

Midgard - Spielhilfe

Ein Prüf-, Angriffs-, Abwehrwurf mit einer **gewürfelten 20** ist immer erfolgreich.

Spielablauf:

1. Planungsphase

- 1.0 Eigene eingesetzte Zaubersprüche zurück drehen (Seite 18).
- 1.1. Besitzt der Spieler keine Aktionskarte, eine vom Stapel ziehen und direkt ausspielen (Seite 10).
- 1.2. Ansonsten eine Aktionskarte ausspielen (Seite 10 und 13) oder
- 1.3. für **1 Gold** alle eigenen Aktionskarten (0 – 4) abwerfen und 4 Karten nachziehen und Ende des Zuges (Seite 10).

2. Aktionsphase

Anzahl Aktionen (2 bis 4) durchführen.

3. Bonusphase der Mitspieler

1 Bonusaktion bei erfolgreicher Unterstützung des aktiven Spielers (keine Bewegung möglich)

4. Nachziehphase

1 Aktionskarte nachziehen (Limit : 4 Aktionskarten am Zugende).

Kampf:

Einmal zu Beginn des Kampfes:

1. **Spezialangriff** von Endgegnern oder Schatten, die Abenteurer müssen diesen Angriff überstehen (Abwehr mit Kampfkarte „Überraschung“) (Seite 10 und 17).
2. **Initiative:** Initiative-Bonus (Flagge) + 1 W20 + evtl. Boni: Höhere Summe hat den 1. Angriff (Seite 17).

Ein Kampf besteht aus mehreren Kampfunden. Eine Kampfunde besteht aus einem Angriff des Gewinners der Initiative (der Verlierer der Initiative kann abwehren) und einem Angriff des Verlierers der Initiative (der Gewinner der Initiative kann abwehren). Dieser Ablauf wiederholt sich solange, bis einer der Kontrahenten sich ergibt, flieht oder keine LP mehr hat.

3. Angriff

- 3.1. **Grundwert: Angriff** = 4 +
oder mit „Waffenfertigkeit“ = Wert Eigenschaft (inkl. Boni aus Schätzen) **Stärke** +
oder mit „göttlicher Segen“ = Wert Eigenschaft (inkl. Boni aus Schätzen) **Stärke – 2** +
- 3.2. Wert der Waffe dazu addieren (z. B. Kurzschwert +4) +
- 3.3. Boni aus Stärketrank, Zauberspruch (Flammenklinge) oder Fertigkeiten (z. B. Akrobatik) +
- 3.4. 1 W 20 oder Würfeleratzkarte

Ergebnis < 20: Angriff misslungen

Ergebnis 20+ : Angriff erfolgreich, der Verteidiger versucht den Schaden abzuwehren.

4. Abwehr

- 3.1. **Grundwert: Abwehr** = 4 +
oder mit „Waffenfertigkeit“ = Wert Eigenschaft (inkl. Boni aus Schätzen) **Gewandtheit** +
oder mit „göttlicher Segen“ = Wert Eigenschaft (inkl. Boni aus Schätzen) **Gewandtheit – 2** +
- 3.2. Wert des Schildes dazu addieren (z. B. Buckler +1) +
- 3.3. Boni aus Stärketrank, Zauberspruch (Zauberschild) oder Fertigkeiten (z. B. Akrobatik) +
- 3.4. 1 W 20 oder Würfeleratzkarte

Ergebnis: Angriff > Abwehr: Treffer, Verteidiger mind. -1 LP (mit Waffe/Zauber evtl. auch mehr)

Angriff =< Abwehr: Abwehr erfolgreich, kein Treffer, kein Verlust von LP

Zaubern:

Zuerst 1 Prüfwurf durchführen, ob der Zauber gelingt!

1. **Grundwert Zaubern** = 4 +
 oder mit „Zaubern“ = Grundwert (inkl. Boni aus Schätzen) **Intelligenz** +
 oder mit „göttlicher Segen“ = Grundwert (inkl. Boni aus Schätzen) **Intelligenz -2** +
2. Wert des Zauberspruchs dazu addieren (z. B. Schutzgeist +3) +
3. 1 W 20 oder Würfelersatzkarte:

Ergebnis < 20: Zauber misslungen, eventuell –LP für den Zaubenden.

Ergebnis 20+ : Zauber erfolgreich, Zauber kann eingesetzt werden.

Zaubersprüche werden nach ihrem Einsatz um 90 Grad gedreht (Text beachten; falls dieser anderes besagt).

Freie Aktionen, jederzeit im eigenen Spielzug:

1. Mitspieler auf der gleichen Stadtkarte als Begleiter zur Bildung einer Gruppe anwerben:
 Zur Unterstützung um eine festgelegte Marke zu gewinnen (+4 pro Begleiter, maximal +8).
 Bei erfolgreicher Unterstützung um eine festgelegte Marke zu gewinnen, erhalten die Unterstützer **1 Bonusaktion** (siehe Spielablauf, 3. Bonusphase der Mitspieler).
 Zur Unterstützung bei Abenteuern und gegen die Schatten.
2. Aktionskarte „Unterstützung“ ausspielen, um eine festgelegte Marke zu gewinnen.
3. Aktionskarte „Würfelersatz“ ausspielen, anstatt mit 1 W20 zu würfeln.
4. Aktionskarte „Glückskarte“ ausspielen.
5. Aktionskarte „Reaktionskarte“ ausspielen. **Achtung:** Diese Karten können auch während der Spielrunde eines anderen Spielers ausgespielt werden.
6. **3 Gold** ausgeben, um 1 Widerstandswurf zu verhindern.
7. **3 Gold** für den Kauf 1 Aktionskarte einsetzen (Limit : 4 Aktionskarten am Ende des eigenen Zuges).
8. Pro **1 Gold** +2 zu einem Prüfwurf addieren, um eine festgelegte Marke zu gewinnen (vor dem Würfeln zu bezahlen).
9. Schatten bekämpfen:
 Wird ein Abenteuer bestanden, kommt ein Schatten ins Spiel. Zuerst der Schatten mit Grad 1, dann 2, dann 3 und zuletzt 4. In jeder Stadt darf nur 1 Abenteuer oder 1 Schatten liegen.
In Städten mit Schatten kann keine Aktion ausgeführt werden (Ausnahme: Bestimmte Gegenstände und Fertigkeiten erlauben dies).
Das Betreten kostet -1 LP (ohne Kampf); 0 LP, wenn der Schatten sofort angegriffen wird.
 Im Kampf gegen den Schatten kommt erst der Spezialangriff des Schattens (außer mit Kampfkarte „Überraschung“), dann wird die Initiative mit 1W20 plus Boni ermittelt.
 Für den Schatten muss nach der Initiative nicht mehr gewürfelt werden. **Die Ergebnisse für Angriff und Abwehr stehen auf der Karte.**
 Im Kampf gegen den Schatten **müssen alle Gruppenmitglieder** einen Angriff des Schattens **abwehren** und alle Gruppenmitglieder können versuchen, den Schatten zu verwunden.

Aktionen, für 1 Aktionspunkt:

1. **1 Aktionskarte** ziehen (Handkartenlimit am Ende des eigenen Zuges 4 Aktionskarten).
2. **1 Stadtkarte** weit **bewegen** (waagrecht oder senkrecht).
3. **1 Eigenschaft** um **1 steigern** Kosten: **4 Gold**

a) Gewandtheit	nur in Stadt 4 Cuanscadan	+ 8 Halfdal	} Voraussetzung um bestimmte
b) Intelligenz	nur in Stadt 5 Geltin	+ 11 Thalassa	} Waffen, Zauber etc., überhaupt
c) Stärke	nur in Stadt 2 Beornanburgh	+ 12 Thame	} nutzen zu können.
4. **1 Gegenstand kaufen:**

a) Ausrüstung	nur in Stadt 3 Corrinis	+ 9 Orsamanca,
b) Zauber	nur in Stadt 1 Candranor	+ 7 Meknesch,
c) Waffen/Rüstung	nur in Stadt 6 Gimil-Dum	+ 10 Runsgard.

1 Gold	1 Karte verdeckt ziehen.
2 Gold	2 Karten verdeckt ziehen, 1 davon behalten.
3 Gold	Kartenstapel durchsuchen und 1 Karte offen nehmen.
5. **1 neue Fertigkeit aussuchen.**

Beim Erreichen eines **höheren Grads** durch **gewonnene EP**. Kosten: **3 Gold** in beliebiger Stadt. Der Spieler darf sich die neue Fertigkeit aussuchen, muss allerdings die Voraussetzungen erfüllen (Werte in **Intelligenz**, **Stärke** oder **Gewandtheit**). Diese Aktion kann jederzeit in einem eigenen Zug nachgeholt werden (z. B.: wurde vergessen, zu wenig Gold...).

6. **Basislebenspunkte heilen**

- 1 zusätzliche Aktionskarte ausspielen, die auf der Karte abgedruckten Herzen werden wieder geheilt, nicht über die Ausgangslebenspunkte hinaus (Lebenspunkte aus Rüstung und Helm werden nicht geheilt. Lebenspunkte aus der Fertigkeit Robustheit werden geheilt.)
- Mit dem geglückten Zauberspruch „Heilen“.

7. **Rüstungen reparieren**

Alle LP einer Rüstung (auch Helm...) werden wieder aufgefüllt, auch wenn alle LP der Rüstung verbraucht sind. Nur in Städten möglich, die **Waffen/Rüstungen** verkaufen (**6** Gimil-Dum und **10** Runsgard).

8. **1 festgelegte Marke gewinnen.**

Prüfwurf (PW) oder bei Marken mit einem „+“ zwei Prüfwürfe, ob die Marke aufgenommen werden kann:

Eigenschaft + 1 W20 + Modifikatoren: a) < 20 Prüfwurf misslungen **Schicksalskarte ziehen** und ausführen (Seite 19)

b) $\Rightarrow 20$ Prüfwurf gelungen, es folgt der Widerstandswurf (WW) der Marke (1 W20 +9 oder 10)
Für **3 Goldstücke** entfällt der Widerstandswurf.
PW > WW der Spieler darf die Marke aufnehmen.
PW \leq WW die Marke bleibt liegen; für 1 Aktion kann der Versuch wiederholt werden.

Modifikatoren:

- pro 1 Goldstück** +2 auf das Ergebnis (vor dem Würfeln)
- pro Begleiter +4 auf das Ergebnis (max. 2 Begleiter)
- Unterstützungskarten spielen.

Prüfwurf mit einer gewürfelten 20 ist immer erfolgreich (und ist nur mit einer ebenfalls gewürfelten 20 zu kontern)

9. **1 verdeckte (zufällige) Marke umdrehen:**

- Fälschung ohne weitere Aktion aufnehmen.
- Gegenstand ohne weitere Aktion aufnehmen.
- Ereignis offen auf die Stadtkarte legen, Modifikatoren gelten sofort.
- Kreatur Kampf. Wird die Kreatur besiegt kommt die Marke aus dem Spiel. Überlebt die Kreatur, wird die Marke wieder verdeckt.
- Begegnung Prüfwurf ablegen (siehe Punkt 07). Gelingt der Prüfwurf kommt die Marke aus dem Spiel. Misslingt der Prüfwurf wird die Marke wieder verdeckt.

10. **1 Auftrag erfüllen:**

Eine festgelegte Marke oder eine Fälschung in der Zielstadt abgeben.

10.1: 1 Fälschung abgeben (Wert der Fälschung = Zahl unten links, neben Maskensymbol):

- Original ist auf dem Ablagefeld Fälschung kommt sofort aus dem Spiel
- keine Marke auf dem Ablagefeld
 - 1W20** + Wert der Fälschung = 20+ Fälschung ablegen, Belohnung kassieren.
 - 1W20** + Wert der Fälschung < 20 Spieler in den Turm, Marke aus dem Spiel.

10.2: 1 Original abgeben:

- keine Fälschung auf dem Ablagefeld Marke ablegen, Belohnung kassieren.
- Fälschung auf dem Ablagefeld
 - 1W20** + Wert der Fälschung = 20+ Marke ablegen, Belohnung kassieren
 - 1W20** + Wert der Fälschung < 20 Spieler in den Turm, Marke aus dem Spiel.

- Auftrag in dieser Stadt erfüllt Belohnung lt. Marke.
- Auftrag in dieser Stadt erfüllt Belohnung lt. Marke + Schatz der Stadt.
- Auftrag in dieser Stadt erfüllt Belohnung lt. Marke + 1 Belohnungskarte.

Wird ein Schatz aufgenommen, wird sofort 1 Abenteurer gezogen und in eine beliebige Stadt gelegt (in der Stadt darf noch kein Abenteurer oder Schatten liegen).

11. **1 Abenteurer beginnen** (**Gelb** = Grad 1, **Blau** = Grad 2, **Rot** = Grad 3).

Ein Abenteurer kommt immer dann ins Spiel, wenn 1 Schatz aufgenommen wurde. Zuerst die Abenteurer mit Grad 1, dann 2 und zuletzt 3. In jeder Stadt darf nur 1 Abenteurer oder 1 Schatten liegen.

11.1. Mitspieler vorher als Gruppe anwerben oder als Einzelgänger antreten.

11.2. Kartenstapel entsprechend des Grades mischen, 3 Aufgabenkarten ziehen,

11.3. Auf dem Abenteurer vermerkte/r Gegenständ/e (weiße Schrift und schwarzer Rand) sind im Besitz

eines Spielers der Gruppe.

Mit diesem Gegenstand kann 1 beliebige Aufgabe automatisch gelöst werden.

Fälschungen sind nicht möglich.

Der Gegenstand muss nicht abgegeben werden.

Die gelöste Aufgabenkarte erhält der Spieler, der im Besitz des Gegenstandes ist.

11.4. Aufgabenkarte aufdecken, der aktive Spieler entscheidet, „wer die Aufgabe lösen soll“.

Kein Mitglied der Gruppe kann gegen seinen Willen dazu gezwungen werden, eine Aufgabe zu lösen. Jedes Gruppenmitglied kann jede Aufgabe nur einmal zu lösen versuchen.

Prüfwurf: Mit der entsprechenden Eigenschaft (eventl. abzüglich Malus) + 1W20

>= 20 Aufgabe bestanden,

< 20 Aufgabe nicht bestanden, für die Folgen siehe unter „**Abenteurer**“.

Steht auf der Karte nur „Eigenschaft“, kann der Wert einer beliebigen Eigenschaft gewählt werden.

Hilfe: Der Malus der Abenteurerkarte ist aufgehoben, wenn der Gegenstand, die Fertigkeit, der Zauberspruch im Besitz des Spielers ist, der die Aufgabe zu lösen versucht.

Lösung: Die Aufgabenkarte ist automatisch gelöst, wenn der Gegenstand, die Fertigkeit, der Zauberspruch im Besitz des Spielers ist, der die Aufgabe zu lösen versucht.

Will oder kann keiner der Gruppe die Aufgabe lösen, dann siehe die Folgen auf der Karte unter „Gruppe“.

Abenteurer: „Gebrochenes Herz“, -1 Lebenspunkt.

„-“, Nichts passiert.

„Turm“, der Spieler landet im Turm.

„-1 IN“, der Spieler verliert 1 Punkt Intelligenz.

Gruppe: „-1 Aktionskarte“, alle Gruppenmitglieder verlieren 1 Aktionskarte.

„Gebrochenes Herz“, alle Gruppenmitglieder verlieren 1 Lebenspunkt.

„-1 Belohnungskarte“, am Ende des Abenteurers wird eine Belohnungskarte

abgezogen.

„Das Abenteuer ist zu Ende“, die Gruppe ist gescheitert (alle Aktionen verfallen, keine Erfahrungspunkte und keine Belohnung).

„Alle in den Turm“, alle Gruppenmitglieder landen im Turm.

„Abenteurer ist gescheitert“, alle Gruppenmitglieder sind tot.

11.5. Abenteurer abrechnen (die Gruppe ist gescheitert) oder 2. Aufgabenkarte aufdecken ...

11.6. Abenteurer abrechnen (die Gruppe ist gescheitert) oder 3. Aufgabenkarte aufdecken ...

11.7. Abenteurer abrechnen oder Endgegner aufdecken, auf der Rückseite des Abenteurers.

Abenteurer bestanden:

Belohnungskarten verteilen (max. 1 pro Spieler).

EP laut Abenteuer verteilen, +1 **EP** pro gelöster Aufgabenkarte an den entspr. Spieler.

Schattenkarte ziehen und in 1 Stadt nach Wahl legen (ohne Schatten /Abenteurer).

Rotes Abenteuer (Grad 3) als Einzelgänger bestanden: sofortiger Sieg (+ 5 Prestige).

12. **1 Gegenstand mit anderen Abenteurern handeln.**

Der aktive Spieler kann mit den Mitspielern auf der gleichen Stadtkarte handeln und genau 1 Gegenstand gegen **Gold** kaufen / verkaufen oder gegen 1 Gegenstand eintauschen.

13. **1 Mitspieler bestehlen:**

a) Mitspieler befindet sich auf gleicher Stadtkarte

b) **Dieb:** Prüfwurf **Gewandtheit** (nur Fertigkeit „stehlen“ unterstützt diese Aktion) plus 1W20 bei kleiner 20 ist die Aktion in jeden Fall misslungen; trotzdem folgt immer:

c) **Opfer:** Prüfwurf **Intelligenz** (die Fertigkeit „stehlen“ gibt einen Malus auf diese Aktion)

c1) **Prüfwurf IN** gelungen und Ergebnis >= **PW GE** des **Diebes** Diebstahl erfolglos,

+ 1 freien Angriff des (nicht) Bestohlenen gegen den Dieb (kann sich nur verteidigen).

c2) **Prüfwurf IN** misslungen oder Ergebnis < **PW GE** des **Diebes** Diebstahl erfolgreich.

Erlaubte zu stehlende Beute: 1 Schatz, 1 Ausrüstung, 1 Gegenstand aus Belohnungskarten, 1 offenes Artefakt, 1 Fälschung, 1 offene Marke.

Nicht gestohlen werden können: Zaubersprüche, Handkarten, Fertigkeiten, Gold, Grade.

Der Dieb erhält die Marke „**Diebstahl -2**“ (auch bei Misserfolg). Es kostet 2 Aktionen die Marke abzulegen. Solange der Spieler diese Marke besitzt, darf er die Aktion Diebstahl nicht wählen.

14. **1 Mitspieler überfallen**

a) Mitspieler befindet sich auf gleicher Stadtkarte

b) Durchführung eines Kampfes nach den allgemeinen Kampfregeln

c) sobald 1 Spieler 1 LP verloren hat, kann er sich ergeben (Kampf verloren)

d) der Sieger des Kampfes darf sich wie ein erfolgreicher Dieb **eine Beute** nehmen.

Der Angreifer erhält die Marke „**Überfall -2**“ (auch bei Misserfolg). Es kostet 2 Aktionen die Marke abzulegen. Solange der Spieler diese Marke besitzt, darf er die Aktion Überfall nicht wählen.

Aktionen, für 2 Aktionspunkte:

1. Den **Turm** (Gefängnis) **verlassen**. Im Turm kann der Spieler nicht handeln, aber auch nicht überfallen oder bestohlen werden.
2. Marke „**Diebstahl -2**“ **abgeben**.
3. Marke „**Überfall -2**“ **abgeben**.

1 Belohnungskarte (darunter sind Artefakte für Prestigepunkte) gibt es für:

- den **3. erfüllten Auftrag** in einer **Stadt** (Abgabe der Marke in der Zielstadt),
- **besiegte Kreaturen** (unter den verdeckten Marken)
- **bestandene Abenteuer**,
- **besiegte Schatten**,

Kann ein Spieler eine **Belohnungskarte** nicht nutzen, kann er sie bei Erhalt sofort für **2 Goldstücke** abgeben.

Erfahrungspunkte EP (quadratische Würfel) zur Steigerung der **Grade** gibt es jeweils für:

- den **1. bis 3. erfüllten Auftrag** in einer **Stadt** (Abgabe der Marke in der Zielstadt),
- **besiegte Wächter** (unter den Schicksalskarten),
- gelöste **Abenteueraufgaben** (3 Aufgaben pro Abenteuer),
- bestandene **Abenteuer** (Endgegner besiegt) und
- **besiegte Schatten**.

Kreaturen:

1. Unter verdeckten Marken

Können **nur** von dem Abenteuerer bekämpft werden, der die Kreatur aufdeckt.

- a) Hat der Abenteuerer nach dem Angriff der Kreatur keinen Schaden erhalten, kann er sich folgenlos zurückziehen und mit seinen weiteren Aktionen fortfahren (Marke verdecken).
- b) Hat der Abenteuerer nach dem Angriff der Kreatur mindestens **1 LP** verloren, kann er fliehen, **d. h., die Kreatur hat noch einen freien Angriff, den der Abenteuerer nicht abwehren kann**. Der Abenteuerer verliert alle weiteren Aktionen.
- c) Der Abenteuerer kämpft weiter und erhält bei Erfolg **1 Belohnungskarte**.

2. Als Wächter

Wird zuerst vom Abenteuerer des aktiven Spielers bekämpft.

- a) Der Abenteuerer besiegt den Wächter, erhält **1 Erfahrungspunkt EP** und flieht mit der Marke in eine Nachbarstadt; restliche Aktionen verfallen.
- b) Der Abenteuerer ergibt sich nach Verlust von mindestens **1 Lebenspunkt** und wandert in den Turm.
- c) Die Gruppe flieht in eine Nachbarstadt oder,
- d) kämpft weiter. Bei Erfolg gegen einen Wächter erhält der siegreiche Abenteuerer **1 Erfahrungspunkt**, der aktive Spieler (so er noch lebt) wird aus dem Turm befreit und erhält die Marke, die restlichen Aktionen des aktiven Spielers verfallen. Die gesamte Gruppe flieht in eine Nachbarstadt. Die Gruppenmitglieder erhalten **keine Bonusaktion!**
- e) Der Wächter regeneriert während eines Kampfes keine Lebenspunkte.

3. In Abenteueraufgaben

Immer nur 1 Abenteuerer kann die Kreatur angreifen.

- a) Der Angriff kann abgebrochen werden und von einem anderen Abenteuerer fortgesetzt werden.
- b) Der Abenteuerer, der den Angriff abbricht, muss noch 1 Angriff ohne Abwehr hinnehmen.
- c) Hat ein Abenteuerer den Kampf gegen die Kreatur einmal abgebrochen, kann er ihn später nicht wieder angreifen.
- d) Die Kreatur regeneriert während eines Kampfes keine Lebenspunkte.

4. Als Endgegner der Abenteuerer

Immer nur 1 Abenteuerer kann den Endgegner angreifen. Der Spezialangriff muss von allen Abenteuerern der Gruppe abgewehrt werden.

- a) Der Angriff kann abgebrochen werden und von einem anderen Abenteuerer fortgesetzt werden.
- b) Der Abenteuerer, der den Angriff abbricht, muss noch 1 Angriff ohne Abwehr hinnehmen.

- c) Hat ein Abenteurer den Kampf gegen den Endgegner einmal abgebrochen, kann er ihn später nicht wieder angreifen.
- d) Der Endgegner regeneriert während eines Kampfes keine Lebenspunkte.

5. Als Schatten

Für die Schatten muss nicht gewürfelt werden. Die Ergebnisse ihrer Prüfwürfe stehen bereits für Angriff und Abwehr fest.

Jeder Abenteurer kann den Schatten angreifen.

Jeder Abenteurer muss den Angriff des Schattens abwehren, um keine Lebenspunkte zu verlieren.

Schätze, Artefakte und Rucksack

Schätze müssen nicht in den Rucksack.

Ringe werden an den Fingern getragen, **Armreife** an den Armen und **Broschen** am Unterhemd unter der Rüstung.

Die **Gürteltasche** wird **im Rucksack** aufbewahrt!

Nicht in den Rucksack kommen Gegenstände und Ausrüstungen, die mit einem **Stern (*)** oder **einem Fuß** versehen sind. (z. B. Rucksack, Pferd oder verschiedene „festgelegte Marken“ und Belohnungskarten.)

Artefakte werden entweder verdeckt auf der Hand gehalten oder offen vor dem Spieler ausgelegt. Sie müssen nicht in den Rucksack.

Zaubersprüche werden im Zauberbuch des Abenteurers abgelegt (rechts unten auf dem Datenblatt).