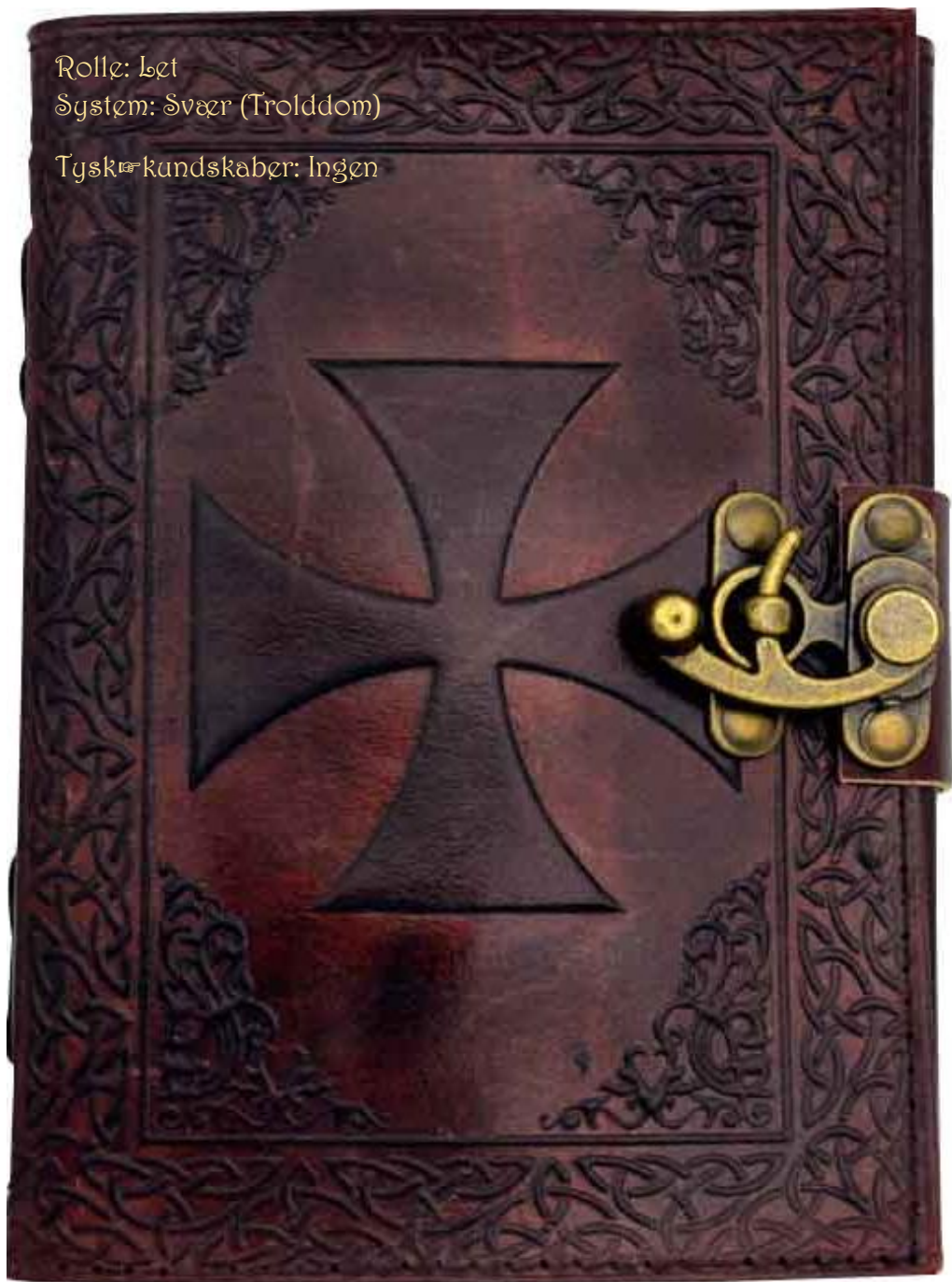


Rolle: Løt

System: Svær (Trolddom)

Tysk¹kundskab²: Ingen



♦ Tid, Varighed ♠ Rum, Manøvre ♣ Kraft ♥ Sikkerhed, Forsigtighed



Damp



♦ Tid, Varighed ♠ Rum, Manøvre ♣ Kraft ♥ Sikkerhed, Forsigtighed

DOKTOR DAVID DÄMPE

Dansk talentfuld aspirerende Tempelridder

Stemme: Snobbet

Stil: Flot tøj, glittery

Du er en dansk mand på 28 år fra København. Du har et stort magisk talent, og er vant til at folk beundrer dig for dit udseende og evner, som jo også er sublimt. Du nyder at være centrum og sætter dette over alt i verden. En vej til dette er at spille helt. En anden at hævdte dig overfor andre.

Du er oplært i den onde troldmandsorden, The Golden Dawn i lære under Mester Jabez Ertmann. Da du forlod ordenen, stjal du et mindre magisk artefakt kaldet blodringen, som hjælper dig med kraft til dine formularer, og dette hader han dig for.

Du er netop optaget som agent i den bayriske sikkerhedstjeneste, BLAfI (Bayrisches Ludwig's Sicherheitsdienst Handlungsaufwand), for afdeling Valkyrie. Det er BLAfI's opgave at sikre Bayerns sikkerhed, med særligt fokus på prins Ludwig og hovedtruslen Preussen.

Dette bør du gøre mindst en gang per akt:

- Bring dig selv i centrum ved at gøre opmærksom på din overlegenhed
Eller
- Tag et selvisk valg

De andre:

Karla: hun virker kompetent, men ufokuseret.

Hertha: Hun har noget magisk over sig. Og..

Max: Han er et naivt fjog, men en god soldat.



♦ Tid, Varighed ♠ Rum, Manøvre ♣ Kraft ♥ Sikkerhed, Forsigtighed

EVNER

Følgende tal angiver hvor mange kort du må spille for en handling indenfor dette aspekt per runde ud af en hånd på 6 (også dine "liv").

Hvert kort af et aspekt gælder som en værdi for aspektet på en, uanset kortets værdi. Spilles der billedkort, giver det et bonusudspil enten fra hånden eller bunken.

| | | |
|----------|---|-----------------------------------|
| Trolddom | 4 | (heraf op til et kort fra bunken) |
|----------|---|-----------------------------------|

☞ Se magisiden.

| | |
|----------|---|
| Fægtning | 3 |
|----------|---|

| | | |
|--------|---|-----------------------------------|
| Charme | 4 | (heraf op til et kort fra bunken) |
|--------|---|-----------------------------------|

| | |
|----------|---|
| Manøvrer | 3 |
|----------|---|

| | |
|--------------|---|
| Opmærksomhed | 3 |
|--------------|---|

| | |
|------------|---|
| Uddannelse | 3 |
|------------|---|

| | |
|-------|---|
| Andet | 2 |
|-------|---|

UDSTYR SOM ER VÆRD AT NÆVNE

Blodringen (tilføjer 1 klør (♣) til magibrug)

Rådte i stok (+1 skade, første skade er blodtab)

Yderst smagfuldt tøj, heriblandt en stor, mørk kappe

Emblem for Tempelridderordenen

Emblem for Hermetic of the Golden Dawn (skjult, ingen må se det)

♦ Tid, Varighed ♠ Rum, Manøvre ♣ Kraft ♥ Sikkerhed, Forsigtighed

DINE EVNERS EFFEKTSKEMAER

Din kårde tildeler 1 ekstra skade, som giver blodtab.

| Ramp | ♦ | ♠ | ♣ | ♥ |
|--------------------------------|--|--|-----------------------|---|
| Overtal i valør giver ret til: | Initiativ ift. ♠ Vælgte at opdøle ♣ for hver kombattant ♦♦ → ♠, ♣ el ♥ | Fjerne sig fra kampen Bedre position (+1 kortudspil næste runde) Skubbe modstander ♠ m Samle op etc. Rammø på afstande | ♣ skade + våbeneffekt | Fjerne/Undgå ♥ skade Overlævere et kort til næste udspil |

Når du vil overtale nogen eller passø ind.

| Charme, Mangrer | ♦ | ♠ | ♣ | ♥ |
|--------------------------------|-------------------------------------|---|--------------------------------------|--|
| Overtal i valør giver ret til: | Hurtigt overstået ♦♦ → ♠, ♣ el ♥ | Se bort fra regler eller steder Få vist ting Blive ført et sted hen | Truø, skabe frygt. Overtale flere | Skabe tryghed Fjerne forudgående mistro |

Når du vil opdage noget (Skab verden)

| Opmærksomhed | ♦ | ♠ | ♣ | ♥ |
|--------------------------------|--------------------------------------|---------------------|----------|-------------------------------|
| Overtal i valør giver ret til: | Tilgængelighed nu? ♦♦ → ♠, ♣ el ♥ | Tilgængelighed her? | Kvalitet | Gavnø spiller Forsigtighed |

Når du ved noget (Skab verden)

| Uddannelse | ♦ | ♠ | ♣ | ♥ |
|--------------------------------|--|---|--|---|
| Overtal i valør giver ret til: | Nøjagtig tidsmæssigt ♦♦ → ♠, ♣ el ♥ | Nøjagtighed Stødmæssigt flemmeligheder | Magtfuldt Berøringsflade (Mennesker påvirket) | Specifik ting. Gavnlig for spilleren |

Andre evner

| Generelt | ♦ | ♠ | ♣ | ♥ |
|--------------------------------|------------------------------------|---------------------------|--|----------------------------------|
| Overtal i valør giver ret til: | Initiativ Tid ♦♦ → ♠, ♣ el ♥ | Manøvre Stød Regler | Kraft Berøringsflade (Mennesker påvirket) | Gavn for spiller Forsigtighed |

Hvad sker der når du ikke helt klarer det. Se på hvad der mangler.

| Føl og nær ved, Generelt | ♦ | ♠ | ♣ | ♥ |
|--------------------------|----------------------------------|----------------------------------|---------------------|-----------------------------------|
| Undertal i valør giver: | Tidspræs. Du nåede det næsten | Forkert retning Forkert regel | Ødelæggelse Larm | Skade på sig selv Frygt, tvivl |

♦ Tid, Varighed ♠ Rum, Manøvre ♣ Kraft ♥ Sikkerhed, Forsigtighed

SÅDAN BRUGER DU MAGI

Magi handler om at knytte de strenge der binder verden sammen på nye måder. Når du begynder at bruge magi, kan du ikke standse processen. Hvis du afbryder, sker der hvad der er knyttet magi nok til, men med GM's tolkning.

Hver magirunde du bruger (som tager længere og længere tid), må du enten spille kort op til din trolddom eller smide op til din trolddom antal kort væk.

Eksempel: Du bruger 4 magirunder til at opnå din effekt, som svarer til 1-15 minutter.

De konkrete krav til magi er givet i skemaet nedenunder:

| Antal kort /antal runder | ♦ (varighed) | ♠ (afstand) | ♣ (kraft) | ♥ (mål) |
|--------------------------------|-------------------------|----------------------|------------------------------------|--------------------|
| 1 | Øjeblikkelig | Berøring | Minimal effekt (g) | Selv |
| 2 | Sekunder (runde) | Sanset | Større effekt (kg) i kort skade | Inden |
| 3 | Dramatiske øjeblikke | Rum | Barn, 2 kort skade | 2-3 + evt. selv |
| 4 | Minutter (1-14) | Få hundrede møter | Menneske, 3 kort skade | Lille gruppe (<10) |
| 5 | Kvarter (1-3) | LOS | Stort dyr, 4 kort skade | Større gruppe |
| 6 | Timer (1-23) | Inden by | Automotiv, 5 kort skade | Forsamling |
| 7 | Døgn (1-6) | Inden øgn | Bygning, 6 kort skade | Hob (<100) |
| 8 | Uger | Indet land | Blok, 7 kort skade | 1.000 |

Derudover er der nogle ekstrakrav til særlige tilfælde:

Ukendt slutbetingelse +1 (afhængig af kategori)

Modtager skal gøre mange ting (kompleks) +♠

Begrænset kendskab +♦

Ukendt lokation +♠

Ukendt størrelse +♣

Intet personligt forhold til offer +♥

Joker

En Joker tæller som to kort af en valør der er til stede i forvejen, men gør samtidig at formularen går af med det samme.

Blodringen

Husk at blodringen giver dig en ekstra ♣ for magi.

♦ Tid, Varighed ♠ Rum, Manøvre ♣ Kraft ♥ Sikkerhed, Forsigtighed

Formularer

Du er ikke begrænset til dine formularer, men du har mere kontrol over dem.

(for disse må du kombinere dit magiudspil, altså samtidig smide kort væk og arbejde på effekten (men stadig højst 4 kort)):

Indtag en kendt dyreform (Tempelridder): Du forvandler dig til et dyr fra Skandinavien.

Hidkalde (Order of the Golden Dawn): Du kan hidkalde ting, entiteter etc. fra andre dimensioner og steder. Du har ingen kontrol over dem, og kan ikke fjerne dem igen før formularen ophører.

Eksempler på dyr

(alle dyr har hurtighed 4)

Ræv (Krav: 3 klør for selv forvandlingen)

Kan spore med 4 kort.

Gås (Krav: 3 klør for selv forvandlingen)

Kan flyve. Al skade du får har +1.

Elg (Krav: 4 klør for selv forvandlingen)

Nærkamp 3, med +1 til den skade du forårsager

Bjørn (Krav: 4 klør for selv forvandlingen)

Nærkamp 3, med +2 til den skade du forårsager.

En menneskestørrelse modstander skal bruge en spar ekstra for at komme ind på livet af dig. Du kan desuden undgå en skade.

♦ Tid, Varighed ♠ Rum, Manøvre ♣ Kraft ♥ Sikkerhed, Forsigtighed

NOTER

Jabez Ertmann

Du har stjålet din ring fra Jabez Ertmann, en højt stående troldmand fra Order of the Golden Dawn, hvor du selv var medlem. Disse er en ond sammenslutning af troldmænd som ønsker verdensherredømmet.



Thomas Anderson

Menigt medlem af The Order of the Golden Dawn. Er blevet rig på togdrift, men er sulten efter magt. Du er skyld i at han er blevet en krøbling.

