

Mod Erklärung

Sofern nicht anders beschrieben, gelten immer die Grundregeln oder das worauf sich die Spielgruppe einigt, ausgenommen dem „GodMode“.

Mögliche Aktionen

Quest ziehen/erledigen

Nebenereignis

Rasten

Reisen

Stadtaufenthalt

Handeln

Quest ziehen /erledigen

Die Quest sind auf bestimmte Alliierte aufgeteilt und werden diesen mit fortschreitenden Spielfortschritt zu gemischt.

- **Marcus der Bereite:** Tavernen, Kaserne, Adelsviertel, Schloss
- **Die beiden Geistlichen:** Dorfplatz, Kirche, Abtei, Adelsbezirk, Schlosskapelle
- **Wildnis Quest** Stapel

Die jeweiligen Queststapel sind gemischt und obenauf liegt eine Coverkarte.

Beim Ziehen vom Stapel wird die erste Karte unter der Coverkarte genommen, die restlichen neu gemischt, dann diese wieder von der Coverkarte verdeckt und die gezogene Quest obenauf gelegt.

Die gezogenen Quest müssen nicht sofort erledigt werden, sondern man kann alle weiteren möglichen Aktionen ausführen, wie z. B. das ziehen einer Quest von einem anderen Queststapel umso mehrere Quest gleichzeitig zur Verfügung haben.

Nun entscheidet Ihr selbst welche Ihr als nächstes angeht.

Folgt aus der Quest eine Kettenquest wird diese dem jeweiligen Stapel hin zugemischt und die Gruppe kehrt wie gewohnt zum Ausgangsort zurück.

Alle erledigten Quest kommen gesammelt auf einem Stapel.

Marcus der Bereite Quest

Taktisch Vorgehen
Die zwei Väter
Akt der Verzweiflung
Die gefährliche Jagd
Stellt Fallen
Für Ruhm und Ehre
Rettet meine Tochter

Die zwei Väter Quest

Ich habe gute Chancen
Entzündet die Feuer
Das Verlies der Abtei
Die Hand der Dunkelheit

Wildnis Quest

Der gestohlene Schatz
Schmerzhafte Heilung
Die Weberin

Nebenereignis

Manche Aktionen (z. B. **Rasten**) bergen die Gefahr eines Nebenereignisses.

Nebenereignisse werden immer mit einem Schicksalswürfel ausgewürfelt und können für 1 Karma neu ausgewürfelt werden.

Rasten

Dies kann die Heldengruppe in Tavernen oder anderen Unterkünften.

Die Heldengruppe bezahlt einen Goldbetrag für Ihren Aufenthalt.

Das Rasten birgt immer die Gefahr eines Nebenereignisses und muss immer ausgewürfelt werden.

Wenn die Heldengruppe nicht genug Gold für eine Rast besitzt, verliert sie ihre gesamte **Ausrüstung** und **Karma (Reset)**.

Wut *Ihr wurdet beim Spielen mit gezinkten Karten erwischt. Ihr verliert euer Gold!*

List *Da hat eure Eroberung wohl euren Eherring entdeckt. Eure Ausrüstung ist weg!*

Natur *Endlich mal wieder ein richtiges Bett.*

Magie *Beim Pokern Glück gehabt, oder nachgeholfen. Ihr gewinnt eure Rastkosten zurück!*

Glaube *Außer eurer Unschuld verliert Ihr heute Nacht wohl nichts.*

Dunkelheit *Ausgeraubt!!! Ihr verliert all euer Gold und Ausrüstung!*

*So ausgeruht sieht man euch eure Heldentaten gar nicht an! **Das Karma wird immer resetet.***

Jeder Titel eines Helden schützt eines seiner Ausrüstungsteile vor dem Verlust.

Reisen

Ihr könnt jeder Zeit von Ort zu Ort reisen, euch muss der Weg aber bekannt sein (**Wegbeschreibung**).

Das Rasten birgt immer die Gefahr eines Nebenereignisses und muss immer ausgewürfelt werden.

Der Weg zu der Quest zählt als Reiseweg, die Reise zu einem Ort nach Erledigung einer Quest gehört zu der Quest und gilt nicht als Reiseweg.

Wut *Ihr werdet gebeten, bei eurer Reise die Augen offen zu halten. **Patrouille (optional)***

List *Ihr seht einen umgeworfenen Baumstamm auf dem Weg. **Hinterhalt (nicht optional)***

Natur *Ihr bestaunt die wunderschöne Natur und die friedliche Ruhe.*

Magie *Es ist eine sternklare Nacht, ihr seht eine Sternschnuppe. Hoffentlich habt Ihr euch was gewünscht.*

Glaube *Auf eurem Weg berichtet man euch von einem **Überfall (optional)**.*

Dunkelheit *Ihr langweilt euch. Sucht eine Aufgabe. **Wildnis Quest (nicht optional)**.*

Für 1 Karma: Schicksalswurf wiederholen.

Nach Beendigung eines Nebenereignisses hat die Gruppe die Möglichkeit, zum **Rasten** zum Herkunftsort zurückzukehren. Und dann den Reiseweg erneut anzutreten.

Patrouille (optional)

Welt von Myth Mod

Eine Patrouille beinhaltet immer eine Falle.

Würfel	Spielbrett	Monster	Falle
Wut			
List			
Natur			
Magie			
Glaube			
Dunkelheit			

Für 1 Karma: Schicksalswurf wiederholen.

Hinterhalt (nicht optional)

Würfel	Spielbrett	Monster	Falle
Wut			
List			
Natur			
Magie			
Glaube			
Dunkelheit			

Für 1 Karma: Schicksalswurf wiederholen.

Überfall (optional)

Ein Überfall beinhaltet immer einen Händler(Karren)zum Handeln, dieser wird am Ende gezogen.

In Akt 1: alle grünen Händler mischen und eine Karte ziehen

Ab Akt 2: alle Händler mischen und eine Karte ziehen

Würfel	Spielbrett	Monster
Wut		
List		
Natur		
Magie		
Glaube		
Dunkelheit		

Für 1 Karma: Schicksalswurf wiederholen.

Stadtaufenthalt

Welt von Myth Mod

In diesem Mod wird es einen Stadtmodus geben, dieser kommt im Verlauf der Geschichte und bietet viele spielrelevante Optionen.

Um diese zu betreten, muss jeder Held eine einmalige Abgabe in Form von Gold leisten. **Stadtzoll**

Desweiteren ist sie in Bezirke aufgeteilt, welche auch eine Abgabe verlangen. **Stadtzoll**

In den Stadtbezirken befinden sich Orte, wo sich Alliierte Questgeber aufhalten; die Möglichkeit zur Rast oder zum Handeln besteht.

Handeln

Händler trifft man Vielerorts, entweder auf dem **Reiseweg**, in **Quests** oder in der **Stadt**.

Ihr Sortiment ist dem Spielvorschritt angepasst und das Handeln am Anfang begrenzt.

Erst später in der **Stadt** wird es mehrere Händler zum Handeln geben.

Monsterart

Sie sind, sofern die Quest dem nicht widerspricht, geographischen Gebieten der Karte zugewiesen.

Können aber auch durch Reiseereignisse an für sie untypischen Orten auftauchen.

Akt 1

1. Einleitung

Die Welt von Myth ist in Aufruhr, immer mehr Monster und Horden verlassen ihre Verstecke und Behausungen. Die Städte und Dörfer werden bedroht, doch keiner weiß wieso jetzt?

Ihr wurdet ausgesandt nach Three Rivers, um dort nach dem Rechten zu sehen. Einen Tag Fußmarsch müsst ihr noch hinter euch bringen, dann seid ihr endlich am Ziel.

In Gedanken bei eurem besten Freund, der nach Wagonscross geschickt wurde, übersahst ihr die Falle in die ihr tapptet.....

6x6 Spielbrett mit einer Falle

1.1 **Ausgangssituation**

-Aufbau der Falle anhand der Karte

- einer der Helden steht angrenzend zur Falle und erleidet deren Schaden.

Aufgabe

-Helden haben 5 Heldenzyklen Zeit die Falle zu entschärfen

Erfolg

-Gunter der Trapper kommt herbei gelaufen und entschuldigt sich

-gibt jedem Helden 2 Gold

- wenn Held vergiftet den Rat zu Bruder...zum Heilen zu gehen, Feldkirche
- wenn nur Verletzt Taverne auf seine Kosten

- Karma für das entschärfen

-gibt den Helden eine **Wegbeschreibung** nach Devonshire

Miss erfolg

Versucht es frischgestärt noch einmal.

2. Devonshire

- Ihr erreicht, dank der **Wegbeschreibung** von Gunter, Devonshire
- Devonshire ist ein sehr kleines Dörfchen und hat nicht viel zu Bieten

Entweder Questgeber Feldkirche

Oder Questgeber Taverne

Händler (nur Tränke): Jonas Malorn

2.1 Erste Schritte

- Vergiftet: Feldkirche Vater Josua aufsuchen, dieser heilt euch
- Nicht Vergiftet: Taverne Rasten und mit Marcus der Bereite sprechen
- Questgeber treffen, erzählt einem von einer Quest in Bratfurt (**Wegbeschreibung** Bratfurt)
- zum Händler

3. Erste Aufgaben

Quest Feldkirche	Quest Taverne
Ich habe gute Chancen	Taktisch Vorgehen
Entzündet die Feuer	Die zwei Väter

4. Bratfurt

Dort gibt es wirklich nur die Quest zu erledigen und nichts hält euch länger an diesem Ort.

Denkt daran, durch das Ausgeben von 2 Karma könnt Ihr Quest mit Zeitvorgaben um einen Heldenzyklus verlängern.

Euch steht nun ein neuer Questgeber zur Verfügung:

Entweder **Marcus der Bereite** oder **Vater Josua**, von den zwei Vätern

Nach Beendigung der Quest kehrt Ihr zum Questgeber in Devonshire zurück, war eine Kettenquest die Folge eurer Quest wird sie dem nun neuem zur Verfügung stehenden Questgeberstapel zugemischt.

5. Zurück nach Devonshire

Euer Questgeber empfängt euch Freude Strahlend; *...ich freue mich euch lebend wieder zu sehen...*

Nun habt Ihr die Möglichkeit,

Quest ziehen von beiden Questgebern

Rasten

Reisen; nach Bratfurt, wo wirklich nichts auf euch wartet...

Handeln