

Rolle: Middel

System: Svær (opfind)

Tyskkundskab: Løt

Wissenschaftlich Notizbuch

von

K. K.

~~*Verz. 2.12*~~

Verz. 2.29

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



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

Karla Kaltenhoff

Bayrisk gal videnskabskvinde

Stemme: Enten dyb, monotont og sarkastisk eller hysterisk manisk

Stil: Praktisk, men ikke upassende. Tænk ikke på om du bliver beskidt.

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

Du er derudover assistent for den bayriske konges privat hørde videnskabsmand, den geniale, men ufokuserede Miroslaw Bose. Du er stolt af at være hans assistent og er bange for at miste pladsen. Du ved at du er et stort talent der blot endnu ikke har fået chancen for at vise det. Du må for alt i verden holde fast i din position.

Bose har bygget en maskine kaldet Entschlüsselungsmaschine, som du kontrollerer Hertha igennem. Denne koder beskeder til Lady Hertha Thaumaton via mekano-kryb (se noter)

Dette bør du gøre mindst en gang per akt:

- Gør dig uheldigt bemærket socialt eller
- Gør noget der er distraert (tilsidesæt noget fordi noget andet er vigtigere)

De andre:

Max: Kan forvente fuld loyalitet fra Max

Hertha: Du ved hun er en automaton (noget kunstigt der bevæger sig selv) på en eller anden måde, men ikke kun mekanisk. Du har et stort ansvar for hende

Dampe: Han skal vise sit værd. Typisk mand.



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

Euner

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 du spiller tæller for det aspekt der passer med kortets valør. Hvert kort har en vægt på en, uanset kortets talværdi. Spilles der billædkort, giver det dog et bonusudspil enten fra hånden eller bunken.

Bygge	4	(heraf op til et kort fra bunken)
Alkymisk brugning	3	(se biokemi)
Styrmandskab	4	(heraf op til et kort fra bunken)
Nævekamp	3	
Skydning	2	
Manøvrer	1	
Fysik (kropslig styrke og formåen)	3	
Andet	2	

UDSTYR som er værd at nævne

Bombekaster (ligger i arbejdstasken)

- En slags bombørør som kan affyre granater m.m. Du medbringer en røggranat og en eksplosiv granat.

Arbejdstask (kan gemmes under et skørt, men forstyrrer hvis du skal gøre noget fysisk, og den er frømm)

- Du må tre gange i løbet af spillet samle en maskine af meget begrænset størrelse via byggeeglerne.
- Du må to gange i løbet af spillet, blande en biokemisk mixtur.
- Du har værktøj i tasken sådan at du kan flikke andre ting sammen

Entschlüsselungsmaschine (Siddes i dit bælte)

- En maskine med taster og papirstrimmelæser / generator. Den kan kode beskeder som sendes med Mekano-kryb til Lady Hertha Thaumaton (detaljer under "noter")



Revolvrer (lille, og nem at gemme, 2 skud. Første skade er blod)

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

Dine evners effektskemaer

Til at styre store maskiner

Styrmandskab	♦	♠	♣	♥
Overtal i valør giver ret til:	⚡ Overfør i kort af ♠ eller ♥ ⚡ ♦♦ → ♠, ♣ el ♥	⚡ Interagering med omgivelser. ⚡ Opfinde en forhindring ⚡ Undgå forhindring	⚡ Øge afstand med ♣	⚡ Holdt maskinen i stand

Du skal bruge en ekstra ♠, hvis du kæmper mod sværd eller lignende. Bruges også til når du affyrer bombekasteren eller en pistol.

Ramp	♦	♠	♣	♥
Overtal i valør giver ret til:	⚡ Initiativ ift. ♠ ⚡ Vælg at opdelt ♣ for hver kombattant ⚡ ♦♦ → ♠, ♣ el ♥	⚡ Fjern sig fra kampen ⚡ Bedre position (+1 kortudspil næste runde) ⚡ Skubbe modstander ♠ m ⚡ Samle op etc. ⚡ Ramm på afstand	⚡ ♣ skade + våbneffekt	⚡ Fjern/Undgå ♥ skade ⚡ Overlev et kort til næste udspil

Når du vil overtale nogen eller passet ind (se også fejlskemaet)

Manrer, Charme	♦	♠	♣	♥
Overtal i valør giver ret til:	⚡ Hurtigt overstået ⚡ ♦♦ → ♠, ♣ el ♥	⚡ Se bort fra regler eller steder ⚡ Få vist ting ⚡ Blive ført et sted hen	⚡ Tru, skab frygt. ⚡ Overtale flere	⚡ Skab tryghed ⚡ Fjern forudgående mistro

Når du vil opdage noget (Skab verden)

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

For de evner du ikke har

Generelt	♦	♠	♣	♥
Overtal i valør giver ret til:	⚡ Initiativ ⚡ Tid ⚡ ♦♦ → ♠, ♣ el ♥	⚡ Manøvre ⚡ Sted ⚡ Regler	⚡ Kraft ⚡ Berøringsflade (Mennesker påvirket)	⚡ Gavner spiller ⚡ Forsigtighed

Hvad der kan ske når du ikke helt klarer det. Se hvilke valører der mangler.

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

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

Bygge / opfinde

Når du bygger noget, koster det først og fremmest tid (og dele). Du sætter kravene for din effekt på forhånd og spiller op til din byggeevne. Du kan alternativt smide kort fra. Du kan ikke ændre kravene undervejs. Antal runder du ender med at bruge angiver hvor lang tid du tager om at lave din opfindelse ift. skemaet. Der kan tilføjes tid af GM for andre ting (som for eksempel at samle delene sammen)

Krav

Kravene til maskinen eller hvad det nu er der opfindes, findes efter følgende tabel:

Antal kort	Op. tid / effekt tid / interval	Rækkevidde / Størrelse	Fart / Kraft	Elegance / Holdbarhed
(runder)	♦	♠	♣	♥
1	Øjeblikkelig / engangs	0 m / 0 personer	Immobil/ er	
2	Sekunder (runde)	få cm / 1 person	Sneglefart / 0	
3	Dramatiske øjeblikke	1 m / 2 personer	Gå / 1	
4	Minutter (1-14)	5 m / 5 personer	(bærbar) Løbe / 2	
5	Kvarter (1-5)	10 m / 10 pers.	50 / 3	
6	Timer (1-25)	50 m / 20 pers.	75 / 4	
7	Døgn (1-6)	250 m / 50 pers.	100 / 5	
8	Uger	1 km / 250 pers.	150 / 6	

♥ Angiver maskinens Holdbarhed og skal minimum være det samme som det mindste andet krav. Forskellen mellem ♥ og det største krav tilføjer en særhed per forskel.

Joker

En Joker tæller som to kort af en valør, men gør at opfindelsen får en ekstra særhed, og at man ikke kan arbejde mere på opfindelsen.

Der vil være et antal særheder ved maskinen svarende til forskellen på mindste krav og antal ♥. Der kommer også en særhed for hver valør der er for meget i forhold til kravene. Tildel et tilfældigt kort for hver særhed og joker (eller vælg?).

Særheder (eksempler)

- ♦ Periodisk maskinstop, svær at starte, langsom opstart, kan ikke udføre særlig handling efter anden handling.
- ♠ Upraktisk opbygning, svær at kontrollere, særlig dims/materialer, uvirksom på (vælges).
- ♣ Overophedning, larmende, spild, kræver beskyttelse
- ♥ Dårlig holdbarhed, taber ting, nem at sabotere, nem at stjæle

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

Bryggeri af Biokemiske mixturer

Bryggeri foregår ligesom at bygge ting.

Krav

Kravene til den kemiske mixtur eller hvad det nu er der opfindes, findes efter følgende tabel:

Antal kort	Effekt tid/varighed	Drøjhed/doser	Effekt	Holdbarhed
(runder)	♦	♠	♣	♥
1	Øjeblikkelig	test	Meget mild	
2	Sekunder	1	Mild (+1)	
3	Dramatiske øjeblikke	2	Mellem	
4	Minutter	4	Betydelig (+2)	
5	Kvarter	8	Kraftig	
6	Timer	16	Meget Kraftig (+3)	

+♦ Hurtighed, sløvning +♠ Sanser +♣ Styrke +♥ Helbredelse, mutation

Dine opfindelser

De opfindelser du har modificeret under Boses "regime":

☞ Mekaniske balancerede automater (små menneskelignende mænd). Bose har lavet hjernen, men ikke kunnet få selvstændig tankegang ind i dem (han taler altid den skabning han lavede der *har* selvstændig tankegang).

☞ En æterbølgedetektor, som dog er meget upålidelig.

☞ De tre instrumenter som skal bruges til Richard Wagners Dreherondelle:
Den dampdrevne Tubas, Æterbølgetriangelen og Drejeliren.



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

Noter

Programmering af Hertha via Entschlüsselungsmaschine

Du er lidt usikker på hvad Hertha egentlig er, men hun er på en eller anden måde kunstig. Du ved at Mirosław Bosc er en del af hendes skabelse. Du har en begrænset kontrol over Herthas programmering via det apparat der kaldes **Entschlüsselungsmaschine**.

Entschlüsselungsmaschine er et system med tre dele:

- En enkoder som bæres af Karla. Via denne skrives beskeder der ændrer på Herthas registre eller missionsprioriteter. Når der indkodes i denne, sendes et mekano-kryb med koden til Afkoderen.
- Mekano-kryb. En lille automaton, som bringer den indkodede ændring til og fra enkoder og afkoder.
- Afkoderen som bæres af Hertha, modtager registerændringer/missionsprioriteter via Mekano-kryb, oversætter ændringen til en papirstrimmel som skrives ud og indtages af Hertha.



Det er også via afkoderen, at Hertha bestemmer sin humørindstilling.

Mohammed Sisi: Marokkansk, ung videnskabsmand. Du ved at han har fået et gennembrud med sin Ætheriske teori. Han vil formodentlig vise sine planer til din Chef, Mirosław Bosc. Du må for alt i verden forhindre at Sisi viser planerne til Bosc, og forhindre at Sisi får din stilling.



Mirosław Bosc: Din chef er på alle måder en genial opfinder, men han mangler fokus og gør aldrig sine opfindelser færdige. Du ser det som din pligt at hjælpe ham med at færdiggøre disse opfindelser. Du er dog først blevet hans assistent for et kvart år siden, og din viden til hvad han har bedrevet og arbejdet på, er stadig begrænset.