

MIDGARD

– das Brettspiel –

Die Solo-Variante

Die folgenden Karten werden aussortiert:

Belohnungen: Taschenigel, Tarnumhang, rostiger Schlüssel, Kampfstab, Schwert, Glaskugel, silbernes Amulett, Zeitglas.

Aktionen: Alle Glückskarten und alle Reaktionskarten.

Zaubersprüche: Heilen von Wunden.

Der Spieler wählt entweder einen der fertigen Abenteurer oder erstellt seinen eigenen Helden mit:

- 1 Fertigkeit
- 2 Punkten zur Steigerung der Fähigkeiten
- 2 Gegenständen nach Wahl
- 1 Goldstück

Dann zieht er 5 Aktionskarten (maximal 12 Karten auf der Hand)

Ausgelegt werden:

- 3 Begleiter (vom Stapel zu ziehen).
- 1 Stadtkarte
- Inklusive aller Marken und 1 aufgedeckten Schatz

Das Spiel endet, wenn die Aufgabe erfüllt wurde, oder der Abenteurer stirbt.

Die Standard-Aufgabe ist das Erlangen von 5 Prestigepunkten (10.000 Punkte). Alternativ kann eine der am Ende aufgeführten Aufgaben erfüllt werden.

Aktionen

Jede Aktion kostet 1 Aktionskarte! (Ausnahme: Lebenspunkt in Aktionskarten tauschen kostet **keine** Aktionskarte).

Die Werte neben dem Rad haben für die Anzahl der Aktionen keine Bedeutung.

- BW +1 aus Schatz, Belohnung oder Reittier erhöht die Reichweite des Abenteurers und der Begleiter um +1 (wenn für jeden Begleiter 1 Goldstück bezahlt wurde, ist dies auf der Begleiter Karte abzulegen) bei Abgabe von nur 1 Aktionskarte. (Das Gold hat für den Begleiter keinen Wert und wird zurück auf den Goldstapel gelegt, wenn der Begleiter den Abenteurer verlässt oder wenn der Begleiter stirbt.)
- Die Spezialaktionen der Aktionskarten können ganz normal eingesetzt werden.
- Die Unterstützungskarten werden für das Anheuern von Begleitern benötigt, sie können nicht zur Unterstützung verwendet werden.
- Das Aktionshandkartenlimit beträgt 12 Karten.
- Jeder Zauberspruch kostet 1 Aktionskarte, egal, was auf der Karte steht.

Neue Aktionskarten erhält man bei folgenden Ereignissen:

- Statt Erfahrung erlaubt jede erfüllte Aufgabe das Ziehen von 5 Aktionskarten, ergänzt durch die zusätzlichen Karten der Begleiter. (Erst die neuen Aktionskarten, dann das Gold).
- Jeder angeheuerte Begleiter erlaubt das sofortige Ziehen 1 zusätzlichen Aktionskarte.
- Jedes erfüllte Abenteuer erlaubt das Ziehen von 5 Aktionskarten, ergänzt durch die zusätzlichen Karten der Begleiter, aber nur, wenn sie die Gruppe nicht verlassen haben. Nach einem Abenteuer/Schatten, erst den Sold bezahlen, dann die Aktionskarten ziehen.
- Jeder geopferte Lebenspunkt erlaubt das Ziehen von 5 Aktionskarten, dabei gibt es keine zusätzlichen Karten durch die Begleiter. Es können keine Lebenspunkte von Rüstungen zur Umwandlung in Aktionskarten genutzt werden. Ein Abenteurer mit 0 Lebenspunkten ist tot.

Aktionskartestapel aufgebraucht:

- Stapel neu mischen und verdeckt als neuen Stapel verwenden. Der neue Stapel ist die Nummer 2. Jeder weitere Stapel erhöht dieses Zahl um 1.
- Die Anzahl der gebrauchten Stapel vermerken, sie dient später zum Dividieren der Anzahl der Siegpunkte. Je weniger Kartenstapel gebraucht wurden, desto höher die Punktzahl.

Optional:

- 1 Karte von den verdeckten Begleitern aufdecken, es kommt zu einer Begegnung.
 - Taube: Der Begleiter kann ohne Unterstützungskarte für das Handgeld angeheuert werden. Wird der Begleiter nicht angeheuert, muss eine Nebenaufgabe aufgenommen werden.
- Blitz: Der Begleiter greift den Abenteurer einmal an oder bestiehlt ihn, wenn der Begleiter die Initiative gewinnt.
- Schwert: Der Begleiter kämpft mit dem Abenteurer. Zahlt der Abenteurer stattdessen den Sold, gehen alle zusammen einen Trinken. Zahlt der Abenteurer ergänzend noch das Handgeld, geht der Begleiter ins Gefolge des Abenteurers über.



Lebenspunkte

Neue Lebenspunkte für Abenteurer und Begleiter:

- Nach einem Kampf (auch gegen Wächter aus Schicksalskarten und Kreaturen aus verdeckten Marken).
- Nach einem bestandenen Abenteuer.
- Nach dem Bezwingen eines Schattens.
Kann 1 Aktionskarte ausgespielt werden. Die Anzahl der aufgedruckten Herzen kann, verteilt auf Abenteurer und Begleiter, geheilt werden (nicht über das Limit hinaus).
Achtung: Heilen von LP kommt vor dem bezahlen des Soldes.
- Durch den Zauberspruch „Heilen von Wunden“, den der Begleiter Finrod McBeorn und die Begleiterin Branwen Oraidén besitzen.

Erfahrungspunkte

- Das Bestehen eines Abenteurers bringt die aufgedruckten Erfahrungspunkte.
- Das Bestehen von Abenteuer-Aufgaben bringt Erfahrungspunkte, wenn der Abenteurer die Aufgaben erfüllt.
- Das Besiegen eines Schattens bringt die aufgedruckten Erfahrungspunkte.
- Für das Erfüllen einer Aufgabe gibt es keine Erfahrungspunkte, stattdessen erlaubt es das Ziehen von 5 Aktionskarten, ergänzt durch die zusätzlichen Karten der Begleiter.
- Für das Besiegen jeglicher Kreaturen gibt es keine Erfahrungspunkte (auch nicht aus Schicksalskarten).
- Um einen neuen Grad zu erreichen, müssen die Felder (wie im Spiel zu dritt) bis zur 3 mit Holzsteinen belegt werden.

Kämpfe

Für die Gegner des Abenteurers wird nicht gewürfelt, sondern 1 Karte vom Stapel aufgedeckt. Die folgenden Zahlen auf der Karte werden addiert:

Oben links die Zahl, neben dem Rad.

Eine eventuelle Zahl im Feld Spezialaktion.

Die Anzahl der Herzen.

Die Summe aus diesen 3 Zahlen ist der Würfelwert für den Gegner. **Achtung: Wird eine Karte kritischer Treffer oder kritische Abwehr aufgedeckt, wird diese Spezialaktion auch für den Gegner verwendet.**

Begleiter

- Zu Beginn des Spiels werden vom Begleiter Stapel 3 Karten gezogen und aufgedeckt. Diese 3 Begleiter sind das aktuelle Angebot.
- Angeheuerte Begleiter werden wieder durch eine neue Karte ersetzt, wenn weniger als drei Begleiter im Angebot sind.
- Das Angebot kann durch die Zahlung von 3 Goldstücken um 3 Begleiter erweitert werden. Dem Spieler stehen dann 6 Begleiter zur Auswahl.

Achtung: Diese ausgelegten Begleiter werden erst wieder durch eine neue Karte ersetzt, wenn weniger als drei Begleiter im Angebot sind.

- Die Begleiter werden mit den Unterstützungskarten der Farbe angeheuert, welche der Farbe der Fähigkeits Modifikatoren oben auf dem Datenblatt entsprechen.

Beispiel: Mit einer grünen Unterstützungskarte kann ein grüner Begleiter (Bonus auf Gewandheit) angeheuert

werden. Begleiter mit mehr als einer Farbe, können mit einer der beiden Farben angeheuert werden.

- Das Handgeld in Gold muss sofort bezahlt werden.
- Nach jedem Abenteuer/Schatten muss der Sold gezahlt werden.
- Jede Begleiter erlaubt das sofortige Ziehen 1 zusätzlichen Aktionskarte.
- Die Begleiter unterstützen den Abenteurer mit ihrem Bonus. Der Abenteurer kann den Bonus der Begleiter bei folgenden Prüfwürfen hinzuaddieren:
 - a) Um eine bestimmte Marke zu gewinnen.
 - b) Um eine Begegnung zu bestehen.
 - c) Um eine Abenteuer-Aufgabe zu erfüllen.
- Die Gegenstände (außer Zaubersprüchen) der Begleiter kann der Abenteurer bei der Erfüllung der Abenteuer-Aufgaben einsetzen.
- Die Fertigkeiten der Begleiter können für die Gruppe eingesetzt werden, jedoch nicht für Abenteuer-Aufgaben. Verlangen aber, in einigen Fällen, die Zahlung des Soldes.
- Fertigkeiten des Begleiters für das Erfüllen einer Abenteuer-Aufgabe können nur vom Begleiter eingesetzt werden. Verlangen aber, in einigen Fällen, die Zahlung des Soldes.
Beispiel: Gaukeln – Bonus von +5 auf Abenteuer-Aufgaben kann nur dann eingesetzt werden, wenn die Bardin den Prüfwurf „ausführt“ (würfeln oder Karte aufdecken). Das Betreten von Städten, die von einem Schatten besetzt sind, können ohne Verlust von Lebenspunkten von allen Mitgliedern der Gruppe, also Abenteurer und weitere Begleiter, genutzt werden.
- Begleiter können keine Aktionskarten ausspielen. Für die Aktion eines Begleiters muss entweder gewürfelt oder eine Karte vom Stapel der Aktionskarten aufgedeckt werden. (Dabei aufgedeckte Kampfkarten, „kritischer Treffer“ und „Kritische Abwehr“ können dann auch für den Begleiter verwendet werden).
- Die Begleiter erhalten bei der Erfüllung von Abenteuer-Aufgaben die Unterstützung der anderen Begleiter (siehe Bonus auf der Begleiterkarte) und +4 vom Abenteurer (gleich für welche Eigenschaft).
- Zaubersprüche können nur vom Begleiter eingesetzt werden und ihr Einsatz kostet immer je 1 Aktionskarte.
- Sie können Abenteuer-Aufgaben erfüllen. Erfüllen sie eine Abenteuer-Aufgabe, dann erhalten sie einen EP. Am Ende des Abenteurers muss für jeden EP eines Begleiters 1 zusätzliches Gold an Sold gezahlt werden.
- Sie können Kreaturen (verdeckte Marken, Wächter, Abenteuer-Aufgaben, Endgegner) anstelle des Abenteurers angreifen. (siehe auch Temperament).
Achtung: Verliert ein Begleiter gegen einen Wächter, dann kann der Abenteurer zusammen mit evtl. noch verbliebenen Begleitern, ohne die Marke, in eine angrenzende Stadt (kostet keine Aktionskarte) fliehen.
- Der Spieler kann für Begleiter keine Würfeleratzkarten ausspielen. (Würfeleratzkarten, die als Karte vom Stapel der Aktionskarten zur Ermittlung eines Würfelwurfs für den Begleiter aufgedeckt werden, sind entsprechend der Regel für Kämpfe zu behandeln. Alle Zahlen auf der Karte, also auch die Zahl im Würfel, werden addiert und die Summe gilt als Würfelergebnis).
- Die Begleiter haben unterschiedliche Temperamente, die Einfluss auf ihr Verhalten haben:

- Taube: Sie kämpfen nicht anstelle des Abenteurers und versuchen sich nur dann an Abenteurer-Aufgaben, wenn der Abenteurer es einmal versucht hat.
- Blitz: Gegen Bezahlung des Soldes, kämpfen sie anstelle des Abenteurers. Nur gegen Zahlung des Soldes versuchen sie eine Abenteurer-Aufgabe vor dem Abenteurer.
- Schwert: Kämpfen anstelle des Abenteurers. Versuchen eine Abenteurer-Aufgabe auch vor dem Abenteurer.
- Sie verlassen den Charakter:
 1. Wenn sie nach einem Abenteurer/Schatten nicht bezahlt werden.
 2. Der Abenteurer in den Turm wandert.
 3. Sie keine Lebenspunkte mehr haben.
 4. Sie kein Goldstück erhalten, um die erweiterte Bewegungsweite des Abenteurers auch nutzen zu können.
 5. Eine bestimmte Situation eintritt, wie auf der Karte des Begleiters beschrieben. Ein ernster geht, wenn ein fröhlicher Begleiter kommt. Ein gewalttätiger geht, wenn ein fanatischer kommt. Jeder fanatische geht, wenn ein nicht fanatischer Begleiter kommt.
- Sie müssen sich gegen die Schatten verteidigen und wenn möglich, müssen sie den Schatten angreifen.
- Ist die Bewegungsweite des Abenteurers erweitert (Schatz BW+1, Pferd, usw.) muss er pro Begleiter 1 Goldstück zahlen (auf Begleiter Karte abzulegen), damit diese auch die erweiterte Bewegungsweite nutzen können, andernfalls verlassen die Begleiter den Abenteurer.

Stadtkarten

Es wird verfahren, wie in den Standard Regeln beschrieben. Karte anlegen, nur senkrecht oder waagrecht, alle Marken und 1 aufgedeckten Schatz auf die Karte legen. Die 7. Stadtkarte kann erst aufgedeckt werden, wenn der Abenteurer Grad 2 erreicht hat. Die 9. Stadtkarte erst mit Grad 3 und die 11. Stadtkarte erst mit Grad 4.

Schätze

Werden behandelt wie im Grundspiel.

Belohnungen

Werden behandelt wie im Grundspiel. Nach einem bestandenen Abenteurer oder dem Besiegen eines Schattens, wird die angegebene Anzahl Belohnungskarten gezogen. Der Abenteurer wählt aus den gezogenen Karten 1 Karte aus, die anderen Karten werden offen abgelegt.

Anstelle die angegebenen Anzahl von Karten aufzudecken, kann der Abenteurer auch die oberste offene Karte wählen.

Turm

Landet der Abenteurer im Turm, verlassen ihn alle seine Begleiter und er verliert all sein Gold.

Die Turm-Marke legt er als Minuspunkt (500) zu den Prestigepunkten.

Danach können ganz normal Aktionskarten ausgespielt werden.

Abenteurer

Werden behandelt wie im Grundspiel.

- Ein bestandenes Abenteurer erlaubt das Ziehen von 5 Aktionskarten, inklusive des Ziehens von zusätzlichen Karten durch die Begleiter, aber nur, wenn sie die Gruppe nicht verlassen.
- Nach einem bestandenen Abenteurer können verlorene Lebenspunkte mit Aktionskarten geheilt werden.
- Reihenfolge nach einem bestandenen Abenteurer:
 1. Heilen
 2. Sold zahlen
 3. Erfahrungspunkte verteilen
 Statt 1 Erfahrungspunkts erhält ein Begleiter 1 zusätzliches Goldstück vom Abenteurer. (Dieses Goldstück hat für den Begleiter keinen Wert und wandert zurück auf den Gold Stapel.
- 4. Aktionskarten ziehen
- 5. Belohnungskarten ziehen und 1 auswählen, die überzähligen ablegen.
 - Abenteurer abgebrochen

Muss ein Abenteurer abgebrochen werden, werden die folgenden Punkte vom Endergebnis abgezogen:

Grad 1 Abenteurer- 400 Punkte

Grad 2 Abenteurer - 200 Punkte

Grad 3 Abenteurer - 100 Punkte

Die Begleiter müssen nicht bezahlt werden und verlassen den Abenteurer nicht.

Schatten

Werden behandelt wie im Grundspiel.

- Die Reihenfolge, in der die Schatten ausgelegt werden, bleibt dem Spieler überlassen.
- Nach einem Sieg gegen einen Schatten können verlorene Lebenspunkte mit Aktionskarten geheilt werden.
- Reihenfolge nach einem besiegtten Schatten:
 1. Heilen
 2. Sold zahlen
 3. Erfahrungspunkte verteilen. Statt 1 Erfahrungspunkts erhält ein Begleiter 1 zusätzliches Goldstück vom Abenteurer.
 4. Belohnungskarten ziehen und 1 auswählen, die überzähligen ablegen.
- Kampf gegen einen Schatten abbrechen.
 - Muss der Kampf gegen einen Schatten abgebrochen werden, werden 500 Punkte vom Endergebnis abgezogen. Die Begleiter müssen nicht bezahlt werden und verlassen den Abenteurer nicht.

Tod eines Abenteurers

Stirbt ein Abenteurer endet das Spiel erfolglos. Es gibt keine Punkte.



Blitz



Schwert



Taube

Aufgaben

Die verschiedenen Aufgaben sind Vorschläge. Sie variieren in ihrem Schwierigkeitsgrad. Versucht die Aufgaben mit unterschiedlichen Abenteurerklassen oder Fertigkeiten zu erfüllen.

Die Aufgaben

Zu Beginn des Spiels kann der Spieler sich eine Aufgabe auswählen und einen Abenteurer ausstatten. Die Aufgaben empfehlen eine Abenteurerklasse, die aber nicht gewählt werden muss. Eine erfüllte Aufgabe bringt 10.000 Punkte. Jede Turmmarke gibt einen Malus von 500 Punkten. Die erzielte Punktzahl wird durch die Anzahl der Stapel gebrauchter Aktionskarten dividiert. Der erreichte Quotient ist die Siegpunktzahl.

Drachentöter (Krieger):

Deine Aufgabe ist es den Drachen (Schatten) zu töten.

Ruhe und Frieden (Priester):

In einigen Städten stören Ereignisse die Ruhe und den Frieden der Menschen und halten sie vom Besuch des Gottesdienstes ab. Diese Störungen des Seelenlebens deiner Schäfchen willst du beseitigen, in dem du jedes Ereignis (4 an der Zahl) mithilfe eines Artefakts oder eines Begleiters aufhebst.

Superstar (Barde):

Spiele allen Begegnungen (6 an der Zahl) deine Lieder vor und begeistere sie mit deinem Rhythmus und deinen Harmonien, bis jeder nur noch von dir und deiner Kunst spricht. (Die verdeckten Marken „Begegnung“ werden zu Zuhörern, die abgedruckte Aufgabe entfällt.) Jede Begegnung verlangt mehr von dir. Dein Wert als Spielmann ist +8 plus 1W20. Dieser Wert kann nur mit Schätzen GE +1 gesteigert werden, oder mit Gegenständen, die auf Personen wirken. Deine Auftritte verlangen immer mehr von dir. Jede Begegnung wird von deinem Wert als Spielmann abgezogen.

1. Begegnung 8 - 1
4. Begegnung 8 - 4
6. Begegnung 8 - 6

Bei misslungenem Prüfwurf, kommt die Marke verdeckt zu den noch nicht verwendeten Marken. Zuvor ist eine andere noch nicht verwendete Marke zu ziehen und verdeckt auf das Feld zu legen, auf dem vorher die Begegnung lag.

Forscher:

Besuche alle Städte von Midgard.

Nebenaufgaben (Optional)

siehe Aktionskartenstapel aufgebraucht

Wer war was

Verlag: Phantastische Spielwelten, Wiesbaden
Autor: Lutz Stepponat
Art-Direction: Hans Schneider, Wiesbaden
Bilder der Begleiter: Bananamonks (Nils Henning Deitmers und Michael Vogt).
Spielregel: Lutz Stepponat
Lektorat Spielregel: Chris Nord, O. Groß

Solltet ihr Ideen zu weiteren Nebenaufgaben haben, schreibt mir eure Vorschläge. Ich nehme sie gerne in diese Liste auf.

1. Für ein großes Fest in Gimil-Dum wird ein Fass **Doppelbock** (Marke), **Pfeifenkraut** (Marke) und ein **Barde** (Begleiter) gebraucht. Der Barde muss einen Prüfwurf mit **GE** ablegen. Gelingt der Prüfwurf, erhält der Abenteurer 1 Prestige Punkt (2.000 Punkte) vom Gastgeber überreicht.
2. Eine Hochzeit ist in Meknesch angekündigt, dafür wird eine **Kiste Wein** (Marke), der **Koch** (Marke) und ein **Priester** (Begleiter) gebraucht. Der Priester muss einen Prüfwurf **IN** ablegen. Gelingt der Prüfwurf, erhält der Abenteurer 1 Prestige Punkt (2.000 Punkte) vom Brautvater überreicht.
Achtung: Ist ein großspuriger Begleiter in deiner Gruppe, so macht er/sie sich an die Braut/Bräutigam ran. Um schlimmeres zu vermeiden sollte dem Abenteurer (ohne jede Unterstützung anderer) ein IN Prüfwurf gelingen, wenn nicht, muss die Gruppe fluchtartig und ohne Prestige Punkt das Fest verlassen.
3. In Beornanburgh soll ein großes Feuerwerk stattfinden. Es wird **Zauberöl** (Marke), **Alchemistensilber** (Marke) und ein **Magier** (Begleiter) gebraucht. Der Magier muss einen Prüfwurf **GE** ablegen. Und klappts? Gelingt der Prüfwurf, erhält der Abenteurer 1 Prestige Punkt (2.000 Punkte) vom Bürgermeister überreicht.

Optionale Regeln

Soll der Schwierigkeitsgrad erhöht werden, dann zieht je nur 4 Aktionskarten, anstelle der vorgegebenen 5 Karten (Lebenspunkte tauschen, Erfüllen von Aufgaben, etc.).



Zauberin



Priester



Krieger



Dieb



Bardin

Midgard Hintergrund der Begleiter: Dr. Rainer Nagel, Elsa Franke
© für Midgard: Verlag für F&Sf-Spiele, Stelzenberg, Germany
Produziert unter Lizenz: Verlag für Fantasy- und Science-Fiction Spiele (VFSF), Elsa Franke, Stelzenberg.
Helfer: Dieter Kiltz, Martin Krick.