

# ISTENEK TÖRVÉNYE

*Hivatalos szabálykönyv a Mítosz gyűjtögetős kártyajátékhoz*

## ARANYSZABÁLY

Sok esetben előfordul, hogy egy kártyalap szövegezése ellentmond a könyvben leírt szabályoknak. Ez esetben a kártyalap szövegezése érvényesül. Azaz a kártyalapok felülbírálnak a szabálykönyvben írottakat. Ez alól csak az Aranyszabály-ok jelentenek kivételt, ezeket kártya-lapok nem bírálhatják felül.

## 1. ALAPFOGALMAK

### 1.1 A kártyapakli

Szemben a hagyományos kártyajátékokkal a Mítoszban minden játékosnak saját kártyapaklija van, mely paklit minden játékos saját maga állítja össze kártyagyűjteményéből.

Az Istenek Törvénye nyomdába adásának pillanatában közel félezer különböző Mítosz kártyalap van forgalomban, mely készlet folyamatosan bővül az újabb és újabb kiegészítők megjelenésével.

### 1.2 Mítoszok

A Mítosz, mint neve is utal rá a földi mitológiák történeteire, legendáira épül. Az alapkészlet három földi mitológia – hellén, germán és kelta –, valamint egy fantasy világ – Kharen – világát eleveníti meg. Az Ankh kiegészítő ezt tovább bővíti az egyiptomi mitológia feldolgozásával. Későbbi kiegészítőkben több földi és más fantasy legendák játékba illesztése is szerepel a kiadási tervek között.

Az, hogy egy kártyalap mely Mítoszhoz tartozik, keretmintája jelzi (lásd: Függelék I.)

Bizonyos kártyalapok egyik Mítoszhoz sem tartoznak, ezeket semleges lapoknak nevezzük. A semleges lapoknak eltérő keret típusuk van (lásd: Függelék I.)

## 2. A LAP HELYE

A gyűjteményből összeállított pakli lapjai egy-egy játék folyamán több helyzetben is lehetnek, függően attól, hogy kijátszottak-e, éppen játékban vannak-e, vagy hatásuk már érvényét veszítette. E szerint a felbontás szerint a lap a játék folyamán több helyre is kerülhet, de egyszerre legfeljebb egy helyen lehet. Lehetséges helyek 2.1-2.5-ig. A játék során az egyes helyeknek megszabott elhelyezésük van (lásd 1-es Ábra).

### 2.1. Húzópakli

A játék kezdetén minden lap (kivéve a főistent és egy kiválasztott törvény-kártyát) a húzópakliban található. A játék kezdetén minden játékos alaposan

megkeveri húzópakliját – a játék folyamán innen húz majd.

A húzópakli lapjai arccal lefelé vannak elhelyezve, lapjait és azok sorrendjét sem a játékos, sem ellenfelei nem nézhetik meg.

*Szabály:* Ha egy lap, vagy képesség lehetőséget ad arra, hogy a játékos átnézze húzópakliját, akkor a lap hatásának érvényre jutása és a húzópakli átnézése után a húzópaklit minden esetben meg kell keverni.

### 2.2. Kézben tartott lapok

Vagy röviden: a Kéz. A húzópakliból felvett kártyákat a játékos kezébe veszi. Pástra csak a kezéből tehet le lapokat. Lap kézből pástra kitételét idézésnek nevezzük. (Az esetben is idézésnek minősül egy lap kijátszása, ha az adott kártya játékba hozása nulla szféra-pontba kerül, lásd 5.6). Idézésnél fontos figyelembe venni a lap kijátszásának időzítési szabályait, melyek meghatározzák, hogy az adott kártya a játék során mikor idézhető le, ennek szabályait lásd a 8.1 résznél.

A játékos kézben tartott lapjait ellenfelei nem láthatják, s azokat a játékos nem mutathatja meg ellenfeleinek.

Ha a játékosnak köre végén több, mint kilenc lap van a kezében, akkor annyi általa választott lapját kell eldobnia, hogy kezében legfeljebb kilenc lap legyen. (Megjegyzés: a kör végén kézben tartható lapok maximális számát – azaz az alapértelmezés szerinti kilencet – laplimit-nek hívjuk).

*Szabály:* A játékos önhatalmúlag nem dobhat kezéből lapot. Lapot csak kör végén, laplimit túllépése esetén, illetve valamilyen hatás okán lehet kézből eldobni.

### 2.3 Pást

A játékos kezéből játékba hozott lapok a pástra kerülnek. Bizonyos lapok huzamosabb ideig, míg mások csak egy harc erejéig, vagy csak egy pillanatig vannak kint a páston. E szerint a felosztás szerint a következő időtartamú lapok léteznek: permanens, harc, azonnali és időszakos lapok (lásd 9. időtartam).

A páston levő lapok arccal felfelé helyezkednek el, s azok szövegét minden játékos elolvashatja.

*Szabály:* A játékos a pástról önhatalmúlag nem dobhat el lapot.

## 2.4. Dobott lapok

A játékos kezéből eldobott vagy a pástról távozó lapok a dobott lapok közé kerülnek. A dobott lapok pakli lapjai arccal felfelé néznek. A játékosok bármely dobott lapok pakli lapjait bármikor átnézhetik, de a lapok sorrendiségén nem változtathatnak.

**Szabály:** Ha a játékos egy lap vagy képesség hatására megkeverhet egy dobott lapok paklit, akkor azt úgy kell megtennie, hogy a legfelső lapot nem láthatja keverés közben.

## 2.5. Kizárt lapok

Bizonyos esetben egy lap vagy képesség hatására egy kártyát ki kell zárni a játékból. A játékból kizárt lapokat elkülönítve kell tartani (lásd 1. ábra). A kizárt lapok bárki által átnézhetők, sorrendiségük szabadon megváltoztatható.

# 3. A JÁTÉK CÉLJA, A GYŐZELEM FELTÉTELEI

A Játék története szerint, a játékos egy Varázslókirályt alakít, akinek célja, hogy Birodalma területének kiterjesztésével, s minél több hithű alattvaló szerzésével kiteljesítse az őt támogató isten hatalmát Kharen felett.

## 3.1. Győzelem 12 Hatalom-ponttal

A hatalom erősödését a játékban a Hatalom-pontok (röviden HP) számával mérjük. A játék megnyeréséhez 12 Hatalom-ponttal kell rendelkeznie a játékosnak a páston.

Hatalom-pontot elsősorban népek után kaphat a játékos, de más laptípusok, mint építmények, ereklyék vagy vezérek is adhatnak HP-t.

Ha a játékos bármely körben egyszerre 12 HP-val rendelkezik a páston és azt az adott kör zárásáig megtartja, akkor a játékot megnyerte.

**Szabály:** Ha a játékosnak megvan a 12 Hatalom-pontja, azt azonnal kötelessége bejelenteni.

## 3.2. Döntetlen Hatalom-pontok egyezése miatt

Az esetben, ha egyszerre kettő vagy több játékos is ugyanazon kör végén éri el a 12 HP-t, akkor döntetlen az eredmény, illetve az egyszerre 12 HP-t elérők osztoznak a győzelmen.

## 3.3. Húzópakli elfogyása

Ha bármely játékos képtelen laphúzási fázisában (2. fázis) lapot húzni, illetve ha egy kényszerítő laphúzási hatásnak nem tud eleget tenni, akkor a játék véget ér. Ekkor az a játékos nyeri meg a játékot, akinek az adott pillanatban a legtöbb Hatalom-pontja van a páston. Ha több játékosnak egyező számú Hatalom-pontja van, akkor osztoznak a győzelmen, azaz az eredmény két játékos esetén: döntetlen.

# 4. LAPTÍPUSOK

A Mítoszban az egyes lapokat többféleképpen csoportosíthatjuk, az egyik legfontosabb felosztás a

laptípusok szerinti. Az azonos laptípusba tartozó kártyákra azonos szabályok érvényesülnek. A Mítoszban a következő laptípusok léteznek:

**Főisten:** Kiemelt szerepű lap, nem kerülhet húzópakliba. A játék kezdetén, a húzópakli megkeverése előtt arccal felfelé a játéktérre kell tenni. A főistennek van Mítosza, jellemzi még egyedi főisteni képessége és szféra-pont elosztása. A játék folyamán a szféra-pontok folyamatosan változnak, azok pillanatnyi értékét kockákkal vagy érmékkel jelölni kell.

**Szabály:** a főisteni képességek nem vezérképességek.

**Szabály:** a főisten nem tekintendő páston levő lapnak. A páston levő lapokra ható lapok és képességek nem hatnak rá.

**Törvény:** Kiemelt szerepű lap, de húzópakliba is tehető. Egy adott törvény-kártyából egy húzópakliban csak egy lehet. A játék kezdetén, keverés előtt egy kiválasztott törvény-kártya csatolható a főisten valamely szférájához, de ekkor az adott szféra maximált értéke eggyel csökken. (Megjegyzés: a kiválasztott törvény-kártyának nem lehet másodpéldánya sem a húzópakliban, sem a cserepakliban.)

A törvény-kártyák a játékban permanensek, s nincs Mítoszuk.

Egy főistenhez egyszerre legfeljebb egy törvény-kártya csatolható. Törvény-kártyát a játék folyamán, saját körének nyitó fázisában (1. fázis) bármikor csatolhat főistenéhez a játékos, de ekkor a választott szféra – melyhez a kártyát csatolta – maximált értéke eggyel csökken (ha az adott szféra maximum értéken volt, akkor elveszik egy szféra-pont). Az így kijátszott törvény-kártya kontra időzítésű. Az esetben, ha a játékosnak már játékban van egy törvény-kártyája, akkor az új kijátszásakor, mielőtt annak hatása érvényesülhetne, az előző törvény-kártya a dobott lapok közé kerül. Dobott törvény-kártya a továbbiakban nem csökkenti a főisten maximált szféra-pont értékeit.

**Nép:** Népekből építhető ki a játékos Birodalma. E lapok a főisten hívóit jelképezik, melyek sokasodása a főisten manifesztálódását, s így a Varázslókirály győzelmét jelentheti.

A játékban szinte minden nép ad Hatalom-pontot, s mivel 12 HP szükséges a játék megnyeréséhez, néplapok nélkül lehetetlen a győzelem.

A nép-lapok permanensek és Mítoszhoz tartoznak. A népek leg többjének van képessége, mely képességek leggyakrabban akkor lépnek működésbe, ha az adott népet támadás éri.

Körönként egy nép-lapot lehet játékba hozni valamely akció fázisban. Egy bizonyos népből egyszerre tetszőleges számú lehet a páston.

Minden népnek van útja. Az utak a nép-lapok négy oldalán találhatóak. Az, hogy egy népnek hány

oldalán található út, azaz, hogy hány útja van, az népenként eltérő. Nép-lap pástra kitételének feltétele, hogy út-út kapcsolatba kerüljön egy a játékos Birodalmához tartozó már páston levő néppel. Ezalól értelemszerűen kivételt jelent az elsőként pástra kerülő nép (lásd: 10. A Birodalom kiépítése)

Az utaknak a Birodalom kiépítése mellett a harcban is szerep jut. Minden útnak van számszerűsített ereje, mellyel a nép az adott irányból őt érő támadás ellen védekezik (lásd: 7.4).

**Vezérek (istenségek, hősök és szörnyetegek):** Az istenség, hős és szörnyeteg három eltérő lap típus. Együttesen vezéreknek nevezzük őket. Az alábbiakban először felsoroljuk a mindhárom típusra, azaz az összes vezérre érvényesülő közös vonásokat.

Az összes vezér Mítoszhoz kötött, a játékban permanensek. Jellemzi őket egyedi idézési költségük, alapszintjük és képességük (ez utóbbiból több is lehet).

Az alapszint a vezér harci erejének számszerűsítése, mint ilyennek elsősorban a harcban van jelentősége, de bizonyos esetekben meghatározhatja azt is, hogy egy hatás érvényesül-e az adott vezéren. Vezérhez csatolt ereklye vagy tárgy pluszt adhat a vezér alapszintjéhez, az így kapott magasabb értéket a vezér szintjének (vagy módosított szintjének) nevezzük, megkülönböztetésül az alapszinttől, mely minden esetben a vezér kártyáján szereplő számmal egyenlő.

A képesség lehetőséget nyújt a játékosnak, hogy számára kedvezően befolyásolja a játék menetét. Képességek és használatuk szabályai a 11. résznél találhatók.

A játékos saját körének akció fázisaiban tetszőleges számú vezért játszhat ki, amennyiben ki tudja fizetni idézési költségüket. A játékba hozott vezéreket a játékos maga előtt, egy sorba, az ún. vezérsorba gyűjti (lásd: 11.).

Egy adott vezérből egyszerre legfeljebb egy lehet a páston.

**Szabály:** vezérek közül egyedül az istenségekhez lehet ereklyéket csatolni.

**Szabály:** vezérek közül egyedül a hősök kezdeményezhetnek párbajt.

Szörnyeteget lehetséges hadként is játékba hozni, de egy harcban legfeljebb egyet.

**Építmények:** jelentős szerepű történelmi vagy mitikus/kultikus létesítmények.

Az építmények Mítoszhoz kötöttek, a játékban permanensek.

A játékos saját körének akció fázisaiban tetszőleges számú építményt játszhat ki, ha idézési költségüknek eleget tud tenni. Építmény azonban csak úgy kerülhet a pástra, ha azt játékos csatolja valamely néphez. Olyan néphez, mely már rendelkezik építménnyel újabb építmény nem csatolható (azaz egy néphez legfeljebb egy építményt lehet csatolni).

Csatolt építmény egészen addig csatolva marad, amíg valamilyen hatás okán nem kényszerül elhagyni a pástot. Ha a nép, melyhez csatolták távozik a pástról, akkor az építmény a dobott lapok közé kerül.

Egy adott építményből egyszerre legfeljebb egy lehet a páston.

**Ereklyék:** legendás, gyakran isteni eredetű kegytárgyak, melyek nem egyszer népek, birodalmak sorsát döntötték el. Az ereklyék Mítoszhoz kötöttek, a játékban permanensek.

A játékos saját körének akció fázisaiban tetszőleges számú ereklyét hozhat játékba, ha idézési költségüket kifizeti. Ereklye csak úgy kerülhet pástra, ha a játékos csatolja egy már páston levő istenségéhez. Egy istenséghez legfeljebb egy ereklye csatolható. Az ereklyéknek lehet szintjük, ezek hozzáadódnak az istenség alapszintjéhez, melyhez csatolva vannak módosítva ezzel az istenség szintjét.

Csatolt ereklye egészen addig csatolva marad, amíg valamilyen hatás miatt nem kényszerül távozni a pástról. Ha az istenség, melyhez csatolták távozik a pástról, akkor az ereklye a dobott lapok közé kerül.

A páston levő ereklye hatása akkor is érvényesül, illetve használható, ha az istenség, melyhez csatolták, el van fordítva.

Egy adott ereklyéből egyszerre legfeljebb egy lehet a páston.

**Tárgyak:** vezérek által használható „felszerelés”. A tárgyak nem kötődnek Mítoszhoz, azaz semleges lapok; a játékban permanensek.

A játékos saját körének akció fázisaiban tetszőleges számú tárgyat játékba hozhat, ha idézési költségüket ki tudja fizetni. Tárgy csak úgy kerülhet a pástra, ha a játékos csatolja egy már páston levő vezéréhez. Egy vezérnél tetszőleges számú tárgy lehet. Tárgyaknak lehet szintjük, mely hozzáadódik a vezér alapszintjéhez, melyhez csatolták őket, s ezáltal a tárgy növeli az adott vezér szintjét (nem az alapszintjét!).

Csatolt tárgy egészen addig csatolva marad, amíg valamilyen hatás miatt nem kényszerül távozni a pástról. Ha a vezér, melyhez csatolták távozik a pástról, a tárgy a dobott lapok közé kerül.

A páston levő tárgy hatása akkor is érvényesül, illetve használható, ha a vezér, melyhez csatolták el van fordítva.

Nincs korlátozva, hogy egy adott tárgyból egyszerre hány lehet a páston.

**Hadak:** mitikus vagy éppenséggel valóságos harci egységek. A hadak Mítoszhoz kötöttek, de lehetnek semleges lapok is; a játékban harci lapoknak minősülnek.

Csak harcban játszhatóak ki, akár támadásnál, akár védekezésnél.

A hadak a vezérrel és a fegyverzetekkel együtt adják a sereget. A hadakat jellemzi szintjük és képességük. Ha harcban az első sorba juttatja ki őket a játékos,

akkor szintjükkel módosítják seregük szintjét, ha a második sorba akkor képességükkel segíthetik hozzá a játékos a győzelemhez (lásd: 7.3.1.1. hadak kijátszásának szabályai).

Nincs korlátozva, hogy egy adott hadból egyszerre hány lehet a páston.

**Fegyverzet:** harcban alkalmazott szerkezetek, de található köztük harcra nevelt fenevad is. A fegyverzetek nem kötöttek Mítoszhoz; a játékban harci lapnak minősülnek.

Csak harcban játszhatóak ki, akár támadásnál, akár védekezésnél, de csak akkor ha a játékos már legalább egy haddal rendelkezik a harcban. A fegyverzetet nem kell csatolni hadhoz. A játékosnak tetszőleges számú fegyverzete lehet a harcban, egészen addig, amíg legalább egy hada játékban van.

A fegyverzetek a vezérrel és a hadakkal együtt alkotják a sereget. Fegyverzeteknek van szintjük és képességük, kijátszásuk pillanatától mindkettő érvényesül: szintjükkel növelik a sereg szintjét, míg képességük – jobbára – erősíti a játékos oldalát vagy gyengíti ellenfelét (lásd 7.3.1.1. fegyverzetek kijátszásának szabályai).

Nincs korlátozva, hogy egy adott fegyverzetből egyszerre hány lehet a páston.

**Varázslat:** a legendák és fantasztikus történetek rejtélyes tudományának, a mágiának alapkövei. A varázslatok semleges lapok; a játékban leginkább harci lapok, de lehetnek azonnali és nagyon ritkán permanens lapok is.

Harcban csak akkor használhatóak, ha a játékos seregének valamely része (leggyakrabban a vezér, de néha had) képes varázsolni, esetleg a védett nép vagy az ahhoz csatolt építmény felruházza a sereget a varázslás képességével. A harcban használható varázslatok túlnyomó többsége szintet ad, mely módosítja a sereg szintjét, ezentúl gyakran valamilyen képességgel is erősítik seregüket.

Azonnali és permanens varázslatot akkor játszhat ki a játékos, ha vezérsorában van olyan, el nem forgatott vezér, mely képes rá, hogy varázsoljon. Alapesetben varázsolni a varázsló tulajdonságú vezérek tudnak, de bizonyos specifikus hatások is varázslóvá tehetnek egy vezért.

A varázslás részletes szabályai a varázslás leírásánál találhatóak.

Nincs korlátozva, hogy egy adott varázslatból hány lehet egyszerre a páston.

**Manőver:** azonos tulajdonságú vezérek által végrehajtható cselekedetek, melyekkel a játékos saját malmára hajthatja a vizet. A manőverek semleges lapok; lehetnek harci, permanens vagy azonnali lapok.

Harcban csak akkor használhatóak, ha a játékos seregének vezére használhatja őket. Az azonnali manőverek pedig csak akkor használhatóak, ha a játékos vezérsorában van el nem forgatott vezér, mely használhatja a manőver-lapot.

Minden manőver-lapon meg van adva, hogy mely tulajdonságú vezér használhatja őket, azaz játékba hozásuk feltétele, a megfelelő tulajdonságú vezér.

Manőver-lapok felhasználásának sajátossága, hogy kijátszásuk után az adott vezér mellett kell tartani őket az adott kör végéig (ez nem minősül csatolásnak). Az így páston levő manőver-lapok nem minősülnek játékban levő permanens-lapoknak (kivétel, ha erre utal a szövegezésük). A páston tartás egyfajta jelölés, ugyanis egy vezér egy körben csak egy manőver-lapot használhat. Pontosan ezért olyan vezér, mely mellett már van manőver-lap – azaz az adott körben már használt manőver-lapot – nem használhat másikat az adott körben.

Nincs korlátozva, hogy egy adott manőver-lapból egyszerre hány lehet a páston.

Ha egy manőver-lap permanensen csatolódik egy vezérhez, az adott vezér ettől még használhat későbbi köreiben manőver-lapokat, az ilyesfajta csatolás ugyanis nem célzott jelölni azt, hogy a vezér nem használhat manőver lapokat.

**Intrika:** a Varázslókirály cselvetései, trükkjei és fondorlatai, melyekkel a győzelem elérésére törekszik. Az intrika-lapok semlegesek; a játékban permanensek.

Az intrika-lapok kijátszásának közös jellemzője, hogy kontra időzítéssel kerülnek játékba. Ennek egyik jelentése az, hogy a játékos akár az ellenfél körében is játékba hozhatja őket, ha kifizeti idézési költségüket.

Szabály, hogy játékban egyszerre legfeljebb három intrika-lap lehet. Minden esetben, ha egy negyedik intrika-lap kerülne játékba az előző három a dobott lapok közé kerül, függetlenül attól, hogy ki játszotta ki őket. A negyedik pástra kerülő intrika-lap hatása csak az után érvényesül, miután az előző három intrika távozott a pástról.

Nincs korlátozva, hogy egy adott intrika-lapból egyszerre hány lehet a páston, de két azonos intrika-lap hatása nem adódik össze.

**Kataklizma:** a Varázslókirály által elszabadított isteni erők, természetfeletti jelenségek, katasztrófák, nagy jelentőségű események.

A kataklizmák azonnali hatású kontra-lapok, azaz idézési költségük kifizetése esetén szinte bármikor, akár az ellenfél körében is játékba hozhatók, de nem kerülnek pástra.

## 5. IDÉZÉS ÉS SZFÉRA-PONTOK

A játékos csak úgy hozhat játékba lapot a kezéből, ha a lap idézési költségét kifizeti. Az idézési költség laponként változik, általánosságban igaz, hogy minél nagyobb hatású, erősebb egy lap, annál magasabb idézési költsége van.

### 5.1 Főisten és a négy szféra

A Mítoszban az idézéssel kapcsolatos legfontosabb lap a főisten. Választott főistenünk négy szférájának

ponteloszlása alapvetően meghatározza, hogy mely lapokból játszhatunk. A négy szféra a következő: vagyon, haderő, varázserő és intrika. A szférák egy egyszerűsített felosztást adnak az istenek befolyási zónáiról, lehetővé téve a játékban való alkalmazást.

Minden főisten-kártyán adott a négy szféra kezdőértéke, mely 1-6 között változik. Nyilvánvaló, hogy egy hadisten elsősorban magas haderővel rendelkezik, míg a cselvetések istene inkább intrikában lesz erős. (Például: Árész, a hellén hadisten 5-ös haderővel rendelkezik, intrikája 2-es, míg vagyona és varázsereje csak 1-es).

A játék kezdetén minden főisten maximális értékkel indul, azaz a lapra írt szféra-értékekkel rendelkezik. Ezt kötelező jelölni, mert a játék folyamán, az idézések miatt folyamatosan változik. A jelölésre lehet kockát használni, mindig úgy fordítva, hogy a pillanatnyi értéket mutassa a felső oldal, de lehet zsetonokkal, vagy bármi más, jól látható és követhető jelzést alkalmazni.

### 5.2 Maximált szféra-érték

A játék folyamán a rendezés fázisban (6. fázis), illetve bizonyos hatások által a főisten szféra-pontjai növekedhetnek. Megkötés, hogy a lapon jelzett, kezdeti értékeknél, amit maximált szféra-értékeknek is nevezünk, a főisten szférái nem lehetnek magasabbak. Például Árész, akinek kezdeti (s így maximált) hadereje 5, a játék folyamán soha sem rendelkezhet hatos haderő szféra-értékkel.

### 5.3 Idézés menete

Minden kártyalapon (kivéve a népeket és a törvény-kártyákat) jelölve van, hogy játékba hozásához mennyi és milyen szféra-pont kifizetése szükséges. Ha a játékos játékba kíván hozni egy lapot (le akarja idézni), akkor főistene szféra-pontjait csökkentenie kell, az adott lapok jelöltek szerint. Például, ha játékba akar hozni egy Jégkastélyt, mely idézési költsége egy vagyon és egy varázserő, akkor csökkentenie kell főistene vagyonát és varázserejét egy-egy ponttal.

*Szabály:* Lap leidézésénél meg kell mutatni a többi játékosnak a leidézendő kártyát, majd ezt követően kell csökkenteni a megfelelő szférák értékeit, úgy, hogy azt az ellenfelek lássák, követni tudják.

### 5.4 Általános szféra-pont

Egy bizonyos szféra-pont helyett nem lehet más típusú szféra-ponttal fizetni, minden esetben az idézendő lapon látható szféra-pontokat kell csökkenteni a szükséges mennyiséggel, kivétel az általános szféra-pont.

Bizonyos lapokon és képességek idézésében szerepel az általános szféra-pont. Ennél a játékos dönti el, hogy mely szféra értékét csökkentse. Az általános szféra-pont az Ankh kiegészítőben lett bevezetve, az alapsomag lapjainál, s így az ahhoz csomagolt szabályfüzetben sem található meg.

### 5.5 Képességek aktivizálása

Bizonyos permanens és hadi lapoknál lehetséges, hogy olyan képességgel rendelkezzenek, melyek aktivizálásához szféra-pont kifizetés szükséges.

Szinte minden vezérnek van ilyen képessége, de más lap típusok között is elképzelhető.

Ilyen esetben szintén a megfelelő szféra-értékeket kell csökkenteni a megkívántak szerint ahhoz, hogy az adott képesség érvényre jusson.

*Szabály:* A képességek aktivizálásánál is szabály, hogy először be kell jelteni a képesség aktivizálásának szándékát, s majd csak azt követően, a többi játékos számára láthatóan csökkenthetjük szféra-pont értékeinket.

### 5.6 Nulla idézési költség

Bizonyos lapokon nem szerepel idézési költség, ezek a lapok szféra-pont nélkül hozhatóak játékba. Azonban az ilyen játékba hozás is idézésnek minősül.

Ha a játékos valamilyen hatás okán nem idézhet le lapot, akkor olyan lapot sem hozhat játékba, melynek idézési költsége nulla! Ha a megkötés azonban az, hogy nem csökkentheti szféra-pont értékeit, akkor nulla idézési költségű lapokat játékba hozhat.

### 5.7. Népek és törvény-kártyák pástra tétele

Népeket és törvény-kártyákat idézés nélkül tehetünk a pástra, azaz ezen lap típusokba tartozó kártyák pástra letétele nem minősül idézésnek. Kitehetők az esetben is, ha valamilyen hatás tiltja számunkra az idézést. (Vigyázat: ha a játékos számára a lapkijátszás tiltott, akkor nem hozhat játékba népeket és törvényeket sem!)

*Szabály:* Játék közben a játékos nem nyúlhat szféra-pont jelzőihez, csak akkor ha lapot idéz le, illetve ha valamilyen más módon szféra-ponthoz jut, vagy szféra-pontot veszít. Ekkor be kell jeltenie a többi játékosnak, hogy módosítja szféra-pont értékeit. Figyelem: e szabály be nem tartása csalásnak minősíthető!

## 6. A JÁTÉK MENETE (KÖR ÉS FÁZISOK)

### 6.1. A játék kezdete

Mielőtt a játék megkezdődne a játékosoknak a következőket kell megtenniük:

1. *Egyszerre fel kell fedniük főistenüket.*
2. *Egyszerre fel kell fedniük törvény-kártyájukat.*
3. *Amennyiben játszanak csere-paklival, ekkor van lehetőségük lapcserére.*
4. *Minden játékos alaposan megkeveri húzópakliját.*
5. *Minden játékos a tőle jobbra ülő társa pakliját megemelheti.*
6. *Pénzfeldobással, vagy más módon meg kell határozni ki kezdi a játékot.*
7. *A sorsolás győztese megkezdi első körét.*

Amennyiben a főisten-kártya hatása a játék kezdetén érvényesül, az a 2. lépés előtt jön létre.

## 6.2. A kör

A Mítoszban a kezelhetőség kedvéért a játék körökre bontva zajlik. Egyszer az egyik játékos, majd a másik játékos következik, azaz neki van köre. Az egy kör nem más, mint az a játékidő, amíg az egyik játékos tehet csak ki lapokat. A játékos körében más játékos nem cselekedhet – nem játszhat ki lapokat és nem használhatja játékban levő lapjait –, kivéve ha azok kontra hatások, illetve ha éppen őt támadja a játékos.

## 6.3. Fázisok

A kört tovább bontjuk fázisokra. Egy-egy fázisban adott, hogy milyen cselekedetek hajthatók végre, illetve milyen időzítésű lapok hozhatóak játékba. A körön belüli sorrendiséget szigorúan be kell tartani, ha valaki megkezdte egy fázisát, akkor korábbiba már nem „léphet vissza”.

A fázisok a következők:

1. *Nyitó fázis*
2. *Laphúzás fázisa*
3. *Első akció fázis*
4. *Harc fázis*
5. *Második akció fázis*
6. *Rendezés fázisa*
7. *Záró fázis*

### 6.3.1. Nyitó fázis

Az adott kör kezdete. Ilyenkor jönnek létre azok a hatások, melyek szövegében az szerepel, hogy „a kör elején”.

E fázisban nincs lehetőség semmilyen lap kijátszására, sem képesség érvényesítésére. Ez alól kivételt képeznek a kontrák, illetve a törvény-kártyák. A játékos e fázisban kijátszhat egy törvény-kártyát főistene valamely szférája mellé illesztve. Ekkor az adott szféra maximált értéke eggyel csökken, ha a szféra maximált értéken volt, akkor a játékos elveszt egy szféra-pontot. Amennyiben a játékos már rendelkezett törvény-kártyával, az a dobott lapok közé kerül, és az általa okozott maximális szféra-pont csökkenés megszűnik.

Mint minden fázisban, így a nyitó fázisban is az első kontra használatának lehetősége a játékosé. Ha nem kíván kontrával élni, akkor jeleznie kell, hogy a következő fázisába lépne és lapot szeretne húzni, ugyanis a többi játékosnak is lehetősége van e fázisban kontra lapok kijátszására illetve kontra képességek alkalmazására.

### 6.3.2. Húzás fázis

E fázisban a játékos két lapot húz húzópaklijából. Az esetben, ha valamilyen hatás okán plusz lapot húzhat, s a hatás nem írja le, hogy a lap mikor húzható fel, akkor ezt a lapot is ekkor kell felhúzni.

A húzás fázisban felhúzendó kártyákat a játékos egyszerre veszi kezébe, nem egyenként.

Húzás fázisban semmilyen lap nem játszható ki, és semmilyen képesség nem aktivizálható.

### 6.3.3. Első akció fázis

E fázisban lehetőség nyílik a harci lapokon és törvény-kártyákon kívül bármely lap játékba hozására. A játékos a következőket cselekedheti, az általa megválasztott sorrendben:

- a.) Játékba hozhat egy nép lapot. Egy körben legfeljebb egy nép lap hozható játékba.
- b.) Játékba hozhat bármely lapot a következő laptípusokból: az összes vezértípus, építmény, ereklýe, tárgy, kataklizma, intrika. Továbbá lehetséges olyan varázslatok és manőverek kijátszása, melyek nem harci jellegűek.

E fázisban az ellenfelek számára is lehetőség nyílik lapokat kijátszani és képességeket aktivizálni, de csakis kontra időzítésűeket. A kataklizma és intrika lapok minden esetben kontra-lapok, a varázslatok és manőverek között lehetnek kontra-lapok, a többi laptípus lapjai között nincsenek kontra-lapok.

### 6.3.4. Harc fázis

A harc fázis nem kötelező jellegű fázis, azaz ha a játékos úgy dönt, hogy körében nem kíván támadást kezdeményezni, akkor az adott körének nem lesz harci fázisa. Ha úgy dönt, hogy támad, s kijelenti ezt, akkor a kijelentés pillanatában megkezdődött a harc fázisa.

Harc fázis pontos menetének leírása a 7. A harc résznél olvasható.

A harc fázisban csak harci és kontra időzítésű lapok játszhatóak ki, illetve ilyen időzítésű képességek és hatások érvényesíthetők.

### 6.3.5. Második akció fázis

Mindenben megegyezik az első akció fázissal, azaz e fázisban lehetőség nyílik a harci lapokon és törvény-kártyákon kívül bármely lap játékba hozására. A játékos a következőket cselekedheti:

- a.) A játékba hozhat egy nép lapot, ha első akció fázisában még nem hozott játékba egyet. Egy körben legfeljebb egy nép lap hozható játékba.
- b.) Játékba hozhat bármely lapot a következő laptípusokból: az összes vezértípus, építmény, ereklýe, tárgy, kataklizma, intrika, manőver. Továbbá lehetséges olyan varázslatok kijátszása, melyek nem harci jellegűek.

E fázisban az ellenfelek számára is lehetőség nyílik lapokat kijátszani és képességeket aktivizálni, de csakis kontra sebességűeket. A kataklizma és intrika lapok minden esetben kontra-lapok, a varázslatok és manőverek között lehetnek kontra-lapok, a többi laptípus lapjai között nincsenek kontra-lapok.

### 6.3.6. Rendezés fázis

E fázis három részből áll:

- a.) *Vezér visszaforgatás*
- b.) *Szféra-pont visszanyerés*
- c.) *Laplímiten felüli lapok eldobása*

Alapesetben a játékos két általa választott szféra-pontot kap és egy általa megválasztott elforgatott vezérét visszaforgathatja. Az esetben ha egy lap plusz

szféra-ponthoz juttatja a játékost illetve ha plusz vezér visszaforgatására ad módot és nem határozza meg, hogy erre a körben mikor kerüljön sor, akkor azt e fázisban kell megtennie a játékosnak.

A szféra-pontok megszerzése egy pillanatnak minősül függetlenül attól, hogy a játékos mennyi idő alatt végez azok jelölésével, ugyanez igaz arra az esetre, ha több vezér forgatható vissza, ezek egyszerre, egyidőben fordulnak vissza.

A szféra-pont visszanyerés és vezér visszaforgatás kötelező jellegű, azaz ha a játékos kaphat szféra-pontokat, akkor választania kell, mely szférái erősödnek, ha képes rá, hogy visszaforgasson vezért, akkor vissza kell forgatnia egy vezérét.

Amennyiben a játékos meghaladja a kezében tartható laplimit adta lapszámot, akkor annyi lapot kell eldobnia, hogy kezében a laplimitnek megfelelő számú lap legyen. A laplimit értéke alapesetben kilenc, de bizonyos hatások növelhetik vagy csökkenthetik értékét.

E fázisban semmilyen lap nem játszható ki és semmilyen képesség nem aktivizálható (így kontrák sem).

A rendezés fázis három lépése egyszerre, egyidőben történik, azaz nem használható ki semmilyen automatikus hatás az egyes lépések között.

### 6.3.7. Záró fázis

Az adott kör vége. Ilyenkor jönnek létre azok a hatások, melyek szövegében az szerepel, hogy „a kör végén”, valamint ekkor kerülnek a dobott lapok közé az adott körben felhasznált manőver-lapok, melyek a vezér mellett maradtak.

A záró fázisban csakis kontra lapok játszhatóak ki és csakis kontra képességek aktivizálhatóak. Az első kontra használatának joga itt is a játékosé, amennyiben nem akar ezzel élni, akkor kijelenti, hogy a következő játékos következik, ha valaki ekkor kontrával akar élni, megteheti.

Miután minden játékos élt kontra kijátszási/aktivizálási lehetőségével és többet nem kíván használni, a játékos köre véget ér, s megkezdődik a következő játékos köre, kezdve nyitó fáziséval.

## 7. HARC (CSATA ÉS PÁRBAJ)

A játékos saját körének 4. fázisában, a harc fázisban egy támadást kezdeményezhet. A Mítoszban kétféle harc létezik: a csata és a párbaj.

A **csata** esetén a játékos egyik ellenfele Birodalmának valamely népe ellen vonul hadba egy megválasztott vezérével, a támadás célja ekkor a nép megsemmisítése, s ezen keresztül az ellenfél Hatalom-pontjainak csökkentése, azaz hátráltatása a játék megnyerése felé vezető úton.

A **párbaj** esetén a játékos egy megválasztott hősével egy páston levő ellenséges vezért hív ki harcra. Célja a kihívott vezér elpusztítása. Figyelem: párbajt csak hős laptípusú vezér kezdeményezhet!

### 7.1 A Harc lépései röviden

#### Előkészítés

1. A támadó bejelenti Harc kezdeményezésének szándékát, ezzel megkezdődik Harc fázisa.
2. A támadó választ: Csata vagy Párbaj a harc módja.
3. Támadó megnevezi támadó vezérét. Ha csak két játékos játszik, akkor az 5. lépés következik.
4. Kettőnél több játékos esetén a támadást kezdeményező játékosnak meg kell neveznie, hogy melyik ellenfele ellen kíván hadba vonulni.
5. A támadó:
  - a.) Csata esetén megnevezi a megtámadott népet és annak útját, melyen keresztül támadni szándékozik.
  - b.) Párbaj esetén megnevezi a kihívott vezért. Ugrás a 8. lépéshez.
6. Csata esetén a védő dönt, hogy kíván-e védekezni. Ha nem, a harc a támadó győzelmével véget ért, a támadás célpontjaként megnevezett nép a dobott lapok közé kerül. Ugrás a 13. lépéshez.
7. Csata esetén ha a védő úgy döntött védekezik, megnevezi védő vezérét. Ekkor a harcban résztvevő két vezér seregvezér lesz, mindkettőt előre kell tolni vezérsorukból, kezdetét veszi az ütközet.

#### Ütközet

8. A támadóé az első cselekvés (lap kijátszás vagy képesség felhasználás) lehetősége. Akár cselekszik, akár passzol a 9. lépés következik, kivétel, ha közvetlenül előtte már a védő is passzol, ekkor a 10. lépés következik.
9. A védő cselekedhet. Akár passzol, akár cselekszik a 8. lépés következik, kivétel, ha közvetlenül előtte a támadó is passzolt, ekkor a 10. lépés következik.
10. Mindkét játékos összeadja a harcban használt minden lapjának szintjét, így megkapja seregének szintjét. A harcot az a fél nyerte meg, akinél ez az érték magasabb. Ha a támadás csata jellegű volt és a támadó győzött akkor a 11a, ha a védő, akkor a 11b, amennyiben párbaj volt és a támadó győzött, akkor 12a, ha a védő akkor a 12b lépés következik. Az ütközet véget ért.

#### Harc befejezése

11a. A védő félnek döntenie kell:

- a.) népet dobja-e a pástról. Ekkor a védő és a támadó vezér elfordul, visszakéri vezérsorába, a harc véget ért (13. pont).
  - b.) feláldozza védő vezérét, aki ekkor a dobott lapok közé kerül. A megtámadott nép a páston marad, de a támadó hadi zsákmányként elveheti a megtámadott játékos valamely szféra-pontját. A támadó vezér elforgatva visszakéri vezérsorába, a harc véget ért (13. pont).
- 11b. A támadó vezér a dobott lapok közé, a védő vezér pedig elforgatva vezérsorába kerül. A megtámadott nép a páston marad. A harc véget ért (13. pont).
- 12a. A párbajra hívott vezér a dobott lapok közé, a kihívó pedig elforgatva vezérsorába kerül. A harc véget ért (13. lépés).
- 12b. A párbajra kihívó vezér a dobott lapok közé, a kihívott vezér pedig elforgatva vezérsorába kerül. A harc véget ért (13. lépés).

13. A harc vége. Ekkor mindkét játékos kijátszott hadai, fegyverzei, varázslatai és manőverei a dobott lapok közé kerülnek. Ilyenkor játszhatóak ki azok a lapok, illetve jutnak érvényre azok a képességek, melyek szövegében a „harc végén” vagy a „harc után” kitétel áll.

*Megjegyzés: a harc minden lépése után lehetőséget kell adni a többi játékosnak kontra lapok kijátszására, illetve kontra képességek foganatosítására. Minden egy lépés után az első kontra hatás érvényesítésének joga az aktív játékosé.*

## **7.2 Harc kezdeményezése**

A játékos Első akció fázisa végén kijelentheti, hogy támadást szándékozik indítani, ekkor automatikusan megkezdődik 5. fázisa, azaz a Harc fázisa.

Második lépésként meg kell neveznie, hogy csatát vagy párbajt kezdeményez-e.

### **7.2.1 Csata kezdeményezése, előkészítése**

Amennyiben csatát szándékozik kezdeményezni, azt be kell jelentenie. Ha senki nem kíván kontra lappal vagy képességgel reagálni erre, akkor megnevezi vezérét, mellyel támadni kíván. Támadni csak el nem forgatott vezérrel lehet, elforgatott vezér nem kezdeményezhet támadást.

Ezután a játékosnak kettőnél több játékos esetén meg kell neveznie, hogy melyik játékos ellen kíván harcot kezdeményezni.

Következő lépésként meg kell neveznie, hogy a megtámadott játékos Birodalmának mely népe a támadás célpontja, s a támadó sereg mely úton kíván támadni. Minden nép lap oldalán egy-négy út található, ezeken keresztül lehetséges támadást vezetni, de csak akkor, ha az adott út nem zárt (lásd. 7.4.).

Ezt követően a védő játékoson van a sor, el kell döntenie, hogy kíván-e védekezni. Amennyiben nem, akkor a támadás célpontjaként megnevezett nép a dobott lapok közé kerül. Ezzel a csata azonnal véget ért.

*Szabály:* ez esetben bár ütközetre nem került sor, hiszen a megtámadott játékos nem állított elő védő vezért, mivel a játékosnak volt 5. fázisa és támadást kezdeményezett, harc, pontosabban csata volt. Azaz játszhatóak olyan lapok illetve használhatóak olyan képességek, melyek szövegezése „harc után”-ra vagy „harc végén”-re hivatkozik. Nem játszható ki viszont harci lapok (mint hadak, fegyverzetek stb.) hiszen harc nem volt.

Az esetben, ha a megtámadott játékos védekezni kíván, akkor ennek kijelentése után meg kell neveznie védő vezérét. Elforgatott vezér nem lehet védő vezér.

Miután a védő vezért megválasztotta a megtámadott játékos, mindkét vezért előre kell tolni vezérsorából, s kezdetét veszi a tényleges harc, azaz az ütközet.

### **7.2.2. Párbaj kezdeményezése, előkészítése**

Amennyiben a támadó játékos párbajt kíván kezdeményezni, először be kell jelenteni szándékát. Ha senki sem kíván kontra lappal vagy képességgel reagálni erre, akkor megnevezi vezérét, mely a

párbajban kihívó lesz. Párbajt csak hős laptípushoz tartozó vezér kezdeményezhet, istenségek és szörnyetegek nem. Támadni csak el nem forgatott vezérrel lehet, elforgatott vezér nem kezdeményezhet támadást, így párbajt sem.

Ezután a játékosnak kettőnél több játékos esetén meg kell neveznie, hogy melyik játékos vezérsorában található a vezér, aki ellen párbaj kihívást kíván tenni.

Következő lépésként meg kell neveznie a párbaj kihívottját, azaz azt a vezért, akit a párbajban támadó vezére ellenfele lesz. Lehetséges elforgatott vezért is párbajra hívni, természetesen az ilyen vezér az ütközetben képtelen lesz elforgatást igénylő képességét használni.

Ezt követően a párbajban résztvevő mindkét vezért előre kell tolni vezérsorából, megkezdődik a tényleges párbaj, az ütközet.

Párbaj esetén a kihívott félnek nincs lehetősége arra, hogy a kihívott vezérét ne tolja előre harcolni, hiszen a támadás célpontja ekkor maga a vezér.

## **7.3. Az ütközet**

A harc (akár csata, akár párbaj) központi része az ütközet. Ütközetben dönti el a támadó és a védő fél, hogy melyikük nyeri meg a harcot. Az ütközet kezdete, amikor a két vezért, akiket az ütközetben seregvezéreknek hívunk játékosok előre tolja a vezérsorból, jelezve ezzel, hogy hadba vonultak. Az ütközetben a játékosok harci illetve kontra-lapokkal és képességekkel segítik seregvezérüket, maga az ütközet addig tart, amíg bármelyik fél lapot akar kijátszani, vagy képességet kíván használni. Az ütközet végén össze kell hasonlítani a két sereg szintjét, a magasabb szinttel rendelkező fél győz. A harc ezzel még nem ér véget, utolsó lépése következik, a harc befejezése.

### **7.3.1. Az ütközet menete**

Ütközetben a játékosok felváltva cselekedhetnek. Cselekedet lehet harci lap kijátszása vagy seregvezérek képességének aktivizálása.

Minden ütközetben az első cselekedet alkalmazásának lehetősége a támadó felé, ezt követi a védő, majd ismét a támadó. A ciklus addig folytatódik, amíg mindkét fél nem passzol. Pontosítva: a játékos bármikor passzolhat, ekkor ellenfele jön, ha ellenfele nem passzol, akkor ismét a játékoson a sor, s ő is cselekedhet, vagy ismét passzolhat. Az ütközet akkor ér véget, ha a harcban résztvevő mindkét játékos közvetlenül egymás után passzol. Passznak minősül, ha a játékos nem kíván, vagy nem tud lapot kitenni, sem semmilyen képességet használni.

A harcban játszható lapok felsorolása a 7.3.1.1-nél található, a harcban alkalmazható vezérképességek használatát a 7.3.1.2. szabályozza.

#### **7.3.1.1 Harcban használható lapok és kijátszásuk szabályai**

A játékosok a harcban a következő, két, kimondottan harci laptípust hozhatnak játékba:



hadakat és fegyverzeteket. Ezentúl harcban résztvevő seregvezérükhöz csatolhatnak kezükből ereklyéket (már amennyiben a vezér istenség) illetve tárgyakat. Lehetőség van harci jellegű varázslatok és manőverek bevetésére is.

Az ütközetben megjelenő fogalom a sereg. A sereget alkotó lapok: a seregvezér és a mellé kijátszott hadak és fegyverzetek, illetve csatában védekező seregnél a védett nép. A sereg pillanatnyi szintjét a seregvezér szintje (a hozzá csatolt tárgyak, ereklyék és esetleges más lapok által módosított szint), az ütközetben kijátszott hadak és fegyverzetek szintje, valamint a varázslatok és manőverek által kapott szintek összege adja.

**Hadak kijátszásának szabályai:** a had lapok a sereg legfontosabb elemét képezik, szintjük módosítja a sereg szintjét. A had lapok kijátszása cselekedetnek minősül, azaz azt követően az ellenfélen a cselekvés sora. A harcban egymás mellé két sorba kell gyűjteni a kijátszott hadakat, a seregvezértől jobbra. A had kijátszásának (idézésének) pillanatában meg kell nevezni, hogy a had a sereg első vagy második sorába kerül e.

A sereg első sorában harcoló hadak azok, melyek a tényleges harcban vesznek részt, e hadak csak szintjükkel támogatják seregüket, képességükkel nem (úgy is mondhatnánk, hogy a kézitusában nincs lehetőségük arra, hogy képességüket használják).

A sereg második sorában harcoló hadak, nem vesznek részt a közvetlen összecsapásban, az ő szintjük nem adódik hozzá a sereg szintjéhez, de képességük érvényre jut (távolbaható fegyvereket használnak, elvágják az utánpótlás vonalakat, szabotázs akciókat hajtanak végre vagy bármely más módon zavart keltenek az ellenséges sereg felépítésében.)

Ha harc közben valamely hatás egy hadat az első sorból a második sorba kényszeríti, akkor a had által adott szintet a sereg elveszíti, de az adott had képessége azonnal érvényesül. Amennyiben egy had a második sorból kerül az elsőbe, szintjével azonnal megnöveli a sereg szintjét, de képessége a továbbiakban nem él (ez azonban a képesség által okozott vissza nem fordítható hatásokat nem semlegesíti. Például: dobott lapok közé küldött lapok nem jönnek vissza.)

**Fegyverzetek kijátszásának szabályai:** a fegyverzet lapok csak harcban használható lapok, szintjük növeli a sereg szintjét. Fegyverzet lap kijátszása cselekedetnek minősül, azaz azt követően az ellenfélen van a cselekvés sora. A leidezett fegyverzeteket a hadak második sora alatti – egy harmadik – sorba kell gyűjteni. A fegyverzetek szintje és képessége is érvényesül. Kijátszásuk feltétele, hogy a seregnek legalább egy hada legyen.

Amennyiben a játékos serege valamilyen hatás okán elveszíti utolsó hadát is, azaz nem rendelkezik haddal, akkor fegyverzeteinek képessége azonnal elveszik és szintjük sem érvényesül tovább. Ha a játékos ilyen esetben képes kijátszani legalább egy hadat, akkor az

összes fegyverzete ismét működésbe lép, azaz szintjüket megkapja a sereg és képességük is érvényre jut. Az ismét érvényre jutó képességek sorrendiségét a játékos határozza meg, bár ezek nem minősülnek cselekedetnek, kontrákkal lehet élni az egyes ismét aktivizálódó képességek között.

**Harci-jellegű varázslatok kijátszásának szabályai:** harcban csak harci-jellegű varázslatokat lehet kijátszani. Harci-jellegű varázslatnak minősülnek azok a varázslatok, melyek szövegezése a következőképpen kezdődik: „harcban használható”. Az első kiadású alapsomag varázslat lapjain nem szerepel e kitétel, az első kiadású alapsomag harci varázslatainak listája a II. függelékben található.

Varázslat lap kijátszásának feltétele, hogy seregnek legyen varázsolni tudó tagja. Amennyiben a seregvezér vagy valamely hada, illetőleg védő seregnél a védett nép rendelkezik e tulajdonsággal, akkor a sereg tetszőleges számú varázslatot használhat.

Varázslat lap harcba leidezése cselekedetnek minősül, azaz azt követően az ellenfélen van a cselekvés sora (vigyázat: a varázslatok között nem egy kontra lap van, ezek kijátszása nem minősül cselekedetnek!). A harcban kijátszott varázslatokat a seregvezértől balra, egy oszlopban kell gyűjteni.

Varázslatok nem részei a seregnek, de éppúgy adhatnak a vezérnek szintet, mint a seregnek. Ha egy varázslat lapon nincs utalás arra, hogy a szint növekedést a vezér vagy a sereg kapja-e, akkor azt mindig a sereg kapja.

**Harci-jellegű manőverek kijátszásának szabályai:** harcban csak harci-jellegű manővereket lehet kijátszani. Harci-jellegű manővernek minősülnek azok a manőver lapok, melyek szövegezése a következő képen kezdődik: „harcban használható”.

Manőver lap kijátszásának a feltétele, hogy a seregvezér rendelkezzen a manőver-lap által megkívánt tulajdonsággal.

Manőver-lap harcba leidezése cselekedetnek minősül, azaz azt követően az ellenfélen van a cselekvés sora (vigyázat: a manőverek között léteznek kontra-lapok, ezek kijátszása nem minősül cselekedetnek!). A harcban kijátszott manővereket a varázslatoktól balra, egy oszlopban kell gyűjteni.

A manőverek nem részei a seregnek, de éppúgy adhatnak a vezérnek szintet, mint a seregnek. Ha egy manőver lapon nincs utalás arra, hogy a szint növekedést a vezér vagy a sereg kapja-e, akkor azt mindig a sereg kapja.

**Ereklyék és tárgyak csatolása harcban résztvevő vezérhez:** A harc folyamán a játékos csatolhat tárgyakat és ereklyét a seregvezérhez. Erre csak akkor van lehetősége, ha éppen nála van a cselekvés joga. Egy ilyen lap kijátszása egy cselekvéssel ér fel, azaz azt követően az ellenfélen van a cselekvés sora.

Ereklyét természetesen csak istenséghez lehet csatolni, s egy istenségnél egyszerre legfeljebb egy ereklye lehet.

A 4. fázisban, azaz a harc idején csakis seregvezérhez lehet tárgyat vagy ereklét csatolni, vezérsorban levő vezérekhez nem.

#### **7.3.1.2. Vezérképességek harcban**

Harcban csakis seregvezérek képessége aktivizálható, vezérsorban levő vezér csak az esetben alkalmazhatja képességét, ha az kontra, vagy szövegezése kimondja, hogy akkor is alkalmazhatja a vezér a harci fázisban, ha maga nem vesz részt az ütközetben.

Seregvezér függetlenül attól, hogy képessége milyen időzítésű (szimpla, kontra vagy permanens-e) használhatja a képességét. Azaz ütközetben nemcsak a támadó vezér használhatja szimpla képességét, hanem a védő vezér is, függetlenül attól, hogy nem a játékos köre van éppen. Ütközetben alkalmazott vezérképességekre megkötés – amennyiben nem kontra, meg kell nevezni célponjukat és a megnevezendő célpont vezér – a célpont nem lehet más, mint az ellenséges seregvezér.

Seregvezér képességének aktivizálása – amennyiben a képesség nem kontraként került alkalmazásra – cselekedetnek minősül, azaz azt követően az ellenfélle a cselekvés sora. Seregvezér csak akkor alkalmazhatja képességét, ha nincs elforgatva, illetőleg ha képességét használta, el kell forgatni.

#### **7.4. Népek útjai**

Csatában a megtámadott népnek többféle szerep juthat. Elsősorban a nép elhelyezkedése határozza meg azt, hogy támadható-e, amennyiben a támadás lehetséges, akkor is erősíti a védő sereget, egyrészt szinttel, másrészt gyakran képességgel.

##### **7.4.1. Nép támadhatósága**

Nép csak akkor támadható, ha van legalább egy szabad útja. Szabad útnak azt az utat nevezzük, mely nem illeszkedik szomszédos néphez (részletesebben lásd: 10.2.). Mint az már fentebb szerepel, a támadás 5. lépéseként a támadó játékosnak meg kell neveznie a megtámadott nép valamelyik útját. Az esetben, ha egy népnek több szabad útja is van, a támadó dönthet, melyiken keresztül kívánja megindítani a támadást.

A Mítoszban léteznek olyan hatások, melyek utat zárnak el. Ha a támadó megnevezett egy utat, s erre reakcióként kontra hatással az adott utat elzárják a sereg előtt, akkor – hacsak a lap nem utal ennek ellenkezőjére – a játékos új utat választhat támadó seregének, a megtámadott nép rendelkezésre álló szabad útjai közül. Amennyiben a népnek nincs több szabad útja, akkor a támadás véget ért, a vezér visszakerül vezérsorába, de nem kell elforgatni, ütközetre nem került sor. A támadó játékos az adott körben másik harcot már nem kezdeményezhet.

##### **7.4.2. Nép szintje az ütközetben**

Az ütközetben a védő serege automatikusan megkapja a megtámadott nép azon útjának szintjét, melyet a támadó, mint megtámadott utat megjelölt. E szint elnyerése nem minősül cselekedetnek, a védő

még azelőtt megkapja, mielőtt a támadó az első cselekedetét végrehajthatná.

#### **7.4.3. Nép képessége és tulajdonsága az ütközetben**

Az ütközetben a védett nép képessége azonnal, automatikusan érvényre jut, amint az ütközet megkezdődik, mielőtt a támadó játékos első cselekedetét végrehajthatná. Az esetben, ha nép képességét aktivizálni kell, azt csak cselekedetként lehet megtenni, az ütközet folyamán bármikor, amikor éppen a védőn van a cselekvés sora. Az utóbbiak közé sorolhatók azok a képességek, melyek lehetőséget adnak egy hatás érvényre jutására (például a Leprechaunok (329): „Az őket támadó sereg egyik tárgyát vagy fegyverzetét megsemmisíthetik.” – a képesség lehetőséget kínál, cselekedetként aktivizálható.)

A népek tulajdonsága bizonyos más lapok számára lehet előny vagy hátrány. Automatikusan érvényesül. Itt csak egy tulajdonsággal foglalkozunk, a varázslóval. Ha egy nép varázsló, akkor a védő játékos az ütközet folyamán használhat varázslatokat.

#### **7.5. Harc befejezése, végkifejlete**

Miután az ütközet 8./9. lépése során mindkét játékos, egymás után közvetlenül passzolt, a 10. lépés következik. Ekkor mindkét játékos összeadja harci lapjainak szintjeit, ezt módosítja esetlegesen a sereg szintjét befolyásoló hatások értékeivel, így megkapja serege végső szintjét. Az ütközetet az nyerte meg, akinél ez az érték magasabb. Az ütközet véget ért, s függően attól milyen jellegű volt a harc, s ki győzött a harc befejezése következik.

##### **7.5.1. Csata a támadó győzelmével**

Az esetben, ha a támadó csatába vezette seregeit, s az ütközet végén ő bizonyult erősebbnek, akkor a védőnek két lehetőség közül kell választania:

- a.) A pástról dobja a vezérét, s ekkor a népet megtarthatja. Ekkor a támadó hadi zsákmányhoz jut.
- b.) A népet dobja a pástról, s ekkor vezére visszakerül vezérsorába.

Ha a támadó megnyerte a csatát, akkor vezére elforgatva vezérsorába kerül.

##### **7.5.2. Csata a védő győzelmével**

Az esetben ha a támadó csatát kezdeményezett, de az ütközetet elveszítette, akkor vezére a dobott lapok közé kerül. A védő vezér elforgatva visszakerül vezérsorába, a megtámadott nép pedig páston marad.

##### **7.5.3. Párbaj a támadó győzelmével**

Az esetben, ha a támadó párbaj kihívást tett, s az ütközetet megnyerte, akkor a kihívott vezér a dobott lapok közé kerül. A támadó vezért ekkor vissza kell tenni vezérsorába.

##### **7.5.4. Párbaj a védő győzelmével**

Az esetben, ha a támadó párbaj kihívást tett, de az ütközetet elveszítette, a kihívó vezér a dobott lapok közé kerül. A kihívott, győztes vezér elforgatva visszakerül vezérsorába.

### **7.5.5. Döntetlen harc**

Csatánál és Párbajnál is előfordulhat, hogy az ütközet végén a seregek szintje megegyezik, ekkor a harc végeredménye döntetlen.

Döntetlen esetén mindkét seregvezér elforgatva vezérsorába kerül, a harcot egyik fél sem nyerte meg, de egyik sem veszítette el. Csata esetén a nép a helyén marad. Az összes harci-lapot dobni kell (lásd. 7.5.6.). A vezérek megtartják csatolt lapjaikat (ereklye, tárgyak).

Ez esetben természetesen nem jár a támadónak hadi zsákmány sem.

### **7.5.6. Harc végén eldobandó lapok**

A harc utolsó lépéseként (13.), a harci lapokat dobni kell, azok nem érvényesülnek tovább.

A győztes játékosnak el kell dobnia: hadait, fegyverzeteit, varázslatait. Manőver-lapját illeszteni kell a vezér alá, mert a vezér az adott körben nem játszhat ki több manőver-lapot, de a lap hatása a továbbiakban nem érvényesül. A győztes vezér elforgatva visszakerül vezérsorába és megtartja csatolt lapjait, ezek elsősorban ereklye és tárgy lapok, de más lap típusok is lehetnek.

A vesztes játékosnak a harcban használt hadait, fegyverzeteit, varázslatait és manővereit kell eldobnia, továbbá a vesztes seregvezért és vele egyetemben minden csatolt lapját (ereklye, tárgy...).

### **7.6. Hadi zsákmány**

Az esetben, ha a támadó sikerre visz egy csatát és a védő játékos vezérét dobja a pástról és nem népét, akkor igényt tarthat hadi zsákmányra. Amennyiben úgy dönt, akkor a csatát elvesztő, védő játékos valamely szférájának pillanatnyi értékét eggyel csökkentheti, s saját, megegyező szféráját eggyel növelheti. Természetesen olyan szférából, melynek pillanatnyi értéke nulla, nem tud elvenni.

Hadi zsákmányt a harc 11. lépésénél lehet a legyőzött ellenféltől elvenni. E közben nem lehetséges kontrákkal se élni, azaz ha játékos úgy dönt, hogy igényt tart hadi zsákmányra, akkor kontrák kijátszásával is meg kell várni azt a pillanatot, amíg a vesztestől levonják a szféra-pontot és a győztes jelöli azt.

Hadi zsákmányt nem kötelező elvenni a legyőzött játékostól.

### **7.7. Védő vezér harcba idézése**

Az esetben, ha a játékos Birodalma ellen csatát kezdeményez valamely ellenfele, akkor a harc 6. lépésében lehetősége nyílik arra, hogy védő vezért idézzon le. Azaz ahelyett, hogy megnevezné vezérsorban levő valamely vezérét, mint seregvezért, a kezéből kijátszhat egy vezért (az idézés szabályainak betartásával). E vezér lesz a védő seregvezér.

### **7.8. Szörnyetegek, mint had**

Az ütközet folyamán lehetőség nyílik arra, hogy mindkét fél, azaz a támadó és a védő is egy-egy szörnyeteget hadként kijátsszon kezéből.

Azaz az ütközet 8./9. lépésénél, amikor a játékoson a cselekvés sora, akkor kezéből leidezhet egy szörnyeteget a harcba. A hadként leidezett szörnyeteg a sereg első sorába kerül. A sereg megkapja a szörnyetek szintjét, mintha az had lenne. A szörnyeteg egyetlen képessége sem él (még permanensek sem), azonban tulajdonsága érvényre jut (például ha varázsló, akkor a sereg használhat varázslatokat).

A szörnyeteg az ütközet befejezéséig – azaz a 10. lépés végéig – szörnyetegnek és hadnak is minősül, azaz szörnyetegekre és hadakra ható hatások is érvényesülnek rajta.

Egy ütközetben egy játékos csak egy szörnyeteget játszhat ki, mint hadat.

Az ütközet befejezésekor – azaz a harc 10. lépése végén – a játékos dönthet úgy, hogy szörnyetegét vezérsorába viszi. Ekkor ismét ki kell fizetnie a szörnyeteg idézési költségét. Ha úgy dönt, hogy a szörnyeteget a vezérsorba viszi, akkor annak automatikus képességei rögtön érvényre jutnak, amint a vezérsorba került (kifizette játékosa a lap idézési költségét). Amennyiben nem kívánja a vezérsorába vinni, akkor a szörnyeteg a dobott lapok közé kerül, s esetleges automatikus képessége sem jut érvényre.

Vezérsorból nem lehetséges szörnyeteget hadként harcba vinni.

### **7.9. Repülő lények**

Ha a csatát kezdeményező játékos támadó vezére rendelkezik a repülő lény tulajdonsággal, akkor a harc 4. lépésében nem kell megneveznie a megtámadott nép egyetlen útját sem.

Repülő lény bármely páston levő ellenséges népet megtámadhat, függetlenül attól, hogy az adott népnek van-e szabad útja. Továbbá repülő lény ellen nem érvényesül a megtámadott nép egyetlen útjának szintje sem, azaz a védő sereg nem kapja meg a védett nép egyetlen útjának szintjét sem.

## **8. IDŐZÍTÉS**

Az időzítés rendszere szabályozza azt, hogy a játék során mely lapok mikor játszhatók ki, illetve a különböző képességek mikor aktivizálhatóak.

### **8.1. Lapkijátszás időzítése**

Lapkijátszás szempontjából négy csoportba sorolhatjuk a lapokat, a csoportok a következők:

- a.) kiemelt
- b.) szimpla
- c.) harci
- d.) kontra

#### **8.1.1. Kiemelt lapok kijátszásának időzítése**

A játékokban két lap típus kártyáit tekinthetjük kiemeltnek időzítési szempontból: a főisten és törvény kártyákat.

Főisten lapunkat a játék kezdetén, a keverés előtt játsszuk ki, a 6.1 pontnál leírtak szerint. Ez nem minősül idézésnek.

Törvény-kártya kijátszására egyrészt a játék kezdetén, a keverés előtt nyílik lehetőség (lásd 6.1. pontnál), másrészt a játék folyamán a játékos minden körének nyitó fázisában. A kétféle kijátszás törvény-kártya közül egyedül a játék kezdetén kiválasztott törvény-kártya kiemelt időzítésű, a játék közben kijátszott törvény-kártya kontra-lapnak minősül, a kontra kijátszás szabályai érvényesülhetnek rá.

### **8.1.2. Szimpla lapok kijátszásának időzítése**

Szimpla lapot a játékos csak saját körében hozhat játékba, annak is 3. illetve 5. fázisában (a két akció fázisban). Szimpla lapnak minősülnek a következő laptípusokba tartozó kártyák: az összes vezértípus, népek, építmények, ereklyék, tárgyak. Manőverek és varázslatok között azok, melyek nem harci-jellegűek és nem kontrák, szimpla időzítésűnek minősülnek. (Varázslat és manőver akkor harci-jellegű, ha szövegezése így indul: „harcban használható”; és az esetben kontra, ha szövegében szerepel: „kontra”).

Szimpla lap játékba hozásakor a játékosnak először meg kell mutatnia a lapot többi játékos társának, majd le kell vonnia a lap idézési szféra-költségét főistene megfelelő szféra-pontjaiból.

Minden szimpla lap játékba hozása után a játékosnak lehetőséget kell adni a többi játékos társára számára, hogy kontra lapokkal és képességekkel reagáljanak a lap leidőzésére.

### **8.1.3. Harci lapok kijátszásának időzítése**

Harci időzítésű lapok a játékos saját körének 4. fázisában játszhat ki, illetőleg, ha támadást kezdeményeztek ellene, akkor a harc folyamán élhet harci időzítésű lapokkal.

A harci-jellegű lapok a következő laptípusok lapjai: hadak és fegyverzetek. Varázslatok és manőverek is lehetnek harci időzítésű lapok, ha szövegezésük így indul: „harcban használható”.

A harci időzítésű lapok kijátszásának menetét lásd a 7.3.1-nél.

### **8.1.4. Kontra lapok kijátszásának időzítése**

Kontra időzítésű lapokat a játékos saját és más játékosok körének 1., 3., 4., 5. és 7. fázisában játszhat ki. Kontra időzítésű lap nem játszható ki a 2. és a 6. fázisokban, azaz a laphúzás és rendezés fázisokban.

Kontra lapnak minősülnek a következő laptípusokba tartozó kártyák: kataklizma és intrika. Varázslat és manőver lapok lehetnek kontra időzítésű lapok, ha szövegükben erre utalás található.

A kontra lapok kijátszásának szabályai a 8.3-nál találhatók.

## **8.2. Lapképességek használatának időzítése**

Lapképességek használatának időzítése attól függ, hogy az adott lap milyen időzítéssel játszható ki. Ez alól kivételt képeznek a főistenek és a vezérek, ők ugyanis rendelkezhetnek olyan képességgel, mely a játék folyamán saját időzítési szabályok szerint használható.

A főisteni és vezérképességeket időzítése szempontjából a következő csoportokba sorolhatjuk:

- a.) szimpla képességek
- b.) kontra képességek
- c.) permanens képességek

### **8.2.1. Szimpla képességek**

Ha egy képesség előtt a szimpla jel szerepel, vagy csak valamely szféra-pont ikonja, akkor az a képesség szimpla. Szimpla képességeket a játékos saját körében használhat, annak is csak 3., vagy 5. fázisában, azaz az akció fázisokban. Szimpla vezérképesség (főisten nem!) használható a 4. fázisban is, de csak akkor, ha vezér seregvezér, illetőleg képességében egyértelmű utalás van arra, hogy nem seregvezérként is beleszólhat harcba képessége használatával.

Szimpla főisteni képesség egy körben csak egyszer alkalmazható. Vezér szimpla képességét csak akkor alkalmazhatja, ha nincs elforgatva, illetőleg ha szimpla képességét alkalmazta, akkor el kell forgatni.

### **8.2.2. Kontra képességek**

Ha egy képesség előtt a kontra jel szerepel, akkor az a képesség kontra. Kontra képességeket a játékos saját és más játékosok körének 1., 3., 4., 5. és 7. fázisában használhat, azaz kontra képességek nem használhatóak a 2. (laphúzás) illetve 6. (rendezés) fázisokban.

Főisten kontra képességét egy körben csak egyszer alkalmazhatja. Vezér kontra képességét csak akkor alkalmazhatja, ha nincs elforgatva, illetőleg ha alkalmazta képességét, el kell forgatni.

Kontra képességek használatát a 8.3. szabályozza.

### **8.2.3. Permanens képességek**

Egy vezérképesség akkor permanens, ha a képesség szövege előtt a permanens jel szerepel.

Permanens képességeket négy típusra bonthatjuk:

- a.) folyamatosan életben levőek;
- b.) feltétel teljesülése esetén automatikusan aktivizálódóak;
- c.) játékos által aktivizálhatóak; és
- d.) a játékos által bizonyos feltétel érvényesülésekor aktivizálhatóak.

Az, hogy egy permanens lap melyik típusba tartozik, szövegezéséből derül ki, az alábbiak szerint:

**Folyamatosan életben levőek:** azokat a permanens képességeket tekintjük folyamatosan életben levőknek, melyek szövege nem köti a képesség érvényre jutását feltételhez, illetve nem kívánja meg a játékostól, hogy a képesség érvényre jutásához bármilyen cselekedetet végrehajtson, például szféra-pont kifizetését.

Ilyen képesség például a Kelpie (48) képessége, mely szerint a Kelpie immúnis a vízvarázslatokra. Azaz a Kelpie-re soha sem hatnak a vízvarázslatok.

A folyamatosan életben levő permanens képességek a lap kijátszásának pillanatától érvényesülnek. (Közzetlenül utánuk, az ő pástra kerülésüket megakadályozandó kontra-lánc beelőzheti őket.)

**Feltétel teljesülése esetén automatikusan aktivizálódóak:** azokat a permanens képességeket tekintjük valamely hatásra aktivizálódónak, melyek nincsenek folyamatosan érvényben,

„bekapcsolódásukhoz” valamilyen feltételnek teljesülnie kell, s amennyiben ez a feltétel teljesül a permanens képesség mindenképpen érvényesül.

Ilyen például Hrungrir (52) képessége: halálakor minden páston levő germán ereklje a dobott lapok közé kerül. Azaz ez esetben a permanens képességet aktivizáló feltétel Hrungrir halála (dobott lapok, vagy kizárt lapok közé kerülése).

Az ilyen képességek automatikusan érvényre jutnak, amint a szövegezésükben leírt feltétel teljesül, függetlenül attól, hogy mely játékos köre van éppen, s hogy a kör melyik fázisában történik ez.

**Játékos által aktivizálhatóak:** azokat a permanens képességeket tekintjük játékos által aktivizálhatónak, melyek bármikor, feltételek nélkül aktivizálhatóak. Az ilyen képességek nincsenek folyamatosan érvényben, de bármikor aktivizálhatóak. Aktivizálásuk kerülhet szféra-pontba, de lehet más feltétel teljesítéséhez is kötve.

Ilyen például Héra (7) képessége: a játékos azonnal húzhat egy lapot, ha kifizet egy intrikát.

Az ilyen képességek kontra időzítéssel jönnek létre, abban különböznek a kontra képességektől, hogy a vezért az adott képessége használata után nem kell elforgatni, illetőleg a főisten ilyen jellegű képességét egymás után többször is alkalmazhatja egy adott körben.

**Játékos által bizonyos feltétel érvényesülésekor aktivizálhatóak:** ide tartoznak azok a permanens képességek, melyek érvényre jutásához egyrészt teljesülnie kell valamely feltételnek, másrészt a játékosnak tennie kell valamit azért, hogy a képesség érvényre jusson (legtöbbször szféra-pontot kell fizetnie).

Ilyen például Morpheusz (423) képessége: „Pástról éppen a dobott lapok közé kerülő vezér képességeit felveheti. Minden esetben választhatja az új képességeket vagy megtarthatja a régieket.” Morpheusz képességét csak akkor lehet aktivizálni, ha egy vezér a dobott lapok közé kerül – azaz ez a képesség feltétele. Ugyanakkor e képesség aktivizálása egy varázserőbe és egy általános szféra-pontba kerül.

Az ilyen képességek kontra időzítéssel aktivizálhatóak, feltételük teljesítése után. Amennyiben ilyen permanens képesség előtt nem szerepel a kontra-jel, illetve a szövege nem mondja azt ki, hogy más játékos körében is aktivizálhatóak, akkor a játékos csakis saját körében élhet velük.

Minden típusú permanens képesség közös jellemzője, hogy aktivizálása nem igényli a vezér elforgatását, illetőleg ha a vezér más okból kifolyólag el is fordul, akkor is, elforgatott helyzetben is alkalmazhatja permanens képességét.

#### **8.2.4. Egyéb aktivizálható, nem vezér/főisten lapok**

A Mítoszban a főisteneken és vezéreken túl léteznek más lapok is, melyek képességei automatikusan aktivizálódnak, vagy aktivizálhatóak, ezekre teljes mértékben 8.2-nél leírt szabályok az irányadók.

### **8.3. Kontra időzítésű lapok és képességek kijátszásának szabályai**

Egy kijátszott lap hatása azonnal érvényesül, amint a pástra került, azaz a lapok kijátszásuk sorrendjében fejtik ki hatásukat. Ezalól egyedül a kontra hatások kivételek.

A kontra hatások „beelőzhetik” más hatások érvényre jutását, azaz egy kontra lap vagy képesség előbb érvényesülhet, mint egy előtte kijátszott lap vagy felhasznált képesség.

A kontra hatások használatának szabályai két játékos esetén némiképp eltérőek, mint több játékos esetén, az előbbire vonatkozó szabályok a 8.3.1-nél, az utóbbira vonatkozóak a 8.3.2-nél találhatók.

#### **8.3.1. Kontra időzítésű lapok és képességek két játékos esetén**

Az aktív játékosnak minden kijátszott lapja illetve aktivizált képessége után időt kell hagynia, hogy ellenfele reagálhasson kontra hatással. Ez igaz kontra időzítésű lapokra és képességekre is.

Ha az ellenfél valamely hatásra válaszképpen kontrával el, akkor elkezdődik egy kontra-lánc (megjegyzés: kontra-láncba a játékos is kezdhet kontra-lap kijátszásával). Kontra-lánc alatt értjük, az egymás után, egymásra reakcióként kijátszott kontra-lapok csoportját.

Ha az ellenfél kontra hatással él, akkor azt követően a két játékos felváltva használhat kontra hatásokat, kezdve az aktív játékosal. Ha az egyik játékos nem kíván kontra hatással élni, azaz passzol, akkor a másik játékos egészen addig folytathatja a kontra hatások alkalmazását, amíg ellenfele nem jelenti ki, valamely hatás után, hogy kontrával kíván élni. Azaz az egy passzolás a kontra láncban nem zárja el a játékos elől annak lehetőségét, hogy az adott kontra-láncba egy később létrehozott hatás miatt ismét beszálljon.

A kontra-lánc kiépítése akkor ér véget, ha egymás után közvetlenül mindkét játékos passzol.

Amint a kontra-lánc kiépítése befejeződött, érvényre jutnak a kontra hatások, méghozzá fordított sorrendben. Azaz a legutolsó kontra hatása érvényesül először, majd kijátszásuk idősorrendiségében visszafelé a többiek. A kontra-lánc érvényesülése folyamán újabb kontra lapok és képességek nem hozhatóak játékba, ezekkel meg kell várni a kontra-lánc összes tagjának érvényre jutását.

A kontra-lánc esetén előfordulhat, hogy egy korábban felhasznált hatás (ami később érvényesül a fordított sorrend miatt) értelmét veszítse egy nála később használt (azaz korábban érvényre jutó) kontra miatt. Az ilyen lapok hatásuk érvényesülése nélkül távoznak a pástról.

#### **8.3.2. Kontra időzítésű lapok és képességek kettőnél több játékos esetén**

Az aktív játékosnak minden kijátszott lapja, illetve aktivizált képessége után lehetőséget kell adnia a többi játékosnak, hogy kontra hatásokkal reagáljanak. Az első kontra hatás érvényesítése minden, az aktív játékos által kijátszott lap vagy aktivizált képesség

után a kör sorrendben öt követő játékosé, majd rendre a többieké.

Amennyiben bármely játékos kontra-lappal kíván reagálni az aktív játékos kijátszott lapjára vagy aktivizált képességére, akkor kontra-lánc kezdődik.

Több játékosnál is igaz, hogy a játékosok egymás után egy-egy kontra hatással élhetnek, még hozzá a körsorrend szerint. Bármely játékos passzolhat, ekkor az öt követő játékoson van a kontra hatás játékba hozásának lehetősége, ezzel a játékos még nem zárja el magát annak lehetőségétől, hogy az adott kontra-láncba a későbbiek folyamán még beszálljon.

Több játékos esetén a kontra-lánc kiépítése akkor és véget, ha az összes játékos, közvetlenül egymás után passzolt, ekkor kell visszafejteni a láncot.

Több játékosnál is igaz, hogy az egyes kontra hatások kijátszásuk sorrendjének ellenkező irányában érvényesülnek, azaz az utolsóként játékba hozott érvényesül előbb, majd kijátszásuk időrendjében visszafelé a többi.

Fontos, hogy a kontrák idézési költségét akkor kell kifizetni, amikor a játékosuk használja őket, azaz amikor a kontra-lapokat kijátssza, illetve a kontra képességet felhasználja, s nem a kontra-lánc kifejtésekor.

A kontra-láncot közvetlenül megelőző nem kontra lap kijátszása illetve képesség aktivizálása csak a kontra-lánc visszafejtése után érvényesül. Ezalól egyedül a nép és törvény lapok tesznek kivételt, mert nem idézéssel kerülnek játékba. Ezek nem előzhetők be kontra-hatásokkal.

### 8.3.3. *Feltételesen érvényesülő hatások és a kontra-lánc*

Ha a kontra-lánc valamely tagja egy feltételes hatást aktivizálna, erre akkor kerül sor, amikor az adott kontra-lap érvényesül a kontra-lánc visszafejtésének során, Ekkor a feltételes hatás rögtön érvényre jut, mielőtt még a kontra-lánc következő tagjára sor kerülne.

### 8.3.4. *Kontra hatások harc közben*

A harc minden lépését követően lehetőséget kell hagyni a játékosoknak, hogy kontra hatásokkal éljenek. Minden kontra hatás egy kontra-láncot kezd meg, melyet a 8.3.1-nél, illetve több játékos esetén a 8.3.2-nél leírtak szerint kell lejátszani.

Kontra hatások itt is megelőzhetik előttük kijátszott lapok hatását, ekkor a kontra-lánc tagjai még azelőtt érvényesülnek, mint az a lap/képesség, aminek okán a kontra-lánc megkezdődött.

## 9. IDŐTARTAM

### 9.1 *Lapok és képességek időtartama*

Lapok és képességek időtartamát az határozza meg, hogy az adott kártya milyen hosszan tartózkodik játékban. E szerint négy felosztás létezik:

- a.) azonnali
- b.) időszakos

c.) harci

d.) permanens

Időtartam szempontjából **azonnali** lapok azok, melyek nem kerülnek a pástra, kijátszásuk után rögvest a dobott lapok közé kerülnek. Ilyen lapok a kataklizmák, a nem-harci jellegű varázslatok és manőverek egy része. (Az ilyen manőverek is illetve maradnak a vezérhez egy körig, de ennek ellenére azonnalinak tekintendők). Az azonnali lapok nem kerülnek pástra, ezért egyedül kontra időzítésű hatásokkal lehet őket megcélozni.

Azonnalinak tekinthetők azok a képességek, melyek hatása pillanatnyi. Ezekre legjellemzőbbek a semlegesítő képességek, melyek egy adott hatást azonnal érvénytelenítenek, majd rögvest megszűnnek.

**Időszakos** lapoknak nevezzük azokat a kártyákat, melyek szövegükben meghatározott ideig, vagy bizonyos feltétel teljesüléséig maradnak a páston. Remek példa az időszakos lapokra az intrika laptípus, melynek tagjai csak addig maradnak páston, amíg egy negyedik intrika-lap nem kerül játékba, ekkor dobni kell őket. Vigyázat: ne keverjük össze a lap időtartamát a lap képességének időtartamával. Például a Vér szava (372) kataklizma lap megváltoztatja egy vezér vezértípusát az adott körben, amikor megidézik. Ez nem jelenti azt, hogy a Vér szava a kör végéig játékban lenne, pusztán képességének időtartama szól a kör végéig.

**Harci** időtartamú kártyák azok, melyek egy adott harc végéig vannak a páston, a harc időtartamú képességek szintén egy adott harc idejéig érvényesek. A hadak, fegyverzetek és a harc varázslatok, manőverek tipikusan harc időtartamú lapok, s ezek képessége is a legtöbbször csak az adott harc idején, vagy kijátszásuk pillanatában él.

Harc időtartamú lapokat a harc után el kell dobni.

**Permanens** időtartamú lapok kijátszásuk után vagy semlegesítésükig vagy a játék végéig vannak a páston. Ugyanez igaz a permanens időtartamú képességekre is.

Permanens időtartamú lapok közé tartoznak a: törvény, nép, vezér, építmény, tárgy, ereklýe lapok, illetve ide tartozhatnak varázslatok és manőverek is.

Amennyiben egy permanens lap csatolással kerül a pástra, akkor azon lap pástról távozásával, melyhez csatolták ő is távozik. Ilyen lapok az építmények, melyek néphez, illetve az ereklýe és tárgy lapok, melyek vezérekhez vannak csatolva (lásd: 16. Csatlólás).

## 10. BIRODALOM KIÉPÍTÉSE

A Mítoszban a győzelmet 12 Hatalom-pont összegyűjtésével lehet elérni. Hatalom-pontokat elsősorban népek adhatnak, melyek kijátszásának és használatának is erősen eltérő szabályai vannak a többi laptípushoz képest.

Nép-lapot a játékos csak saját körében, s annak is csak 3. illetve 5. fázisában (az akció fázisokban)

játszhat ki. Egy körben azonban csak egy nép hozható játékba.

A nép pástra kitétele nem minősül idézésnek, azaz az idézést gátló hatások nem akadályozzák meg néplap játékba hozását.

Néplap játékba hozásának további feltétele, hogy út-út kapcsolatba kerüljön játékos egy már játékban levő népevel.

A játékos páston levő népei alkotják a játékos Birodalmát, azaz a játékos népeit együttesen a játékos Birodalmának nevezhetjük.

A Birodalmat képező népek nem rendezhetők át a páston, azaz nem változtatható meg egymáshoz viszonyított elhelyezkedésük.

### **10.1. Út-út kapcsolat, népek játékba hozása**

Néplapot úgy lehetséges csak kijátszani, hogy a kijátszandó nép valamelyik útját illesztjük egy már páston levő népünk valamely útjához. Azaz a pástra kerülő népnek úgy kell illeszkednie legalább egy szomszédos néplaphoz, hogy a két nép egymással érintkező oldalain legyen egy-egy út. Ezt nevezzük út-út kapcsolatnak.

Ez alól egyedül akkor tehetünk kivételt, ha a páston nincsen népünk, ekkor – magától értetődően – nem szükséges, s eleve lehetetlen út-út kapcsolatot létrehozunk.

Néplap kijátszásakor pusztán az a feltétel, hogy egy út-út kapcsolat létezzon, több nem szükséges. Ez azt is jelenti, hogy kijátszhatunk úgy egy néplapot, hogy az valamely oldalán nem rendelkezik úttal, holott az abban az irányban szomszédos népnek van útja, illetve kijátszható úgy nép, hogy az rendelkezzen olyan irányban is úttal, mely felől a szomszédjává váló népnek nincs útja – természetesen csak akkor, ha a nép legalább egy olyan szomszédos néppel rendelkezik kijátszásakor, mellyel út-út kapcsolat köti össze.

### **10.2. A Szabad út**

Szabad útnak tekintjük azokat az utakat, melyek mellett nincs szomszédos nép. Azaz egy út nem szabad, azaz zárt, ha

- a.) Az adott irányban út-út kapcsolat áll fenn egy szomszédos néppel;
- b.) Az adott irányban, azaz a nép lap adott oldala mellett egy másik nép helyezkedik el, bár nincs út-út kapcsolat
- c.) valamilyen hatás az adott utat lezárja.

Minden más esetben az út szabadnak minősül. Ennek kettős jelentősége van, egyrészt tovább építkezni csak szabad utak felől lehet, másrészt népet csak szabad úton keresztül lehetséges megtámadni.

## **11. VEZÉREK KÉPESSÉGEI, A VEZÉRSOR**

A játék során leidezett vezéreket a vezérsorba gyűjtjük. A vezérsor a Birodalom alatt található, a játékos előtt közvetlenül. Minden páston levő vezér saját vezérsorában tartózkodik, kivétel, ha támad vagy

védekezik. Seregvezér a Harc fázis 7. lépéstől 10. illetve 11. lépésig nem tartózkodik vezérsorában.

### **11.1. Vezérek elforgatása, visszaforgatása**

Vezér képességét csak akkor alkalmazhatja, ha nincs elforgatva, illetve ha képességét alkalmazta, a képesség idézési költségének kifizetése után a vezért el kell forgatni. Ez alól egyedül a permanens képességek képeznek kivételt (lásd 8.2.3). Ez a szabály egyaránt érvényes a vezérsorban, illetve harcban alkalmazott képességekre. Az elforgatás nem jelent mást, mint a vezér-kártya jobbra elforgatását.

A játékos saját körének 6. fázisában egy elforgatott vezérét visszaforgathatja. Az általa megválasztott, elforgatott vezér-kártyát ekkor függőleges helyzetbe visszaforgatja, ezzel lehetővé téve, hogy a későbbiekben a vezér képességét ismét használhassa.

## **12. PARADOXONOK SZABÁLYAI**

Paradoxonnak tekintendő minden olyan helyzet, amikor két hatás ellentmond egymásnak és a szabályok szerint egyértelműen nem határozható meg, hogy melyik hatás érvényesül. Paradoxon leginkább azonos időzítéssel, automatikusan érvényre lépő képességeknél lehetséges. Azaz a legtöbb látszat paradoxont az időzítés szabályaival lehet feloldani, s ilyen esetben nem beszélhetünk paradoxonról.

### **12.1. Hatások erőrendisége**

Paradoxon feloldásának két szabálya van, az egyik az erőrendiség szerint határozza meg a paradoxon levezetését. E szerint a különböző laptípusokba tartozó lapok hatásai eltérő erejűek. Ha eltérő erejű lapok kerülnek paradoxon helyzetbe, akkor mindig a felsőbbrendű lap hatása érvényesül, elnyomva az erőrendiségben utána következőt. Az erőrendiség a következő:

1. Főisten lapok képességei
2. Törvény lapok képességei és kijátszásuk
3. Istenségek képességei
4. Kataklizmák kijátszása, képessége
5. Az összes többi laptípus kijátszása és képességének aktivizálása, illetve az istenségek kijátszása.

### **12.2. Hatások sorrendisége**

Paradoxonok feloldásának másik szabálya a körösorrendiségre épít. Ha azonos erőrendiségű lapok között alakul ki paradoxon, akkor az aktív játékos kijátszott lapja/aktivizált képessége érvényesül, elnyomva a másik lapot/képességet. Több játékos esetén, ha a paradoxon két nem aktív játékos között alakul ki, akkor az a játékos győz, aki legközelebb jönne a körösorrendiség szerint.

## **13. IMMUNITÁS**

Bizonyos lapokon szerepel, hogy az adott lap immúnis bizonyos hatásokra. Az immunitás tárgyaként szereplő hatások az immunitással rendelkező lapra semmilyen esetben sem hatnak.

Az immunitások sok esetben látszatra paradoxont okozhatnak, ilyen esetben azonban sosem jön létre paradoxon. Például ha egy lap immúnis a kataklizmákra, azaz kataklizma lapok nem hatnak rá, akkor hiába támadjuk kataklizmával, még akkor sem jön létre paradoxon, ha a kataklizma szövege szerint célpontját dobni kellene a pástról. Az immunitás egyszerűen lehetetlenné teszi, hogy a kataklizma hasson a lapra.

### **13.1. Sereg immunitása**

Ha harcban a sereg valamely tagja immúnis valamilyen hatásra, akkor a sereg összes többi tagja is immúnissá válik az adott hatásra. Sereg tagjairól lásd: 7.3.1.1.

## **14. MINIMUM ÉRTÉKEK**

A játék során bizonyos történésekre minimum megkötés létezik, mely minimum megkötés arany szabályként érvényesül, azaz lapok nem bírálhatják felül létüket.

### **14.1. Laphúzás minimuma**

A játékos saját köre laphúzási fázisában legalább egy lapot mindenképpen húz.

### **14.2. Szféra-pont visszanyerés minimuma**

A játékos rendezési fázisában legalább egy szféra-pontot mindenképpen kap.

### **14.3. Laplimit minimum határa**

A játékos rendezési fázisában közben tartható lapjainak limitjét nem lehet három alá csökkenteni. Azaz legfeljebb háromra csökkenthető le az az érték, ami alapján a játékos kénytelen rendezési fázisában lapokat eldobni.

## **15. FELÁLDOZÁS**

Bizonyos hatások létrejöttének feltétele vagy eredménye lap feláldozás.

Ha hatás feltétele a feláldozás, akkor az adott hatás csak úgy érvényesülhet, ha a feláldozás megtörténik.

Feláldozás nem mást jelent, mint egy lap kézből vagy pástról eldobását. Ha egy hatás feláldozásról szól, minden esetben jelzi, hogy a feláldozás kézből vagy pástról történjen-e.

Feláldozni csak saját irányításunk alatt álló lapot tudunk.

Egy lap nem áldozható fel csak egy hatás okán, azaz nem lehetséges kettő vagy több feláldozási igényt egy azon lappal kielégíteni.

A pástról más hatás okán távozni készülő lap nem áldozható fel, minthogy feláldozásra megjelölt lap sem pusztítható el azelőtt, mielőtt a feláldozás megtörténne. Amennyiben feláldozás kontra-lánc részeként történik, akkor figyelembe kell venni a kontra-lánc visszafelé fejtésének szabályát.

*Szabály:* Pástról feláldozni csak permanens lapot lehet. Azonnali lapok és harci lapok nem áldozhatóak fel a pástról.

## **16. CSATOLÁS**

Bizonyos lapok pástra kitételéhez szükséges lehet csatolni őket már páston levő lapokhoz. Továbbá lehetséges, hogy a játék folyamán már páston levő lapok között is csatolás alakuljon ki. Csatolás esetén van az a lap, melyhez csatolnak, ezt tulajdonosnak nevezzük, illetve az a lap, mely csatolt, ennek a neve is az: csatolt.

Minden esetben, ha egy olyan lap távozik a pástról, melyhez más lap csatolva van, akkor azok a lapok, azaz a csatolt lapok is távoznak a pástról.

Csatolással játékba hozható lapok csak akkor kerülhetnek a pástra, ha játékosuk képes csatolni őket valamely, a csatolás feltételében szereplő laphoz.

Csatolt lapok tulajdonosuk távozásával egyidőben távoznak a pástról.

### **16.1. Csatolással játékba kerülő lapok**

A következő laptípusokba tartozó kártyák tipikusan csatolással kerülnek a pástra: építmények, ereklyék és tárgyak. Az építményeket népekhez, az ereklyéket és tárgyakat vezérekhez kell csatolni. Minden esetben, ha egy nép, melyhez építmény van csatolva távozik a pástról, a hozzá csatolt építmény is a dobott lapok közé kerül. Ehhez hasonlóan a tárgyak és ereklyék is követik tulajdonosukat.

## **17. TULAJDONSÁGOK**

Bizonyos lapok rendelkezhetnek tulajdonsággal. A tulajdonság a lap szövegezésének első, kiemelt, külön szedett sora. Tulajdonságok elsősorban nem szabály megkötések miatt fontosak, hanem azért, mert a játék folyamán számos hatás hivatkozik valamely tulajdonságra.

Tulajdonságok részei a lap szövegezésének, viszont nem minősülnek képességnek, azaz olyan hatás, mely a lap képességét törli el, nem befolyásolja a tulajdonság létét.

A következő laptípusokba tartozó lapoknak lehetnek tulajdonságaik: nép, vezér, építmény, ereklye, tárgy, had, varázslat és manőver.

### **17.1. Népek, Vezérek és Hadak tulajdonságai**

Népek, Vezérek és Hadak a következő tulajdonsággal bírhatnak: varázsló, repülő lény, pokolfajzat, angyal, élőhalott, manó, törpe, tünde, óriás, ork, vérvad, sárkány, pap, fáraó.

#### **17.1.1. Varázslók**

Egyedül a varázslók használhatnak korlátlanul (szféráktól függetlenül) varázslatokat. Harci-jellegű varázslat használatának feltétele a harcban az, hogy a sereg legalább egy tagja tudjon varázsolni (lásd: 7.3.1.1.)



Nem harci-jellegű varázslatok kijátszásának feltétele, hogy a játékos vezérsorában tartózkodjon varázslatokat használni tudó vezér, azaz varázsló.

#### **17.1.2. Papok**

A papok olyan varázslók, melyek csak bizonyos varázs-szférákhoz (lásd: 17.4.) tartozó varázslatokat használhatnak. Ez éppúgy megköti őket harcban, mint vezérsorban.

Az esetben, ha a játékos harcban több pappal is rendelkezik, melyek eltérő varázs-szférák lapjait használhatják, akkor a játékos minden olyan szféra varázslatait, mely szférához valamely papja hozzáférést biztosít, használhat.

#### **17.1.3. Repülő lények**

Harcban a repülő lényeket nem korlátozza, hogy az általuk megtámadni szándékozott népnek van-e szabad útja (lásd: 7.9.).

#### **17.2. Építmények tulajdonságai**

Az építmények laptípus kártyái között az alapsomagban, valamint az Ankh és Legenda kiegészítőkben mindössze egy tulajdonsággal találkozhatunk: a szentéllyel.

#### **17.3. Tárgyak és ereklyék tulajdonságai**

Tárgyak és ereklyék a következő két azonos tulajdonságokkal bírhatnak: fegyver illetve átkozott.

A tárgyak továbbá lehetnek varázstárgyak, míg az ereklyék lehetnek ankhok.

#### **17.3.1. Átkozott tárgyak és ereklyék**

Átkozott tárgyak és ereklyék ellenséges vezérhez is csatolhatóak a játékos saját körének 3. illetve 5. fázisában, valamint csatolhatóak ellenséges seregvezér a 4. fázisban, az ütközet 8./9. lépésében, egy cselekedet lehetőségének felhasználásával.

#### **17.4. Varázslatok tulajdonságai**

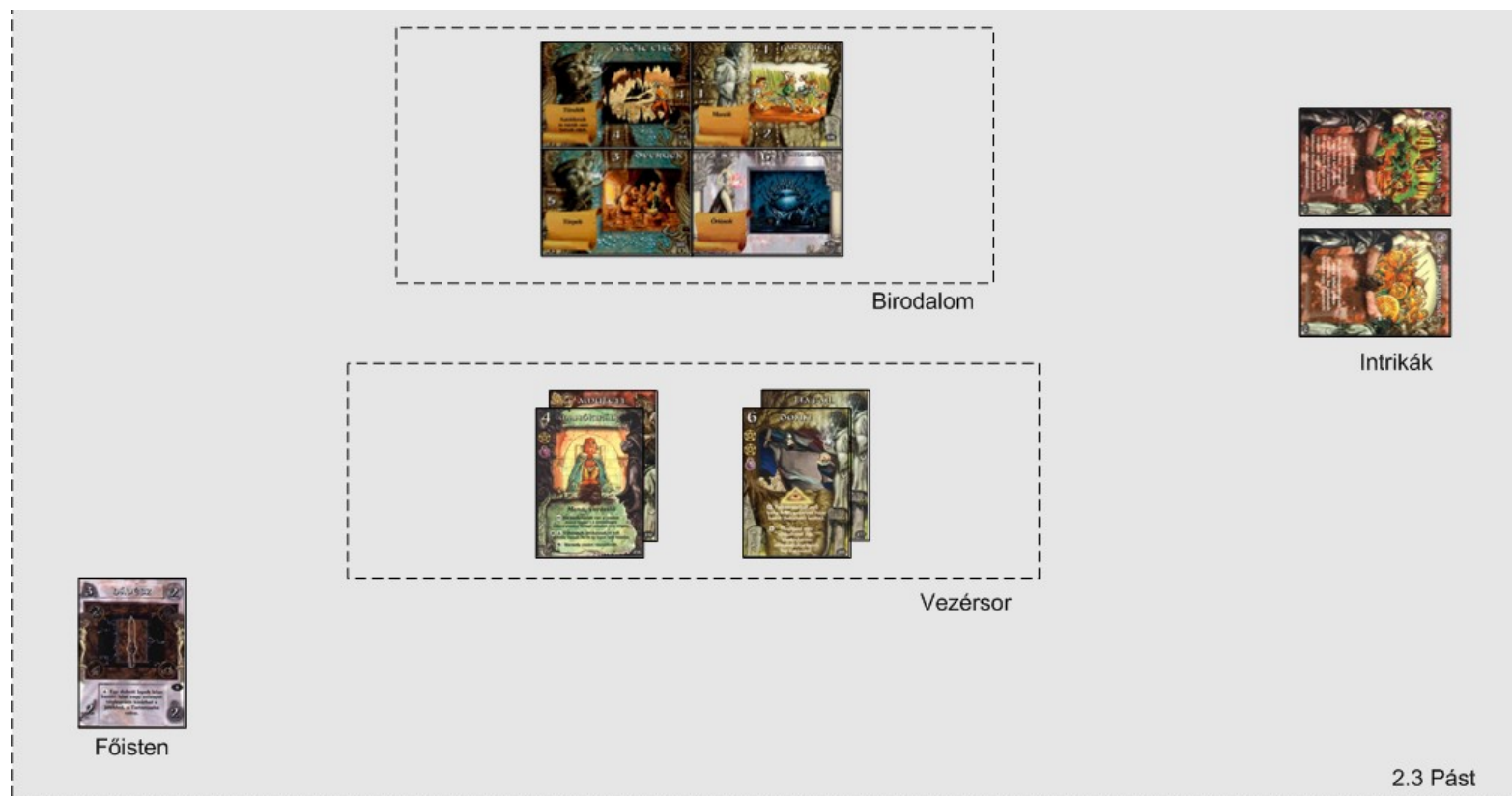
A Mítoszban a varázslatokat öt varázs-szférába soroljuk, mely varázs-szférák mindegyike tulajdonságnak minősül: tűz, víz, levegő, föld és kozmosz.

Amennyiben egy varázslatnál két tulajdonság szerepel és a két tulajdonságot „vagy” szó választja el egymástól, akkor az adott varázslatot olyan sereg/vezér használhatja, mely a két varázs-szféra közül legalább az egyiket képes használni.

Ha egy varázslatnál két varázs-szféra szerepel és azokat „és” szó választja el, akkor az adott varázslat csak az esetben használható, ha a sereg/varázsló mindkét varázsszféra varázslatait használhatja.

#### **17.5. Manőverek tulajdonságai**

Manővereknek számtalan tulajdonságuk lehet. Közös jellemzőjük, hogy feltételt támasztanak kijátszásukra vonatkozóan. Azaz csak úgy hozhatóak pástra, ha a játékos képes őket egy, a manőver tulajdonságát, mint feltételt kielégítő vezérhez illeszteni, akihez éppen akkor nincs másik manőverlap illesztve (lásd: 4. Laptípusok, manőverek).



Húzó pakli



Dobott lapok



Kizárt lapok

1. ábra: a lapok elhelyezkedése játék közben

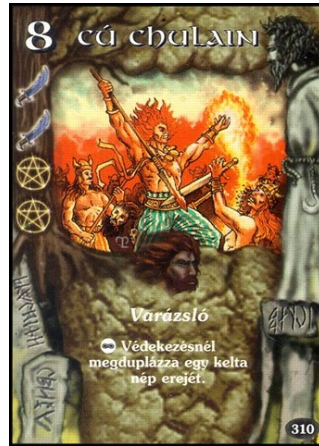
## I. Függelék: Lapkeretek mitológiák szerint



Hellén lapkeret



Germán lapkeret



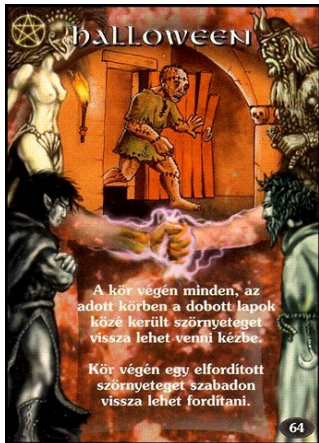
Kelta lapkeret



Egyiptomi lapkeret



Khareni lapkeret



Általános lapkeret az alapsomagban



Általános lapkeret az Ankh és Legenda kiegészítőkben

## II. Függelék/A: Harci-jellegű varázslatok

SZÁM	NÉV	MÍTOSZ	LAPTÍPUS	IDÉZÉS	SZINT	UTAK	HP	GYAK	MEGJ
105	Klónsereg	nincs mítosza	varázslat		0			t	Alapcsomag
106	Harci düh	nincs mítosza	varázslat		3			t	Alapcsomag
107	Verem	nincs mítosza	varázslat		0			t	Alapcsomag
108	Sziklabőr	nincs mítosza	varázslat		0			t	Alapcsomag
109	Savfolyam	nincs mítosza	varázslat		4			t	Alapcsomag
110	Homályvarázs	nincs mítosza	varázslat		2			t	Alapcsomag
111	Alakváltás	nincs mítosza	varázslat		0			t	Alapcsomag
112	Repülés	nincs mítosza	varázslat		2			t	Alapcsomag
113	Butítás	nincs mítosza	varázslat		0			t	Alapcsomag
114	Nyelvbéklyó	nincs mítosza	varázslat	m	0			t	Alapcsomag
115	Ellenvarázs	nincs mítosza	varázslat		0			r	Alapcsomag
165	Tűzelementál	nincs mítosza	varázslat	m	5			r	Alapcsomag
166	Vízelementál	nincs mítosza	varázslat		3			r	Alapcsomag
167	Földelementál	nincs mítosza	varázslat	m	6			r	Alapcsomag
168	Tükörvarázs	nincs mítosza	varázslat		0			r	Alapcsomag
169	Levegőelementál	nincs mítosza	varázslat	m	4			r	Alapcsomag
170	Lángoszlop	nincs mítosza	varázslat		3			r	Alapcsomag
171	Erővarázs	nincs mítosza	varázslat		5			r	Alapcsomag
172	Láthatatlanság	nincs mítosza	varázslat		2			r	Alapcsomag
173	Ördögűzés	nincs mítosza	varázslat		0			r	Alapcsomag
174	Gyógyítás	nincs mítosza	varázslat		0			r	Alapcsomag
175	Életadás	nincs mítosza	varázslat		0			r	Alapcsomag
176	Fokozó varázs	nincs mítosza	varázslat		0			r	Alapcsomag
189	Vízaura	nincs mítosza	varázslat		0			r	Alapcsomag
190	Bűbáj	nincs mítosza	varázslat	m	0			á	Alapcsomag
192	Földcsuszamlás	nincs mítosza	varázslat		0			á	Alapcsomag
193	Ködvarázs	nincs mítosza	varázslat		2			á	Alapcsomag
194	Káoszvarázs	nincs mítosza	varázslat		0			e	Alapcsomag
235	Fekete láng	nincs mítosza	varázslat		3			r	Alapcsomag
236	Futótűz	nincs mítosza	varázslat	m	3			r	Alapcsomag
284	Gránitféreg	nincs mítosza	varázslat		4			r	Alapcsomag
348	Szentelt víz	nincs mítosza	varázslat		3			r	Alapcsomag
386	Vízfal	nincs mítosza	varázslat	m	2			g	Ankh
387	Rontás	nincs mítosza	varázslat	m	0			á	Ankh
388	Túlvilági szolga	nincs mítosza	varázslat		0			á	Ankh
389	Tűzvihar	nincs mítosza	varázslat	m	0			á	Ankh
390	Védőkör	nincs mítosza	varázslat		0			r	Ankh
527	Időtégely	nincs mítosza	varázslat	m	0			á	Legenda
539	Fekete rituálé	nincs mítosza	varázslat	m	0			g	Legenda
544	Orkán	nincs mítosza	varázslat		0			g	Legenda
563	Eltörlés	nincs mítosza	varázslat	mmbb	0			r	Legenda

***II. Függelék/B: Nem harci jellegű varázslatok***

SZÁM	NÉV	MÍTOSZ	LAPTÍPUS	IDÉZÉS	SZINT	UTAK	HP	GYAK	MEGJ
191	Véglegesség	nincs mítosza	varázslat	mm	0			á	Alapcsomag
505	Sötét fellegek	nincs mítosza	varázslat		0			á	Legenda
525	Mocsárláz	nincs mítosza	varázslat	mmmm	0			á	Legenda