

Un tassello regno si definisce ripulito quando non ci sono nemici, trappole o tane rimaste su di esso.

Quando un tassello regno è ripulito, i giocatori eseguono i seguenti passi:

1. Ogni eroe riduce la propria minaccia a zero.
2. Rimuovere tutti i segnalini tesoro dal tassello regno. Per ogni segnalino tesoro rimosso, gli eroi guadagnano 1 oro.
3. Rimuovere tutti i segnalini tesoro dalla plancia dell'oscurità.
4. Se il tassello ha un valore oro nella legenda, gli eroi ricevono quella quantità d'oro.
5. Se il tassello ha un mercante nella legenda, gli eroi pescano e risolvono una carta mercante.

Oltre a questi passi, ogni eroe che inizi il ciclo degli eroi su un tassello ripulito ha i suoi MP raddoppiati. Dopo che tutti gli eroi sono usciti da un tassello regno ripulito, questo può essere rimosso dall'area di gioco; quando un nemico entra in un tassello ripulito, il tassello non viene più considerato ripulito finché tutti i nemici su di esso non saranno sconfitti.

Abbandonare un Tassello Regno

Se gli eroi dovessero abbandonare un tassello regno non ripulito, questo viene considerato abbandonato. Le seguenti regole si applicano ai tasselli regno abbandonati:

- Rimuovere tutti i segnalini tesoro dal tassello regno e dalla plancia dell'oscurità.
- Gli Eroi falliscono immediatamente qualsiasi eventuale capitolo della cerca associato con il tassello abbandonato.
- Appena l'ultimo eroe lascia un tassello regno abbandonato, eventuali trappole su di esso vanno rimosse. Gli eroi non ricevono eventuali ricompense per la disattivazione di queste trappole.
- Il tassello regno abbandonato non viene rimosso dall'area di gioco; inoltre, tutti i prossimi tasselli regno dovranno restare in gioco per il resto dell'atto.

Trappole

Le trappole sono pericoli in cui gli eroi incappano in taluni tasselli regno. Quando gli eroi entrano in un tassello regno contenente una trappola, uno dei giocatori tira un dado del fato e fa riferimento alla sezione trappole della plancia dell'oscurità. La combinazione del risultato del dado e delle dimensioni del tassello regno determinano il tipo di trappola incontrato su quel tassello. Le trappole si attivano durante la Fase di Aggiornamento, ed hanno effetto sia sugli eroi che sui nemici.

Disarmare le Trappole

Per neutralizzarne il pericolo, gli eroi possono tentare di disarmare le trappole, ricavandone le eventuali ricompense ad esse associate. Per disattivare una trappola, un eroe deve effettuare un'azione non ostile; il TN di ogni trappola è riportato nella descrizione della trappola stessa. Quando una trappola è disarmata con successo, viene rimossa dal tassello regno, e gli eroi ricevono la ricompensa riportata nella descrizione della trappola.

(NdT: anche qui il file originale NON riporta la tabella necessaria)

Oggetti

Le plance degli eroi riportano un determinato numero di spazi per l'equipaggiamento, ed uno spazio

per l'inventario. Questi spazi vengono usati per indossare e conservare carte oggetti. Ciascuno spazio equipaggiamento può contenere una carta oggetto, che rappresenta il relativo oggetto indossato/impugnato dall'eroe. Ogni carta oggetto ha un simbolo spazio che indica in quale spazio deve essere piazzata. Le carte oggetto che non possono essere indossate/impugnate vanno piazzate coperte nell'inventario dell'eroe. Non c'è limite alla quantità di carte che un eroe può tenere nel proprio inventario, e gli eroi possono modificare il proprio equipaggiamento durante il passo Pulizia della fase di Aggiornamento.

Mazzi degli Oggetti

Gli oggetti sono separati in singoli mazzi in base alla rarità; tali mazzi definiscono anche come vengono usate le relative carte.

- **Marrone:** questi oggetti sono definiti "oggetti di base"; gli eroi iniziano il gioco con gli oggetti di base che riportano il simbolo della propria classe nell'angolo in alto a destra. Tutti gli eroi iniziano anche con un'Armatura dell'Avventuriero ("Adventurer's Gear). Questi oggetti non si possono vendere, e sono sempre disponibili per l'eroe che corrisponde al simbolo della classe. Gli oggetti marroni non usati vengono rimessi nella scatola.
- **Bianco:** questi oggetti rappresentano i tesori comuni, come oro e pozioni. Quando un eroe pesca una carta oggetto bianca, ne prende il relativo segnalino e lo piazza nel proprio inventario; poi, rimescola la carta oggetto nel mazzo. La carta riporta le regole su come usare il segnalino relativo.
- **Verde:** questi sono oggetti utili che gli eroi iniziano a trovare abbastanza presto durante la partita.
- **Blu:** questi oggetti sono unici e potenti. Dato che nella sacca del tesoro non ci sono segnalini tesoro blu all'inizio della partita, gli eroi non troveranno molti oggetti blu tanto presto.

Oggetti della Cerca

Alcuni oggetti si possono acquisire solo tramite specifiche Cerche. Le carte che riportano il simbolo Cerca nell'angolo in alto a destra non vanno mescolate nel mazzo degli oggetti, ma messe da parte finché non vengono richieste specificamente da una Cerca.

Attaccare con gli Oggetti

La maggior parte delle carte eroe con la parola chiave Attacco riportano anche una parola chiave che corrisponde ad un'altra parola chiave su un oggetto, come Mischia o Reliquia. Quando un eroe effettua un attacco, può scegliere uno dei suoi oggetti impugnati che abbiano una parola chiave riportata anche sulla carta d'attacco; se l'eroe ha diversi oggetti con la stessa parola chiave, deve sceglierne uno solo. I dadi riportati dopo "Attacco:" sulla carta dell'oggetto scelto vengono aggiunti alla riserva dei dadi dell'eroe per quell'attacco.

Liste del Fato

Oltre a fornire dadi bonus, molti oggetti hanno abilità speciali collegate a specifici risultati del dado del fato, chiamati "liste del fato"; esse possono essere attivate quando l'oggetto viene usato durante un attacco. Quando, durante un attacco, un eroe ottiene coi dadi del fato risultati che corrispondono a quelli riportati in una lista del fato, dovrà risolvere l'effetto di quella lista. Sebbene durante un attacco possano attivarsi più liste del fato, gli eroi devono sempre tentare di attivare le liste che riportino il maggior numero di risultati ottenuti. Ogni singolo dado del fato può essere usato per una ed una sola lista; una volta usato per una lista, un dado non potrà essere usato di nuovo.

Alcune liste del fato indicano all'eroe di risolvere l'effetto come se fosse una specifica carta eroe. Quando si risolvono tali effetti, l'eroe deve far riferimento alla specifica carta eroe menzionata, e risolverne gli effetti ivi riportati. Quando una carta eroe viene usata in questo modo, l'eroe ne ignora

i modificatori di movimento ed AP.

Scambiarsi gli oggetti

Gli eroi possono scambiare oggetti tra di loro quando vogliono, finché si trovino adiacenti l'un l'altro. Eccezione: gli eroi su un tassello ripulito possono scambiarsi gli oggetti tra di loro indipendentemente dalla loro posizione.

Quando un eroe riceve un oggetto da uno scambio, deve metterlo nel suo inventario, e lo può indossare solo durante il passo pulizia della fase di Aggiornamento.

Mercanti

Le carte mercante, in genere pescate quando si ripulisce un tassello regno, permettono agli eroi di vendere e comprare oggetti. Ogni mercante ha un inventario specifico, e vende un solo esemplare di ciascuno degli oggetti riportati sulla carta. Quando una carta mercante riporta un oggetto specifico, ne riporta anche il costo. Quando la carta mercante indica di pescare da determinati mazzi oggetti, i giocatori faranno riferimento al costo riportato sulla carta stessa. I prezzi di vendita e acquisto sono riportati nell'angolo in basso a destra della carta: il numero a sinistra è il costo per gli eroi, a destra il valore che gli eroi ricavano dalla vendita.

Quando acquistano un oggetto, gli eroi devono scartare un numero di segnalini oro pari al costo dell'oggetto, cercare nel mazzo appropriato la carta dell'oggetto, prenderla, e rimescolare il mazzo oggetti. Quando vendono un oggetto, gli eroi ricevono un numero di segnalini oro pari al valore di vendita riportato sulla carta, e rimescolano la carta venduta nel mazzo oggetti appropriato.

Quando un eroe acquista una pozione da un mercante, prende l'appropriato segnalino e lo mette nel suo inventario.

Quando gli eroi hanno finito di acquistare e vendere oggetti, la carta mercante viene scartata. Le carte mercante si rimescolano alla fine dell'atto corrente.

Serendipità

La serendipità è una risorsa codivisa che gli eroi possono guadagnare durante una partita, e se ne tiene il conto con i relativi segnalini; gli eroi possono scegliere in gruppo come spendere questi segnalini durante la partita per attivare diversi effetti. Quando la descrizione di un effetto non riporta il momento in cui usarlo, gli eroi possono usare quell'effetto quando vogliono. Ogni effetto ha un costo in serendipità associato per attivarlo. Alla fine di un atto o di una Cerca di una storia, tutta la serendipità viene persa, pertanto gli eroi dovrebbero usarla di frequente.

(NdT: anche qui manca l'ennesima tabella, ma i paragrafi successivi indicano comunque come usare la serendipità)

1 Serendipità

Spendendo 1 serendipità, gli eroi possono scegliere uno di questi effetti:

- **Pescare 2 Segnalini Tesoro:** dopo che un eroe ha pescato un segnalino tesoro dalla sacca del tesoro, gli eroi possono scegliere di attivare questo effetto per pescare altri due segnalini. L'eroe può scegliere un solo segnalino tesoro, e deve rimettere gli altri nella sacca.
- **Aggiungere 2 Dadi del Fato:** dopo che un eroe ha tirato i dadi, gli eroi possono scegliere di attivare questo effetto per tirare 2 dadi del fato in più. Questo effetto non può essere usato quando si deve risolvere un evento eroico (vedi più avanti).
- **Aggiungere 2D10 ad un'Azione Non Ostile:** dopo che un eroe ha tirato i dadi per un'azione non ostile, gli eroi possono scegliere di attivare questo effetto per tirare 2 D10 in più.

- **Talek Three Dunes:** quando non ci sono nemici attivi o trappole sul tassello regno, gli eroi possono scegliere di attivare questo effetto per risolvere la carta mercante Talek Three Dunes.

2 Serendipità

Spendendo 2 serendipità, gli eroi possono scegliere uno di questi effetti:

- **Aggiungere 2D10 ad un Attacco:** prima che un eroe tiri i dadi, gli eroi possono scegliere di attivare questo effetto per aggiungere 2D10 alla riserva dei dadi di quell'eroe.
- **Ottenere più Tempo per la Cerca:** gli eroi possono scegliere di attivare questo effetto per ottenere un ulteriore ciclo degli eroi nella corrente Cerca.
- **Manipolare il Mazzo dell'Oscurità:** gli eroi possono scegliere di attivare questo effetto per guardare le prime due carte del mazzo dell'oscurità, e poi piazzarne una sopra ed una sotto al mazzo.

3 Serendipità

Spendendo 3 serendipità, gli eroi possono scegliere uno di questi effetti:

- **Evento Eroico:** gli eroi possono scegliere di attivare questo effetto per tirare 1 dado del fato e risolvere l'effetto corrispondente al tiro del dado (vedi più avanti).
- **Chiamata alle Armi:** gli eroi possono scegliere di attivare questo effetto per evocare un alleato disponibile nel tassello regno corrente. Le regole per gli alleati sono illustrate più avanti.

4 serendipità

Spendendo 4 serendipità, gli eroi possono scegliere uno di questi effetti:

- **Ignorare un Evento dell'Oscurità:** dopo aver pescato una carta oscurità, gli eroi possono scegliere di attivare questo effetto per ignorarne l'evento; il resto della carta viene risolto normalmente.
- **Resurrezione:** gli eroi possono scegliere di attivare questo effetto per riportare in vita un eroe morto. L'eroe riportato in vita recupera immediatamente metà della sua vita (arrotondata per eccesso), e viene piazzato sul tassello regno, in una casella a sua scelta.

Eventi Eroici

Quando gli eroi decidono di attivare un evento eroico, uno dei giocatori deve tirare un dado del fato, e risolvere l'evento che corrisponde al risultato ottenuto.

(NdT: ed anche qui, signore e signori, manca la relativa tabella).

Alleati

Gli alleati sono personaggi unici che possono essere arruolati durante le Cerche. Una volta che gli eroi ottengono un alleato, possono scegliere di evocarlo usando la Chiamata alle Armi tra gli effetti della serendipità. Una volta evocato, l'alleato si unisce agli eroi nel loro tassello regno corrente. Una volta che quel tassello viene ripulito o abbandonato, l'alleato esce dal gioco; tuttavia, esso resta disponibile per essere evocato di nuovo tramite la Chiamata alle Armi.

Finché sono in gioco, gli alleati si attivano durante la Fase di Aggiornamento, e sono controllati dai

giocatori. Una volta attivato, un alleato può muovere ed attaccare secondo le statistiche riportate dalla sua carta, e può essere bersaglio di abilità nemiche. Il valore di difesa riportato sulla carta dell'alleato modifica tutti gli attacchi nemici che colpiscono quell'alleato. Gli alleati hanno anche un valore di minaccia che viene usato per determinare la priorità di bersaglio.

Se un alleato dovesse essere ridotto a zero di vita, viene immediatamente sconfitto e rimosso dal gioco; tuttavia, esso resta disponibile per essere evocato di nuovo tramite la Chiamata alle Armi.

Cerche

Myth è un sistema di gioco solido, e può essere giocato in tre modalità diverse: avventura, storie di una Cerca, e massacro (*slaughterfield*). Ciascuna modalità di gioco segue in generale le stesse regole, ma ci sono sufficienti differenze per considerarle separate. Di fatto, il massacro è talmente diverso che le regole relative sono descritte nel relativo capitolo, più avanti (pagina XX). In questa sezione ci si dedicherà alle avventure ed alle Cerche di una storia, che possono essere entrambe suddivise in Atti.

Atti

In *Myth*, una singola sessione di gioco viene definita Atto. Una partita può durare diversi atti, e gli eroi crescono in potenza e ricchezza dopo ogni atto. Un singolo atto in genere comprende l'esplorazione di diversi tasselli regno. Quando si gioca un'avventura, i giocatori decidono quanti tasselli regno mettere in gioco, e possono fermarsi alla fine di un tassello regno a loro scelta. Quando si gioca una Cerca di una storia, il numero di tasselli è invece predeterminato. Cosa faranno i giocatori alla fine di un atto dipende a seconda che stiano giocando un'avventura o una Cerca di una storia.

Avventure

Il grosso di questo manuale è scritto partendo dal presupposto che i giocatori stiano giocando un'avventura. Questa modalità di gioco è controllata esclusivamente dalle scelte dei giocatori, che decidono quale tassello regno esplorare, e come popolarlo. Alla fine di un atto di un'avventura, i giocatori registrano lo stato della partita, seguendo queste linee guida:

- Ciascun giocatore conserva il suo mazzo eroe, incluse modifiche ottenute da precedenti Cerche o agenti sconfitti.
- Ciascun eroe conserva i titoli guadagnati.
- Ciascun eroe può scegliere e conservare 1 carta oggetto per ogni titolo ottenuto.
- Ogni conseguenza permanente di ogni Cerca completata o fallita va registrata.
- Il contenuto della sacca del tesoro, include tutte le modifiche, va registrato.
- Il mazzo della Cerca va conservato, includendo le eventuali catene sbloccate.
- Ciascun eroe deve rimescolare nei relativi mazzi gli oggetti che non vuole conservare.
- Tutti gli eroi scartano tutti i segnalini pozione.
- Oro, effetti di stato e serendipità vengono scartati.

Registrando questi elementi, i giocatori cambiano di continuo lo stato della partita ogni volta che giocano. Dato che gli eroi non possono conservare oggetti acquisiti senza aver ottenuto almeno un

titolo, si consiglia ai giocatori di completare le Cerche di una storia, oltre che le avventure. Le avventure permettono agli eroi provvisti di titoli di avere la possibilità di trovare specifici oggetti che vogliono conservare.

Cerche di un Atto

Quando ha inizio l'atto di un'avventura, i giocatori possono scegliere di pescare una carta Cerca di un Atto. Queste carte forniscono ai giocatori un canovaccio per l'atto, ed anche un obiettivo generale. Inoltre, le cerche di un atto forniscono ai giocatori una ricompensa, se completate. Quando una cerca di un atto non specifica le dimensioni richieste per i tasselli regno, i giocatori le possono decidere come da regolamento. Alcune cerche si legano ad altre in una catena, come specificato nella relativa carta. Quando una cerca di un atto viene sbloccata tramite una catena, i giocatori possono scegliere di giocarla all'inizio di un prossimo atto. È importante notare che i giocatori pescheranno comunque i capitoli di una cerca quando è richiesto, anche se stanno giocando una cerca di un atto.

Cerche di una Storia

La cerca di una storia è un modo di giocare più strutturato, in cui molte delle scelte sono predeterminate. La maggior parte di queste cerche specifica quali tasselli regno usare, ed in quale ordine; inoltre, la cerca di una storia potrebbe menzionare altri elementi specifici da utilizzare. Come menzionato prima, un elemento richiesto da una cerca di una storia viene considerato soddisfatto quando si risolve la legenda di un tassello regno.

La cerca di una storia consta di diversi atti, e gli eroi devono completarli tutti in ordine per completare la storia e guadagnare la ricompensa. I giocatori eseguono questi passi per registrare lo stato di una partita dopo un atto di una cerca di una storia:

- Ciascun giocatore conserva il suo mazzo eroe, incluse modifiche ottenute da precedenti Cerche o agenti sconfitti.
- Ciascun eroe conserva i titoli guadagnati.
- Ciascun eroe conserva tutti gli oggetti e le pozioni.
- Ogni conseguenza permanente di ogni Cerca completata o fallita va registrata.
- Il contenuto della sacca del tesoro, include tutte le modifiche, va registrato.
- Il mazzo della Cerca va conservato, includendo le eventuali catene sbloccate.
- Oro e serendipità vengono conservati.
- Gli effetti di stato vengono scartati.

Dopo aver completato l'atto finale di una cerca di una storia, la storia è completata; i giocatori registrano lo stato del gioco come se fossero alla fine dell'atto di un'avventura, e ricevono le ricompense previste dalla storia se l'obiettivo è stato raggiunto con successo.

Titoli

Molte cerche di storia prevedono titoli specifici di cui gli eroi possono fregiarsi dopo aver completato la cerca. Ogni titolo porta con sé due benefici per gli eroi: il primo è un'abilità speciale collegata al titolo, come riportato sul segnalino relativo. Il secondo è che per ogni titolo ottenuto, un eroe può conservare un oggetto alla fine di un atto o storia.

Un eroe può avere molti titoli, ma uno solo di essi può essere attivo durante un atto. Un eroe può usare l'abilità speciale di un titolo solo se questo è attivo. All'inizio di ogni atto, ciascun eroe può scegliere quale dei suoi titoli attivare (se presenti). È importante notare che più eroi possono portare lo stesso titolo durante un atto.

Cambiare il Mazzo Eroe

Molte ricompense delle cerce di una storia permettono ai giocatori di cambiare una carta nel proprio mazzo eroe. Questo significa che l'eroe sceglie una carta eroe disponibile e l'aggiunge al proprio mazzo, togliendone però un'altra. Nel gioco base, ogni eroe ha 5 carte eroe avanzate tra cui scegliere quando cambia il proprio mazzo. Queste carte eroe avanzate sono identificabili grazie alla fiamma verde stampata in alto sulla carta. Le carte avanzate, e qualunque carte eroe base rimossa dal proprio mazzo, restano disponibili per l'eroe quando deve cambiare il proprio mazzo. Un eroe può scegliere solo una carta eroe che riporti il simbolo della propria classe.

Massacro

La modalità Massacro è una modalità alternativa di Myth, in cui gli eroi devono sopravvivere contro diverse ondate di nemici. I giocatori iniziano sempre un Massacro con eroi nuovi, ignorando qualsiasi stato registrato durante le avventure e le storie. Quando si prepara una partita di Massacro, i giocatori devono usare i seguenti cambi alle regole:

- Rimuovere le carte oscurità dalla plancia dell'oscurità. Le carte oscurità non si usano durante un Massacro.
- Quando si crea la sacca dei tesori, tutti i tesori bianchi vanno rimossi, e vanno aggiunti invece tutti i tesori blu. La sacca dei tesori dovrebbe includere tutti i tesori verdi e blu durante una partita di Massacro.
- Scegliete un tassello regno 12x12, e piazzatelo al centro dell'area di gioco.
- Ciascun eroe va piazzato in una delle sedici caselle centrali.

Il Round di Gioco in Massacro

Il round di gioco nella modalità massacro funziona come da normali regole, con alcune eccezioni, che però costituiscono regole importanti da ricordare in una partita in modalità massacro:

- **AP dell'Oscurità:** tutti i nemici in gioco sono sempre considerati attivi durante il massacro, e quindi ogni tipo di mostro incrementa il segnapunti dell'oscurità di 1 durante la fase di Aggiornamento.
- **Ondate:** un'ondata rappresenta la comparsa di nuovi nemici sul tassello regno. Una partita di Massacro include 10 ondate.
- **Tempi delle Ondate:** la prima ondata viene piazzata durante la preparazione, ed ogni ondata successiva viene piazzata ogni 4 round. All'inizio della fase di Aggiornamento si sottrae 1 dal conto dei 4 round. Quando il conto dei round è zero, si piazza una nuova ondata prima di aggiungere gli AP al segnapunti dell'oscurità. Se gli eroi sconfiggono tutti i nemici di un ondata prima che il conto dei round arrivi a zero, hanno battuto l'ondata. Se un'ondata è battuta, la nuova ondata non viene piazzata prima del round successivo.
- **Tipi di mostro:** il massacro permette ai giocatori di incontrare diversi tipi di nemici, per

avere un'interessante combinazione di varietà e sfida. Tuttavia, non tutti i giocatori potrebbero avere accesso alle espansioni del gioco; se i giocatori non possono soddisfare i requisiti dell'ondata, per ogni tipo di mostro mancante si aggiunge 1 AP al segnapunti dell'oscurità durante la fase di Aggiornamento.

- **Tesoro:** viene rilasciato un tesoro per ogni due scagnozzi sconfitti durante un attacco.

Generatore di Ondate

Quando bisogna piazzare nuove ondate, si fa riferimento alla seguente tabella, generatore di ondate (**NdT: tabella che, naturalmente, manca dal file originale**).

Modalità Massacro durante una Cerca

Alcune cerche richiedono di attivare la modalità Massacro. Quando questo accade, i giocatori devono seguire queste regole:

- **Carte dell'Oscurità:** i giocatori pescano comunque una carta oscurità durante il ciclo dell'oscurità quando si gioca in modalità massacro durante una cerca.
- **Sacca del Tesoro:** la sacca del tesoro non viene modificata a meno che non sia specificato dalla ricompensa della cerca.
- **Ondate:** il numero di ondate è riportato nelle regole della Cerca.