

Initiativekarten

Für Midgard, Version 5

Einleitung

Diese Karten wurden von den Initiative Cards v2.0 (Fantasy) von The Game Mechanics, Inc.¹ inspiriert. Es geht darum, die Kampfrunde mit ein paar Karten, auf denen die wichtigsten Daten notiert sind, durchzugehen. Folgende Karten existieren:

Charakterkarten Sie enthalten alles, um auch geheime und verdeckte Würfe durchführen zu können.

Monsterkarten Sie enthalten die nötigen Kampfinformationen für einen Gegner der Spielercharaktere.

Rundenendkarte Um dem Spielleiter das Ende der Kampfrunde anzuzeigen.

Initiativekarten im Spiel

Im Vorfeld werden die entsprechenden Monsterkarten und Charakterkarten ausgeflit. Im Kampf werden sie entsprechend der Initiative sortiert, zuunterst kommt die Rundenendkarte. Jetzt wird der Kartenstapel einfach der Reihe nach abgearbeitet - verzögert jemand seine Aktion oder wird ohnmächtig, wird die Karte entsprechend auf die Seite gedreht hinten eingeordnet, so da man am Ende der Runde fehlende Aktionen abarbeiten kann.

Spielerkarten

Die Spielerkarten enthalten neben dem Namen des Charakters sämtliche Fähigkeiten, die in Midgard 5 aufgeführt sind, damit der Spielleiter die Informationen für eventuell nötige verdeckte oder geheime Würfe zur Hand hat. Desweiteren kann

der Spielleiter hier die gewonnenen EP notieren. Zusätzlich ist im unteren Teil Platz für Notizen, z.B. über kampfbeeinflussende Einflüsse.

Monsterkarten

Die Monsterkarten bieten Platz, um sämtliche Informationen aus dem Bestiarium einzutragen und so bei aktivem Monster die Kampfmöglichkeiten parat zu haben. Zusätzlich finden sich unten zwei Ziffernreihen, um LP und AP einfach abhalten zu können. Auch hier ist im unteren Teil Platz für Notizen, z.B. über kampfbeeinflussende Einflüsse.

Rundenendkarte

Die Rundenendkarte ist einfach als Zeichen, daß die Kampfrunde zuende ist, enthalten.

¹http://thegamemechanics.com/freebies/index.asp#TGM_Initiative_Cards_Fantasy

WARTEN	Name, Typ				Grad
	St	Gs	Gw	Ko	In
	Zt	Au	pA	Wk	B

Akrobatik+() Schleichen+()
 Anführen+() Schwimmen+()
 Balancieren+() Seilkunst+()
 Beredsamkeit+() Spurensuche+()
 Betäuben+() Stehlen+()
 Bootfahren+() Tarnen+()
 Fallen entdecken+() Tauchen+()
 Fallenmechanik+() Überleben+()
 Geländelauf+() Verführen+()
 Klettern+() Verhören+()
 Landeskunde+() Verstellen+()
 Menschenkenntnis ..+() Wagenlenken+()
 Reiten+() Zaubern+()

EP

Notizen

BEWUSSTLOS

WARTEN	Name, Typ				Grad
	St	Gs	Gw	Ko	In
	Zt	Au	pA	Wk	B

Akrobatik+() Schleichen+()
 Anführen+() Schwimmen+()
 Balancieren+() Seilkunst+()
 Beredsamkeit+() Spurensuche+()
 Betäuben+() Stehlen+()
 Bootfahren+() Tarnen+()
 Fallen entdecken+() Tauchen+()
 Fallenmechanik+() Überleben+()
 Geländelauf+() Verführen+()
 Klettern+() Verhören+()
 Landeskunde+() Verstellen+()
 Menschenkenntnis ..+() Wagenlenken+()
 Reiten+() Zaubern+()

EP

Notizen

BEWUSSTLOS

Spielercharakter

WARTEN	Name, Typ				Grad
	St	Gs	Gw	Ko	In
	Zt	Au	pA	Wk	B

Akrobatik+() Schleichen+()
 Anführen+() Schwimmen+()
 Balancieren+() Seilkunst+()
 Beredsamkeit+() Spurensuche+()
 Betäuben+() Stehlen+()
 Bootfahren+() Tarnen+()
 Fallen entdecken+() Tauchen+()
 Fallenmechanik+() Überleben+()
 Geländelauf+() Verführen+()
 Klettern+() Verhören+()
 Landeskunde+() Verstellen+()
 Menschenkenntnis ..+() Wagenlenken+()
 Reiten+() Zaubern+()

EP

Notizen

BEWUSSTLOS

Spielercharakter

Spielercharakter

WARTEN	Name, Typ				Grad
	St	Gs	Gw	Ko	In
	Zt	Au	pA	Wk	B

Akrobatik+() Schleichen+()
 Anführen+() Schwimmen+()
 Balancieren+() Seilkunst+()
 Beredsamkeit+() Spurensuche+()
 Betäuben+() Stehlen+()
 Bootfahren+() Tarnen+()
 Fallen entdecken+() Tauchen+()
 Fallenmechanik+() Überleben+()
 Geländelauf+() Verführen+()
 Klettern+() Verhören+()
 Landeskunde+() Verstellen+()
 Menschenkenntnis ..+() Wagenlenken+()
 Reiten+() Zaubern+()

EP

Notizen

BEWUSSTLOS

Spielercharakter

WARTEN

Name, Typ Grad

LP	AP	Abw	ResK	ResG
St	Gw	In	B	R

Raufen+() Fähigkeit+()
Angriff+()+()
+()+()
+()+()
Zaubern+()+()

Besonderes & Zauber

LP 1234567890123456789012345678901234567890
AP 1234567890123456789012345678901234567890

Notizen

BEWUSSTLOS

WARTEN

Name, Typ Grad

LP	AP	Abw	ResK	ResG
St	Gw	In	B	R

Raufen+() Fähigkeit+()
Angriff+()+()
+()+()
+()+()
Zaubern+()+()

Besonderes & Zauber

LP 1234567890123456789012345678901234567890
AP 1234567890123456789012345678901234567890

Notizen

BEWUSSTLOS

Monster

WARTEN

Name, Typ Grad

LP	AP	Abw	ResK	ResG
St	Gw	In	B	R

Raufen+() Fähigkeit+()
Angriff+()+()
+()+()
+()+()
Zaubern+()+()

Besonderes & Zauber

LP 1234567890123456789012345678901234567890
AP 1234567890123456789012345678901234567890

Notizen

BEWUSSTLOS

Monster

NÄCHSTE RUNDE

Nächste
Runde

NÄCHSTE RUNDE

Monster

Rundenendkarte