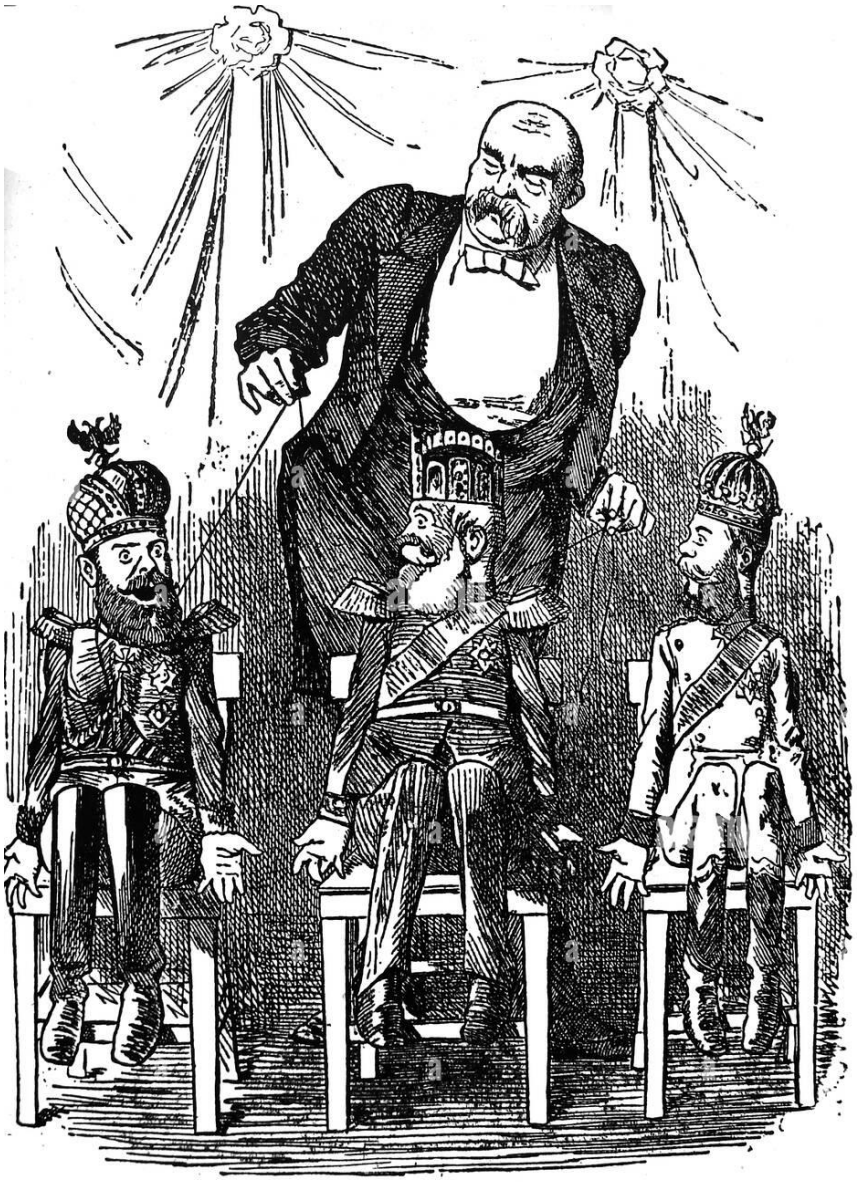
Jernkansleren



og Hypnosestrålen

Indhold

- Scenarie inklusiv regelforklaring etc.
- Karakterer
- Oppositionen

Karakterer bliver udskrevet (jeg gør det selv) i A5 hæfter. Oppositionen på tosidede papirer

Jernkansleren og Hypnosestrålen

Indledende bemærkninger - stil og historisk baggrund

Dette scenarie finder sted i en alternativ version af verdenen fra Castle Falkenstein[1]. Der er lavet et nyt regelsæt, som jeg finder markant bedre, end det i regelbogen. I Castle Falkenstein mødes victoriansk spænding med skøre opfindelser som i Jules Verne, og magiske selskaber med stor magt. Troldmænd og magi er velkendt, men ikke almindeligt.

Den politiske baggrund er 1860'ernes Tyskland, som endnu ikke er en nationalstat, men består af en masse mindre stater med fælles sprog, som mødes under østrigsk lederskab, men ellers alle er selvstændige stater og bystater.

Når jeg kører scenariet, er det i en filmisk, overdramatisk og overspillet stil. Figurerne er dog ikke ironiske parodier, men tager deres egen virkelighed seriøst.

Man vil nok kunne sige at der er en del railroading i fortællingen, men mit fokus er mere på spillernes roller og den nære konsekvens af deres handlinger, end total spillerfrihed.

Du skal ikke bruge lang tid på at forklare regler til dine spillere (hvis noget overhovedet); dette sker i løbet af spillet gennem småscener i starten af scenariet.

Struktur

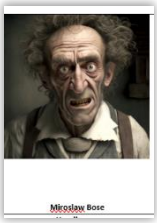
Scenariet foregår i tre akter (medmindre dette spoleres af spillerne).

- I den første er spillerne på bar bund, og aner ikke hvad der foregår. I denne er de på bagkant og må hovedsageligt reagere og i høj grad give en portrættering af deres figur. Jeg har her en hel række hændelser som jeg finder fornuftige for at skabe en god stemning (og tidsbillede) og styre scenariet derhen hvor jeg synes det skal, men du er velkommen til at improvisere.
- I anden akt jagter spillerne skurkene og har meget mere agens.
- I sidste akt er det spillerne der tager teten og forsøger at tage styring over begivenhedernes gang.

læsevejledning

Start med at læse *Sådan GM'er du med Systemet*.Du behøver ikke huske det, du kan altid slå op hvordan man gør, men det er nemmest hvis du har overblikket.

Skim derefter figurerne.



Sæt dig så ind i scenariets struktur og find din egen stil for hvordan du vil køre det. NPC-kortene kan du enten lægge frem, når de er med i en scene eller bare bruge til at huske deres stemmer og stats. Du er også velkommen til at se bort fra de noter du synes er dumme, og freestyl'e.

Hvis de ødelægger akt I

Hvis skurkene ikke slipper væk med maskinen eller tegningerne til den i første akt, må du selvfølgelig improvisere.. Min egen plan er at Ludwig sender heltene til mødet i Frankfurt med Maskinen, for at overtale det tyske forbund til at udstøde Preussen af det tyske forbund, her bliver det skurkene der angrivber toget. Måske har Bismarck andre planer, derfor bare springes over AKT II, og direkte til AKT III.

[1] Udgivet af R. Talsorian Games og skrevet af Mike Pondsmith.

Sådan gm'er du med systemet

Storytelling

Systemet er et storytellingsystem, og forsøger at gøre handlinger til små historier uden at bruge masser af energi på det. Det forsøger i højere grad at fortælle hvordan en handling laves, med dertil hørende mangler, end at afgøre om en handling blot er en succes eller ej.
En måde at se det på er at systemet lader en person lykkes i dele af en handling, mens de fejler med hensyn til andre aspekter.
Det kan være at man lynhurtigt og kraftfuldt får åbnet en lås, men at man samtidig får lavet en masse larm.
Det kan være at man godt kan overtale en vagt til at føre en et eller andet sted hen, men at han insisterer på at følge med hele vejen, eller sørge for at en anden vagt tager over for ham, og så videre.

Det grundlæggende

Da *Jernkansleren og Hypnosestrålen* foregår i romantikken, bruges ikke terninger, men kort. Hver valør har en iboende kvalitet, eller aspekt.

♦ Tid, Initiativ
♣ Kraft, råstyrke, rå effektivitet
♠ Rum, bevægelse, interaktion med omgivelser
♥ Sikkerhed, omhyggelighed, elegance

Antal kort

Hver spiller har som udgangspunkt et sæt spillekort med 3 jokere (i alt 55 kort). Er der for få sæt kort, deler man (trækker fra fælles kortbunker).

Når der er usikkerhed om en handlings udfald, skal spilleren spille kort fra sin hånd. Antallet af kort, der må spilles, er bestemt af karakterens evne. Visse kort er bonuskort, som tillader en spiller at spille et ekstra kort fra kortbunken. Visse karakterer er desuden så ferme, at de kan vælge at spille kort fra kortbunken i stedet for fra deres hånd. Deres evne for den handling de tager, angiver hvor mange kort de må bruge på handlingen.

Eksempel: Max har fægtning 4 (1), og må spille 4 kort fra sin hånd når han fægter. Hvis han ønsker, kan han i stedet spille 3 kort fra sin hånd, og et fra bunken, men stadig 4 i alt.

Hvert kort spillet, angiver et aspekt af handlingen som spillerens handling fokuserer på. Der er ikke forskel på den numeriske værdi der spilles, så det er altså ligegyldigt om man spiller ruder 2 eller 9. Billedkort har samme værdi (tæller som en for det spillede aspekt), men giver ret til at spille et bonuskort.
Når en handling er overstået, trækker man så man har en hånd på 6 kort osv. Normalt laver man et enkelt handlingsforløb pr. runde, hvilket svarer til en kamprunde i andre spil.

Rundernes varighed styrer du som GM. Nogle handlinger tager længere tid (har længere runder). Det er helt op til dig hvor lang tid en handling tager, men vælg flow i fortællingen frem for realisme. Kamprunder er for eksempel korte, mens overtalelsesrunder tager lidt længere tid etc.

Bonuskort

Når der spilles et billedkort, må spilleren som nævn trække et kort fra toppen af bunken og spille dette oveni sit udspil. Visse karakterer er så gode til en evne, at de kan vælge at spille kort fra bunken. Dette antal er i parentes. *Eksempelvis har Max Nærkamp 4(1), og må spille 4 kort, hvoraf det ene kan være fra hans bunke.*

Jokere

Jokere lægger to til et enkelt aspekt af en handling, valgt af den der spiller den, men er ikke bonuskort. Angiver en eller anden form for tilfælde, som tilfældigvis øger et aspekt.

Kortaspekter

Det normale system med ”normale” handlinger har følgende filosofi:

	♦	♠	♣	♥	☻ (Joker)
Generelt	Tid, Initiativ	Rum, Manøvre, Form, Interaktion	Kraft, Aggressivitet, Styrke, Effektivitet	Sikkerhed, Omhyggelighed, Elegance	Tilfælde
Karakter	Spontan	Status	Voldsom	Forsigtig	Tilfælde
Kamp	Initiativ	Bevægelse	Angreb	Overblik, Forsvar	Tilfælde
Modstand	Tidspres	Omgivelser	Ødelæggelse	Tvivl, Frygt	Tilfælde
Socialt	Hurtighed	Hvor skal det foregå	Skræmme	Sympati	Tilfælde

Det vil f.eks. sige at en person der spiller mange ruder i et udspil, satser på at gøre noget hurtigt, spar angiver at man ændrer på indbyrdes ting (f.eks. bevæger sig), klør at man gør noget kraftfuldt, og hjerter at det er omhyggeligt og sikkert.

Tolkningen af en succestest

Igennem spillet vil spillerne forsøge at gøre ting. Hvert kort af en valør betegner som nævnt hvilke aspekter personen der udfører den lægger mest vægt på. De forskellige valører har jo faste aspekter tilknyttet, men der er naturligvis forskel på hvad eksempelvis tidsaspektet betyder for forskellige handlinger. Jeg har forsøgt at lave effektskemaer, der kan give en generel ide om hvad de forskellige aspekter betyder afhængigt af handlingen (se nedenfor). Er du uenig i min tolkning, eller passer noget andet bedre i situationen, er det helt i orden at du har en anden tolkning. Vær bare sikker på at spillerne er med på den.

Når der ikke er en specifik modstand i situationen, skal du gå ud fra at det, spillerne vil gøre, lykkes. Lad de valører de har spillet beskrive hvordan de lykkes, men lad det der ikke er spillet, angive hvori manglen på udførelse kommer til udtryk. Hvis der for eksempel er spillet alle valører, undtagen ruder, lykkes handlingen, men med tøven og måske lige i sidste øjeblik (hvilket kan give anledning til at skurkene når at gøre noget de har planer om, etc.). Find evt. selv på andre måder, hvis du synes det passer med situationen.

Modstand

For at angive modstand kan du spille kort fra din GM-hånd eller GM-bunke med mål for handlingen. Hvis du vil, kan du give hints til hvad du spiller (eks: Låsen er stor og solid (du har spillet to klør)). Spilleren skal nu selv spille kort. De skal som regel matche dit udspil for at lykkes. Når de har spillet deres kort, vurderer du, om det er lykkes eller ej:

Succes: Lad de uspillede valører i deres udspil angive deres småfejl. Hvis disse kan have en konsekvens på lang sigt, er det fint.

Eksempel (Succes): Dampe vil hoppe op på en vogn. Han spiller en klør og en spar (ingen billedkort). Dette passer med dit udspil: Du siger at det lykkes, men at Dampe nøler lidt (da der mangler en ruder) og står usikkert på vognen (da der mangler en hjerter). Om lidt drejer vognen!

Fejl: Lad dem fejle (fail forward), men lad de valører de har spillet angive hvordan de kan løse problemet senere.

Eksempel (Fejl): Dampe vil hoppe op på en vogn. Du har spillet en klør og en spar, men Dampes spiller har ikke spar på hånden. Han spiller en klør og en hjerter. Dampe springer efter vognen, og får næsten fat, men lander fint på fødderne. Han lander lige bag vognen og sætter i løb efter den.

Øv dig (lidt)

Dette er de grundlæggende regler. Herefter bliver det mere specifikt. Undervejs kan du øve dig lidt i forskellige situationer, så du vænner dig til systemet.

Konflikt

Når der er konflikt, ofte kamp, spiller alle involverede i konflikten kort samtidigt, og afslører udspillet samtidigt. Man ser så på hvilke aspekter en spiller har overtal og undertal i, og tolker resultatet ud fra dette.

Skade påvirker figurer ved at de mister kort fra deres hånd. Normalt bliver en person ukampdygtig når denne tager halvdelen af sin hånd i skade. NOTE: At slå andre ihjel sker ikke automatisk i systemet. Det skal en spiller altså gøre med vilje. Det er desuden sjovere at skurke kan vende tilbage senere (en skurk der er smidt ud over en klippeside er sjovere end en der har fået skåret halsen over).

Kamp	♦	♠	♣	♥
Overtal i valør giver ret til:	☞ Initiativ ift. ♠ ☞ Vælge at opdele ♣ for hver kombattant ☞ ♦♦ → ♠, ♣ el ♥	☞ Fjerne sig fra kampen ☞ Bedre position (+1 kortudspil næste runde) ☞ Skubbe modstander ♠ m ☞ Bruge omgivelser ☞Ramme på afstande	☞ ♣ skade + våbeneffekt	☞ Fjerne/Undgå ♥ skade ☞ Overlevere et kort fra nuværende udspil til næste udspil

Når en spiller har overskud af valører giver det ret til at vælge en effekt, med en effektgrad svarende til hvor mange valører spilleren har i overskud (for dem hvor valøren specifikt er noteret). Har man for eksempel 2 spar i overskud, kan man vælge at skubbe sin modstander 2 meter, eller fjerne sig fra kampen fra kort til lang afstand.

Ruder angiver hvornår man gør ting, og giver valgmuligheder for overtal af spar og klør. Hvis man for eksempel har flere spar OG flest ruder (men ens modstander har flest klør), kan man fjerne sig inden modstanderens angreb, så det helt mislykkes. Hjerter er helt tids-uafhængig.

Har man et absurd overtal af ruder, kan man veksle sin tidsfordel så de tæller som en anden slags (2 for en).

Eksempel: Dampe slås med to håndlangere i gangen i en togvogn. Gangen er så smal at håndlangerne ikke kan stå side ved side, så den anden håndlanger kan ikke gøre noget med sin sabel. I stedet bruger han første runde til at trække sin revolver.

- *Dampe har følgende kort: ♣2 og ♣dame, ♠3, ♦ 4, ♦5 og ♦6.*
- *Dampe har fægtning 3 og må spille tre kort: han spiller de to klør og en ruder. ♣dame er et billedkort og han trækker derfor et ekstra kort fra bunken. Dette viser sig at være spar ♠8, for i alt to klør, en ruder og en spar.*
- *Gm spiller ♣4 og ♦9, for håndlangeren.*
- *Begge kombattanter har 1 ruder, så de handler helt samtidigt.*
- *Dampe har: En overtal i ♣: Han gør 1 i skade + våbnets skade som også er 1; i alt 2 i skade. Håndlangeren går ned (det er noteret ved håndlangerens beskrivelse at han kun kan klare to skade).*
- *Dampe har desuden: En overtal i ♠. Han bruger denne til at stille sig særligt godt overfor den næste håndlanger (og må derfor spille et ekstra kort i den næste runde).*

Dampe trækker nu kort på og håber på det bedste. Han trækker ♠ 4, 5 og 6… What to do? Med fire spar og to ruder, kan han ikke angribe. Det ville måske også være farligt at prøve at løbe ned ad gangen, nu da den anden håndlanger har en skyder. Dampe spiller 2 ruder, og 2 spar, og fortæller sin plan: Idet skurken skyder, vil han åbne døren for at forvirre eller fange skuddet.

Du og spillerne kan betragte mulighederne som et menukort af handlinger, som overtal i den givne valør giver ret til at vælge.

Omgivelser

En god kamp kræver gode omgivelser. Vær sikker på at du giver dem, eller lader spillerne være medskabere på omgivelserne.

Håndlangere

For håndlangere trækker du tilfældige kort fra GM-kortstakken. Nogle håndlangerne kan have noteret et fast kort, som de altid spiller.

Mere vigtige skurke kan du spille som om de var helte. Altså trække en hånd, som du rent faktisk forsøger at overvinde heltene med.

Grupper af Håndlangere

Når heltene møder en hel gruppe af håndlangere kan du bruge følgende regler:

Træk et antal kort ekstra som ses herunder:

3-4	håndlangere	et ekstra kort
5-8	håndlangere	to ekstra kort
9-16	håndlangere	tre ekstra kort

Vis kortene på forhånd, og lad derefter spilleren vælge sit udspil.

Når der kun er to håndlangere får de hvert deres udspil (hvilket er bedre, det ved jeg, de kommer ikke til at gå i vejen for hinanden).

Skade

Når man tager skade, mister man det antal kort fra sin hånd.

Eksempel .. Max tager to skade i en kamp, og har derfor en hånd på 4, så længe han er skadet. Han trækker derfor kun op til fire før den næste runde.

Genvinding af skade

Hvis man har tid, kan man bruge hjerter på at genvinde skade. Det kan endda gøres mens man er i kamp.

Eksempel: Max har overvundet nogle håndlangere og bruger et par runder på at puste ud. Her spiller han to hjerter så han igen har en hånd på 6.

Blodtab

Et våben der giver blodtab laver en permanent skade, som ikke kan genvindes. Dog kan man overvinde dette ved forbindinger etc. Regn med at spillerne forbinder sig mellem akterne og har en fuld hånd på 6 når en akt begynder.

Død

Som udgangspunkt dør folk ikke i denne slags historier. Selv hvis de styrter i døden fra en Zeppeliner. For at slå ihjel skal spilleren udtrykkeligt sige at de gør det. Dampe er den eneste figur der bør have den slags kapaciteter.

Forskellige Effektskemaer (hav evt. disse liggende klar)

Fysisk formåen

Dette er som regel bare et spørgsmål om hvilke aspekter spilleren ønsker at få frem.. lad spilleren selv fortælle sin historie.

	♦	♠	♣	♥
Succes	Timing	Elegance, Præcision	Kraft, Afstand	Sikkerhed
Modstand	Tidspres	Omgivelser	Afstand	Tvivl, sikkerhed
Nær ved (-)	For sent	Upræcist	Brækker noget	Slår dig

Snige

Snige	♦	♠	♣	♥
Succes	Initiativ	Præcision	Stilhed	Opmærksomhed
Modstand	Tidspres	Omgivelsers tilstand	Aktivt søgende	Personligt
Nær ved (-)	Når ikke væk	Efterlader spor	Larm	Smerte

Social interaktion

Når du vil overtale, charmere eller lignende er modstanden normalt minimal. Lad de kort du spiller som modstand, angive hvad de er mest modvillig mod.

Eksempel: En vagt vil forsøge at blive på sin plads (spar) og ikke lade sig skræmme (klør)

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

Omgivelser

Lad spilleren opfinde sine omgivelser.

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

Viden

Når en spiller bruger en vidensbaseret evne, er det spilleren, som fortæller, hvad karakteren ved. Spilleren spiller kort for at finde ud af, hvilke begrænsninger der er, for hvad der må fortælles. Kortenes valør afgrænser fortællingen i tid, rum osv. Kortene tolkes altid som absolutte, d. v. s. at et kort brugt i ruder, gør at den viden man har er tidsorienteret. Jo flere kort der bruges på et aspekt, gør aspektet mere udtalt. Bruger man på den måde to ruder, vil tidsaspektet være mere præcist, o.s.v.

Viden	♦	♠	♣	♥
Hvad kan der gøres?	Tid, Varighed	Sted, Hemmeligt	Berøringsflade, Magt	Gavn for spiller, Betydning for plot

Ex: Margero den alvidende har Viden 4. Hun vil udtale sig om hvad hun ved om den hedengangne Shiigg-kultur, hvis ruiner spillerne befinder sig i. Hun spiller en ♦, en ♠, og ♣♣. Ved at krydstjekke, ser vi at den viden hun kan udtale sig om, er tidsbestemt, er hemmelig, men berører mange mennesker. Der må dog ikke være personlig vinding i det for Margero. Hun fortæller: Hvad der er ukendt for de fleste er at Shiiggerne ikke døde af pest, men af en radiumforurening. Ruinerne må være fyldt op af radioaktivt materiale! Bare ikke Professor Maim og hans bande af skurkagtige kumpaner har brugt de måneder vi ved de var her, til at hente disse djævelske sten op fra undergrunden. Hvem ved hvad de kunne finde på at bruge dem til?!

Bygge ting / Opfinde

Når Karla[2] vil bygge noget, koster det først og fremmest tid (og byggematerialer). En byggehandling tager længere tid end almindelige, men kan undervejs afbrydes, hvorefter man kan vende tilbage til opgaven senere.

1. Definer krav til maskinen ud fra skemaet herunder, og noter kravene (evt. med krydser i skemaet). Dette giver sig udslag i et antal kort der skal opnås før maskinen kan bruges. Disse krav kan ikke ændres undervejs.
   Eksempel: Karla vil bygge en livsforlænger. Den skal virke i en time ad gangen (6 ♦). Den skal have effekt på 1 person (2♠), den skal kunne helbrede 1 skade (3♣), og Karla kan acceptere 1 særhed, så 5 ♥: Forskellen mellem det højeste krav og antal valgte hjerter.
2. For hver runde der spilles kort, øges den tid det tager at opfinde/bygge. Tiden afgøres ud fra nedenstående tabel. Bruges der for eksempel 5 runder på at bygge, måles tiden i kvarter, og så videre. Oven i denne tid kan du som GM for eksempel kræve at delene der skal bruges rent fysisk samles på samme sted.
   Eksempel: Karla må bruge 4 kort pr. tur til at opfinde. Hun spiller ruder konge, 8 og 7, og klør knægt. De to billedkort giver bonuskortene ruder 10 og spar 9. Det var runde 1, som var hendes indledende ide. Hun mangler stadig 5 hjerter, 2 ruder, 1 spar og 2 klør. Runde to spiller hun en af hver valør, hvoraf et af kortene er spar dame, hvilket giver et bonuskort, spar es (en mere end nødvendigt). Hun mangler nu 1 ruder og 1 klør og 4 hjerter. Hun vælger nu at smide 4 kort væk, og bruger runde 4 på dette. I runde 5, spiller hun hjerte konge, hjerter dame, ruder 5 og klør 2. De to billedkort giver 1 klør og en joker, som hun lader gælde som hjerter. Hun har nu de sidste kort. Det har taget 5 runder, hvad der svarer til 1-3 kvarter (op til GM).
   De ekstra kort, giver særheder som man må acceptere for at bruge maskinen.
3. Lav en lille skitse af maskinen, og forklar hvordan den virker.
   Karlas maskine har form som en seng, og "offeret" spændes ind i diverse remme og metalliske bånd. En dampdynamo skal holdes i gang hvilket driver et helende lys der stråler over "offeret". Maskinen skal bruge en sær dims (som væges til at være kronjuvelerne), den er farlig for operatøreren, idet den giver små lyn ud af og til, og endelig taber den ting, på grund af vibrationer, så operatøren skal være til stede når noget falder af.

Krav

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

	tid / effekt tid / interval /	Rækkevidde/ Størrelse	Fart / Kraft (skade)	Elegance / Holdbarhed
Udspil brugt på at opnå effekt	♦	♠	♣	♥
1	Øjeblikkelig / engangs	0 m / 0 personer	Immobil/-	
2	Sekunder (runde) / 2 brug	få cm / 1 person	Sneglefart /0	
3	Dramatiske øjeblikke / 4	1 m / 2 personer	Gå / 1	
4	Minutter (1-14) / 8	5 m / 5 personer	(bærbar) Løbe / 2	
5	Kvarter (1-3) / 16	10 m / 10 pers.	50 / 3	
6	Timer (1-6) / 32	50 m / 20 pers.	75 / 4	
7	Døgn (1-6) / 64	250 m / 50 pers.	100 / 5	
8	Uger / uendelig brug	1 km / 250 pers.	150 / 6	

[2] Karla er den eneste der skal opfinde noget aktivt i dette scenarie.

♥ Angiver maskinens Holdbarhed og skal minimum være det samme som det mindste andet krav. Forskellen mellem antal ♥ der vælges og det største øvrige krav, tilføjer en særhed per forskel (evt. i forhold til de aspekter der er for mange af)
Derudover skal der bruges nogle ekstra afhængigt af hvad maskinen kan:

Bevæger sig i luften: +♦	Bevæger sig på vandet: +♠
Under vand eller jord: +♥, +♠	I Ætheren: +♥♦♠♣

Har opfinderen alt det der skal bruges til at bygge den, gøres dette som en del af processen, men ellers må spilleren samle delene bagefter.

Jokere

En Joker tæller som to kort af en valør der er til stede i forvejen, men gør at opfindelsen får en ekstra særhed. Smider man jokere af, afbrydes opfindelsen, og man må starte forfra.

Særheder

Der vil være et antal særheder ved maskinen svarende til forskellen på mindste krav på en anden valør og antal ♥. Der kommer også en særhed for hver valør der er for meget i forhold til kravene. Lad spilleren tildele et kort for hver særhed. Hvis de vælger noget sjovt, så lad dem slippe afsted med det, ellers vælg en dramatisk mulighed for dem.

	Særheder (eksempler)
♦	*Periodisk maskinstop *Svær at starte *Langsom opstart *Kan ikke udføre særlig handling efter anden handling.
♠	*Upraktisk opbygning *Svær at kontrollere *Bruger særlig dims/materiale *Uvirksom på (vælges).
♣	*Overophedning *Larmende *Spild *Kræver beskyttelse *Farlig for operatøren
♥	*Dårlig holdbarhed *Taber ting *Nem at sabotere *Nem at stjæle

Eksempel: *Eksempel: Doktor B vil bygge en transportabel maskine (4 ♣), der kan kontrollere en folkemængdes tanker indenfor 1 mil (8 ♠) i en time ad gangen (5 ♦). Den skal have minimum 4♥*, men vil så have 4 særheder. Han vælger at øge denne til 8♥. *P's Byggeevne er (4 (1bonus)).*
Runde 1 spiller han ♦knægt, ♣9 og ♣konge, og ♠dame, som igen giver: ♦7, ♠2, og en joker som han vælger som 2 hjerter (og en særhed).
Runde 2: ♥4, ♦3 og ♦9 og ♠8.
Runde 3: Spiller ♥3, ♥6, ♥8 og et bonuskort (pga. sin evne) som bliver: ♣2. *Han mangler nu 1♦, 1 ♣, 5♠og 2♥.*
I runde 4 spiller han ♣6, ♦dame ♠4 og ♠*10. Damen giver en* ♠5. *Mangler* (2♠ og 2♥)
Runde 5 Fjerner han ♣knægt, ♣5, ♦7 og ♦es. Runde 6 spiller han en endnu joker, ♥2, og ♥ es, og færdiggør maskinen med to særheder (særhederne vælger han skal være: nem at sabotere og Uvirksom på (metal)). Det tager ham kun nogle timer at opfinde dette. Det kan så være at det vil tage ham længere at bygge den. Men i princippet skal han kun finde delene og sætte dem sammen.

Praksis (gælder også for trolddom)

Det kan være svært at holde styr på mål og antal runder. Jeg plejer at markere målene i effektskemaet, og lade spilleren sætte en streg for hver runde (hånd).

I mellemtiden kan man godt spille rundt om opfinderen.

Trolddom

Trolddom er meget mægtigt i dette system, men ofte giver det også meget morsomme fejl.
Hver magirunde en troldmand bruger (som tager længere og længere tid), må han enten spille kort op til sin trolddom eller smide op til sin trolddom antal kort væk. (kender han en formular, må han kombinere)
Når en troldmand begynder at bruge magi, kan processen ikke standses. Hvis han afbryder, sker der hvad der er knyttet magi nok til, men med din tolkning.

1. Find kravene til din magi (og kryds evt. det af herunder)
2. Spil kort hver runde til effekten er opnået, eller afbryd og lid konsekvensen. Find ud af hvor meget tid der er gået ift. antal runder herunder.
3. Beskriv effekten.

De konkrete krav til magi er givet i skemaet nedenunder:

Antal udspil for at opnå krav	♦ (varighed)	♠ (afstand)	♣ (kraft)	♥ (mål)
1	Øjeblikkelig	Berøring	Minimal effekt (g)	Selv
2	Sekunder (runder)	Sanset	Større effekt (kg) 1 kort skade	Anden
3	Dramatiske øjeblikke	Rum	Barn, 2 kort skade	2-3 + evt. selv
4	Minutter (1-14)	Få hundrede meter	Menneske, 3 kort skade	Lille gruppe (<10)
5	Kvarter (1-3)	LOS	Stort dyr, 4 kort skade	Større gruppe
6	Timer (1-23)	Anden by	Automotiv, 5 kort skade	Forsamling
7	Døgn (1-6)	Anden egn	Bygning, 6 kort skade	Hob (<100)
8	Uger	Andet 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	+♥

Jokere

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, med den effekt der er opnået på det tidspunkt hvor den går af.

Formularer

Kender man formularer må man kombinere magiudspil med at smide kort af, altså samtidig smide kort væk og arbejde på effekten (men stadig højest op til antal kort givet af evne):

*Ex: Droog vil bruge **Mastery of Levitation** til at løfte et automotiv over en mur. Har har Trolddom 3. Kravene er: Et par minutter: 3 ♦, rækkevidde: 2 ♠ (indenfor høreafstand) med +1 ♠ fordi han ikke kan se hvad der er bag muren, og 5 ♣ for kraft. Dertil 2 ♥ fordi der er tale om en anden end Droog. Hans hånd er ♦knægt, ♥5, ♥7, ♥konge, en joker og ♣knægt.*

Han ved at han har travlt og satser derfor på sine billedkort: ♥konge, ♦knægt og ♣knægt (i runde 1). Han trækker 3 bonuskort: Dette er ♠9, ♣8 og en joker! Jokeren gør at formularen går af med det samme!

Han vælger at jokeren skal gælde som to ♠: Hans resultat er derfor 1 ♥ (selv), 2 ♣ (1 skade), 1 ♦ (øjeblikkelig effekt), 3 ♠ (rumstørrelse). Han har ikke formået at påvirke andre end sig selv, men udvidet rækkevidden til cirka hen til muren.

Spillederen vurderer at grundformularen ikke i sit udgangspunkt kan ramme levende ting (hvilket ellers nok kunne have slynget Droog mod muren), og vælger at følgende sker: Alt energi lader til at gå den rigtige vej, men knuderne løsnes uventet, og med voldsom kraft rives Droogs klæder fra hans krop. Det yderst velsyede jakkesæt, rives hurtigt fra hinanden, river Droog med nogle meter, og giver ham en skade i processen, inden de endelig flås helt af og lander i en bunke op ad automotivet.

The main plot

Hele plottet er sat i gang af Jernkansleren Otto von Bismarck. Han har ambitioner om at vippe den østrigske kejser af pinden som chef for et forenet Tyskland under Preussisk styre (altså styret af Bismarck).

Han har fundet en mulighed for en åbning, nemlig en krig med Danmark om Slesvig og Holsten. Han håber at delingen af staterne efter en krig vil give nok uro til at han kan starte en krig med Østrig.

Imidlertid er det Tyske Forbund lunken over for Bismarck og han har brug for noget der kan overtale dem. Hans plan er at hypnotisere dem til at følge ham, hvorfor han ønsker at stjæle hypnosestrålemaskinen.

STRUKTUR (GM)

Scenariet følger denne struktur. En mere udførlig beskrivelse følger på de næste sider.

Akt 0: Opgaven

En kort scene med gruppens opgave.

Akt I: Et skæbnesvangert bal.

Hvor Bismarcks agenter stjæler en mystisk maskine fra Prins Ludwigs laboratorie på Schloss Hohenschwangau.

Målet for denne scene er at belyse spillernes forskellige evner og svagheder gennem cut-scenes, og her i igennem lære reglerne, samt at skurkene skal slippe afsted med den hypnosestrålemaskine som Miroslaw Bose har bygget, og/eller tegningerne til denne (samt andre tegninger).

STIL: Jeg lader generelt ikke spillerne få pauser til at tænke sig om i AKT I. Bombarder dem med hændelser!

Akt II: En hektisk jagt

Hvor vore helte forfølger skurkene der flygter i et tog, i et hurtigt sammenflikket fartøj, men overvindes af en teknikalitet.

Jagten er en vild goose-chase, som har til formål at lave fed action. Slutter med en endelig konfrontation hvor det står klart at byggeplanerne til maskinen er borte (sat af i landsbyen Füssen, og sendt med depeche), eller at skurkene slipper afsted med maskinen.

STIL: Her kommer udfordringerne fra omgivelserne, og evt. en suboptimalt maskine (bygget af Karla). De skal her igen ikke have mange pauser mellem udfordringer, men kan i højere grad selv tage styring over situationen.

Akt III: Opgør i Frankfurt

Hvor vore helte konfronterer Bismarck og dennes kumpaner under en storm af zombieagtige, hjernevaskede diplomater. Den endelige konfrontation, hvor Bismarck hypnotiserer det tyske råd og disse angriber, og hvor heltene må bruge snilde og kreativitet til enten at vinde eller tabe, med Danmarks og Tysklands skæbne til følge.

STIL: Denne del har en planlægningsfase hvor spillerne for første gang kan tage styring over historien. Her må de gerne planlægge og tænke sig om.

HAND-OUTS

I slutningen af de scener hvor de hører til, findes hand-outs til de forskellige cut-scenes etc.

Hemmeligheder og baggrund

Hertha

Hertha er en Golem, en blanding af kød og maskine, skabt af blandt andre Miroslaw Bose og Jabez Ertmann.

Hun er ikke selv klar over sin skabelse, men du kan lade spor om det falde i løbet af spillet.

Hun styres af die Entschlüsselungsmaschine, som 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.

Jabez Ertmann, som er en ond troldmand der er på Bismarcks side har sin egen version af en enkoder og vil forsøge at styre Hertha i AKT III.

Hertha er på det nærmeste udødelig. Tager hun nok skade, går hun i koma, og skifter automatisk til hjertehumør. Her vil hun langsomt, via mystisk magi reparere sig selv. Først med det indre, så hun kan fungere, senere det overfladiske.

Dampe

Dampe er jaget af den onde troldmandsorden Golden Dawn som han har været en del af og stjålet magiske artefakter fra. En højtstående troldmand inden for denne organisation er Jabez Ertmann som har været med til at skabe Hertha. Jabez hader Dampe, og vil frem for alt have hævn over Dampe.

Max

Max er en rigtig helt. Hans største svaghed er at han er meget tiltrækkende, og er kommet til at forelske sig over sin klasse.

Karla

Karla er kvinde i det nittende århundrede. Det bør ikke være noget du bruger mod hendes spiller, men det kan ligge latent i hendes scener, og det er hendes største bekymring.

Karla kan til dels styre Hertha gennem enkoderen, og i AKT III kommer der muligvis til en decideret programmeringskamp mellem hende og Jabez Ertmann.

SCENARIE-INTRO (til spillerne)

Læs følgende for spillerne:

Dette scenarie indeholder højspændt action, højspændte taler og højspændt romance i en steamfantasy verden, med gale opfindere, storskrydende masterminds, magtfulde troldmænd og onde, primitive planer. Scenariet tager sin begyndelse i Bayern i sommeren 1863.

Kort om Tyskland 1863: De tyske stater er en fragmenteret sammenblanding af kulturer med fælles tysk sprog. Den naturlige leder er Habsburgfamilien som er kejser i Østrig-Ungarn, men i stærk opposition hertil er Preussen, ledet af kejser Wilhelm, støttet af Otto von Bismarck, kaldet jernkansleren. Bayern, som I er agenter for, er en stolt, middelstor stat i Sydtyskland med en stærk kulturel identitet, der hylder Gemütlichkeit, wackiness og Heimat, i modsætning til de preussiske dyder: Effektivitet, orden og stringens.

I indtager alle en rolle i spillet, men med en rolle følger også ansvaret for at indgå i en historie. I er alle helte i denne historie, men på hver jeres måde, og som spillere, er det Jeres ansvar at opfylde jeres figurs funktion i historien. Jeres portrættering bør være ekspressiv og med bevidsthed om jeres rolle i historien. Jeres førsteprioritet er derfor som sådan ikke at klare plottets mission ved at være snedig, men snarere at klare det på trods af jeres figurers særheder, eller endda at fejle på en underholdende måde. At spille rollen er vigtigst af alt.

En kort præsentation:

- **Karla Kaltenhoff**, gal videnskabskvinde og leder af BLAH's afdeling Valkyrie, som skal beskytte kronprins Ludvig og Bayern generelt, specifikt mod Preussen og Østrig-Ungarn. Karla er uendeligt irriteret over andre mennesker primitive tåbeligheder.
- **Max Schrimmel,** husar i Bayerns Konges Maximilians personlige korps. Naiv, heltemodig og uden evne til at fatte at andre ikke vil det bedste, men også holdets mest åbenlyse forbindelse til resten af menneskeheden.
- **Doktor Dampe**: Dansk troldmand og tempelridder. Mere fokuseret på at tage sig godt ud, end at gøre det rette. Nyt medlem af gruppen.
- **Hertha Thaumaton:** Af og til selvbestaltet leder af gruppen, en skræmmende, næsten overnaturligt kompetent ung kvinde, hvis eneste problem synes at være at andre ikke er kompetente. Og hvorfor spiser hun små papirsedler?

En vigtig note om hvordan man opfører sig i 1863 frem for nu: Dengang ville man aldrig konfrontere folk med noget ubehageligt offentligt. Det kan sagtens være at en anden person dummer sig, lyver eller gør nederdrægtige ting, men det er meget værre at beskylde folk for at gøre dette, specielt når andre hører på det, end at afvente at de afslører sig selv. Sæt altid kun dig selv i centrum indirekte, eller vid at når du gør det, er det højst upassende.

Vælg nu jeres figur og læs den. Lad være med at læse sider med effektskemaer, disse introduceres i løbet af scenariet.

I må gerne skrive i rollehæfterne.

Teaser; Læs følgende for spillerne:

(dette er en trailer, som man bruger i romantisk tju-banglitteratur, og det vil måske ske, måske ikke ske):
Den autoritative, høje mand med det stålsatte blik, den fine uniform og de overordentligt smukke bakkenbarter og snurrbart, tordner mod den tyske folkeforsamling. Bag ham, en underligt udseende maskine med knitrende radiorør, kobberledninger og en foruroligende summen. Det der er mest sært ved situationen, er dog den morsomt udseende spidse hjelm Bismarck bærer mens hans stemme tordner (for ham er det naturligvis):

Tåber! Jeg kom til jer med de bedste intentioner. Enhver kan se at den danske aggression i Slesvig og Holsten kun kan stoppes med en militærmagt. Men I ville ikke høre. Om et øjeblik tænder jeg hypnosestrålen og I vil alle være i min magt! Vi vil, som et samlet Tyskland knuse denne lilleputnations imperialistiske drømme! Når jeg tæller til tre og tænder min hypnosestråle, vil I alle være enige. Alle vil indse at dette er vejen. Vejen til et forenet Tyskland under min jernnæve. 1, 2…

AKT 0: Opgaven (til Spillerne)

Giv denne til Karlas spiller.

Vi er i BLAHS hovedkvarter. En ny agent skal indtræde i afdelingen. Danskeren David Dampe, en troldmand, til erstatning for den tidligere troldmand i gruppen, den tidligere leder Herr Siegmann Selbsthörschel.

Introducer jer selv for hinanden i en velkomst til den nye agent.

Jeres opgave er udleveret til Karla, som kan læse den:

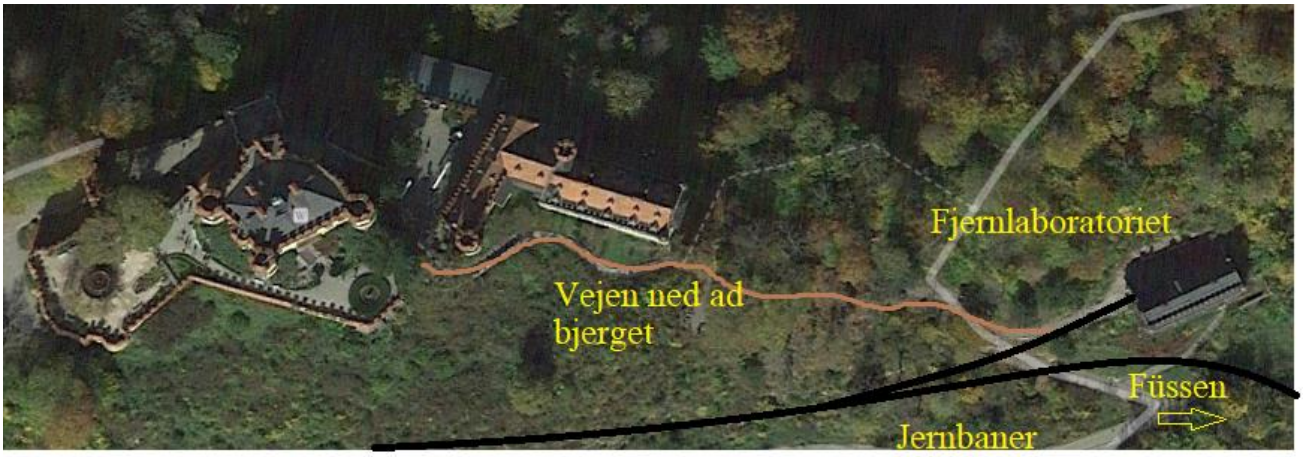
Vi har en formodning om, at preussiske agenter vil forsøge at infiltrere Ludwigs kommende festlighed på Hohenschwangau. Preussernes nøjagtige mål er uvist, muligvis sabotage eller et angreb eller attentat på Ludwig eller kong Maximillian II.

Vi kender til lederen af gruppen, en yderst kompetent kaptajn ved navn Karl-heinz Horst. Sammen med ham er observeret en meget stor mandsperson og talrige håndlangere.

Jeres opgave er at være på vagt for disse til festligheden og forsøge at standse dem i deres forehavende.

Der er ikke mulighed for at ændre på festens planlægning.

Oversigt over festen (fælles for GM og spillerne)



Principoversigt for forskellige lokationer i festen.

AKT I: Et Skæbnesvangert Bal (GM)

Akt I's forløb (GM noter)

- Ankomst.. Præsentation af scenen og figurer
- Buffet
- Dansen om Die Dreherondelle. Små forhindringer og udfordringer for alle heltene
- En snublende jagt ned ad bjerget

SKURKENES PLAN i Akt I:

Disse er alle en del af Bismarcks større plan og er preussiske agenter.

- Karl-heinz-Horst er forklædt som italieneren Eusebio Manetti. Lader sig "drikke" fuld, så han kan fortrække ned til laboratoriet, og stjæle maskinen og tegningerne, sammen med nogle tjenere.

- Siggismund Gummerich, en forklædningsmester vil forklæde sig som Ulrike for at aflede Max. Efter ankomsten narrer Siggismund Ulrike ind i et afsides kammer hvor hun overmandes, hvorefter Siggismund forklæder sig som Ulrike. Denne forklædning narrer også Ulrikes anstandsdame. Siggismund skal aflede Max's opmærksomhed fra skurkenes plan, ved at bringe ham i forlegenhed.

- Gilda Lebrekau i forklædning som Sylvia von Sagmichtall. Skal aflede både Ludwig og Hertha, og gerne fremprovokere en konfrontation med Hertha.

- En ret inkompetent og lidt for stor håndlanger forklædt som Jabez Ertmann, skal lokke Dampe i et baghold bag slottet. (en anden forhindring, Acherson, er ikke noget de har planlagt).

- Bismarcks egen automaton, Von Staahl, opholder sig ved deres flugtvogn, der skal føre dem til toget, som de har overtaget kontrollen over, via håndlangere.

- Der er talrige håndlangere til skurkene, forklædt som tjenere, hyret ind til den overdådige fest.

Mislykkes skurkenes snedige plan, må du improvisere og lade dem gøre noget andet, for eksempel forsøge at bortføre prins Ludwig.

Der er vagter på slottet, men disse er uselvstændige. De kan kommanderes af spillerne, men dette skal du blot lade være noget der tager spillernes tid, og ikke egentlig hjælper dem.

AKT I, Del 1: Ankomst (GM)

Gæster ankommer til bal m. tog eller hestevogn. Toget bliver holdende under hele festen, og skal kunne transportere gæster til den nærliggende by Füssen. Der går nogle jernbaneskinner op til fjern-laboratoriet, som vil være aflåst. Udlever oversigten (næste side).

Under dette er spillerne til stede, men tænker alle tilbage på en situation som kan vise sig at have forbindelse med historien (formålet med scenerne er at introducere spillerne til de vigtigste mekanismer, men kan også have betydning i løbet af historien)

Resten kan eventuelt læses højt, og lægge NPCbilleder frem efterhånden som de præsenteres (de relevante er understreget):

Første gæsterække. Kong Maximilian II sidder under hele denne sceance afsides i et telt. En tjener står med en vifte og køler ham ned. Prins Ludwig er vært og hilser på gæsterne mens de defilerer forbi. En herold præsenterer dem:

1. Fyrsten af Pommern og hans kone, to ligegyldige gamle knarker fra Maximilians familie, en ukendt komtesse: Sylvia von Sagmichtall som Ludwig kysser på hånden, og en italiensk storskrydende fyrste ved navn Eusebio Minatti. Denne kysser også Sylvia på hånden, og holder den lidt for længe, til Ludwigs åbenlyse mishag.
   - Max keder sig og tænker tilbage på den skæbnesvangre kamp med den onde Doktor Dittmer: Spil HANDOUT-SCENE 1.

2. .., Miroslaw Bose, Karlas chef der smiler og vinker til alle (højst upassende), Armin von Emmen-Belsingen og dennes datter Ulrike von Emmen-Belsingen, hemmeligt romantisk involveret med Max, og som smiler sødt til Max, fulgt af Baron Gerhard von Zahlburg, Ulrikes forlovede, som skuler ondt til Max,….
   - Hertha tænker tilbage på: Herthas første minde udenfor laboratoriet.
     Spil HANDOUT-SCENE 2.

3. ..., Richard Wagner den berømte gale komponist, billedkunstneren Ortrud Blauerl, Togmagnat Thomas Acherson i dampdrevne krykstøtter, en svaghed som Dampe har skyld i og som derfor skuler ondt til Dampe.
   - , Synes af Acherson får Dampe til at tænke tilbage på dengang han havde stjålet 3 artefakter fra Order of the Golden Dawn. Spil HANDOUT-SCENE 3.

4. .., Ernst Hobloshauer, som er Max's chef og dennes datter Älsebed Hoblosshauer, som også blinker indladende til Max, fordi hun er forelsket i ham, med sin faders meget tydelige velsignelse. Gilsifrid Garverg, en tidligere BLAH-agent, nu krøbling, Fredenand Fiddlere, den berømte filosof..
   - …Karla tænker tilbage på den dag i laboratoriet hvor Max og Hertha kommer stormende ind i laboratoriet med dronningen på en båre. Spil HANDOUT-SCENE 4.

5. Eynstein Forsbaerg, en videnskabsmand, en i øvrig ukendt østeuropæisk greve ved navn Vladimir Dro, og endelig den sidste, Karlas rival, Mohammed Sisi..

Noter til Cut-scenes (GM)

Scene 1: Max

Formålet med scenen er at lære spillerne kampsystemet. Så snart kampen er ovre, skift væk fra scenen.

Dittmer forsøger at aktivere en af bomberne. Udfaldet er for så vidt ikke så vigtigt, og ender det med at Max falder mod sin død, eller tages han til fange, slutter scenen uafsluttet. Der er ca. en sværdlængde mellem max og håndlangerne.

Falder bomben, skal Max have et (smukt) ar gennem højre øjenbryn. Derudover er dette et slemt minde Max må bære med sig.

Du kan lade de andre spillere indtage rollerne for Doktor Dittmer og dennes håndlangere, så de alle øver reglerne for konflikt.

Scene 2: Hertha

Formålet med scenen er at lære spillerne succes-systemet. Så snart der er prøvet nogle få ting, skift væk fra scenen.

Udfaldet af scenen er for så vidt ikke så vigtigt, men en mulighed er at den ender med at Hertha begynder at smadre hytten eller andet sjovt. På dette tidspunkt stopper scenen, ligeså hvis hun tvinger Martin til at afsløre planerne,

Scene 3: Dampe

Formålet med scenen er at lære Dampes spiller magi-systemet. Skift evt. væk fra scenen på en cliffhanger 😊

Forhåbentlig lykkes det Dampe at skabe en illusion.

Der er tre skurke der følger ham. To ligegyldige håndlangere og Acherson.

Når skurkene er faldet ud over, hænger Acherson i fingrene. Dampe kan bruge tid på at hjælpe ham (og afsløre sig selv), eller lade ham falde..

Hvis Dampe slipper væk i scenen, må spilleren finde på to artefakter han har stjålet, ud over Blodringen.

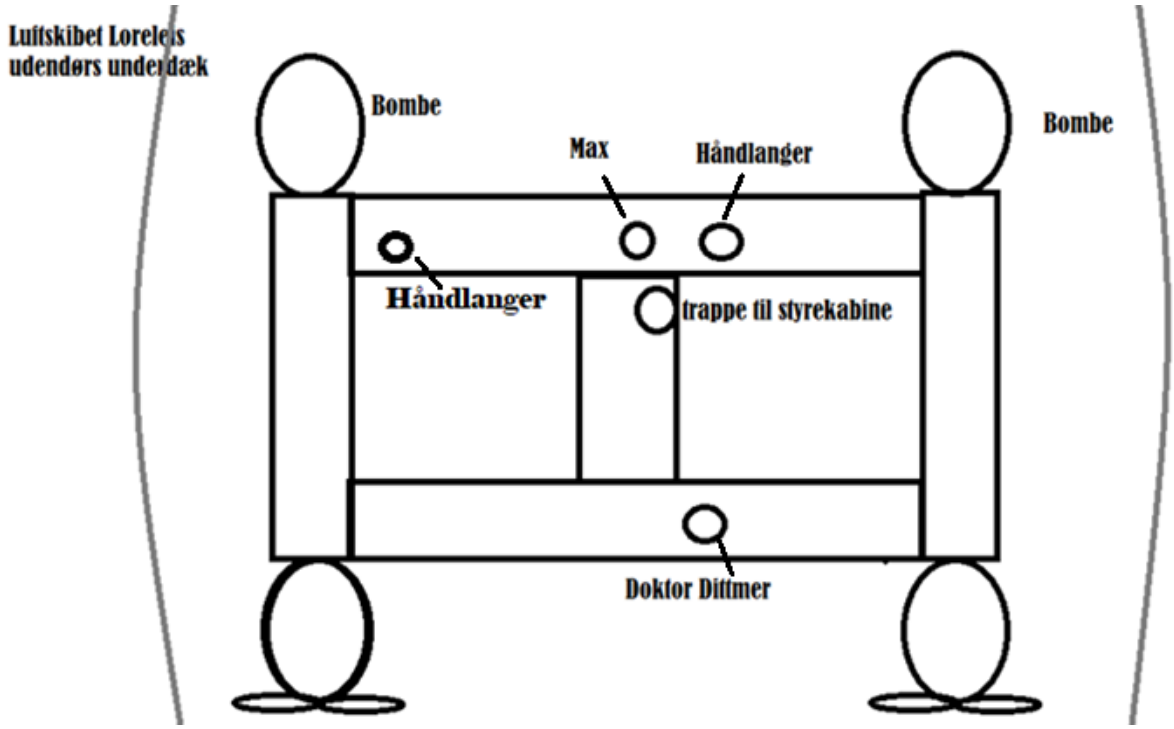
Ellers må han tilføje et tortur-ar på sin tegning..

Scene 4: Karla

Formålet med scenen er at lære Karlas spiller bygge-systemet. Spin en yarn over konsekvensen (for dronningen, og klip tilbage)

HAND-OUT-SCENE 1: Max i AKT I (Max)

- Max keder sig og tænker tilbage på den skæbnesvangre kamp med den onde Doktor Dittmer. Skal forhindre den onde Doktor Dittmer i at aktivere en bombelem på Luftskibet Lorelei over München.



- Alle spillere blander deres kort og Max og den spiller der spiller Dittmer, trækker 6 kort, de to andre 5 for håndlangerne.
- Dittmer skal forsøge at aktivere bomben, Max at hindre dette. Rækværket på skibet er relativt lavt, så man kan evt. skubbe modstandere overbord.
- De to der styrer håndlangerne skal forsøge at uskadeliggøre Max.
- Den ene håndlanger skal bruge en spar for at nå til kampen på en enkelt kamprunde, ellers vil det tage to.
- Dittmer skal i alt bruge 4 spar for at nå bomben (til hjørnet, til midt dæk, til enden af dækket og over rækværket ind til bomben, som derefter skal aktiveres).

Gå gennem mulighederne under kampskemaerne, og find ud af hvordan I bruger det i scenen.

HAND- OUT-SCENE 2: Hertha i AKT I (Hertha)

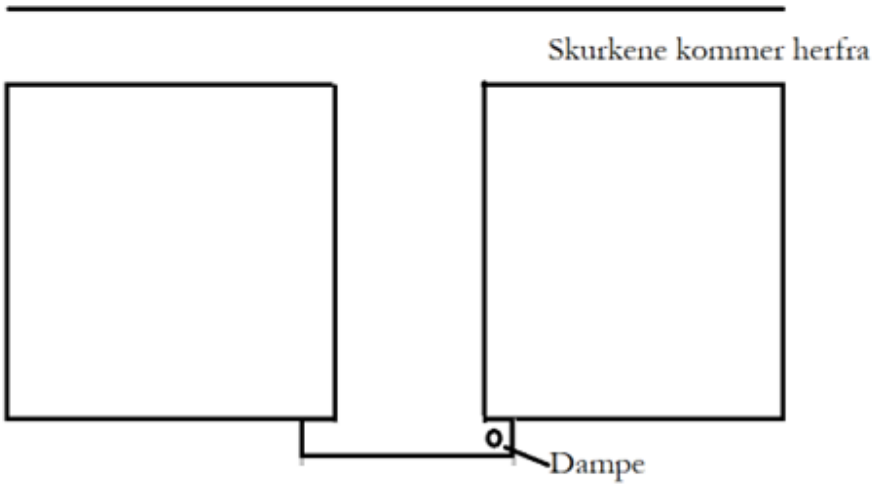
- Hertha tænker tilbage på: Herthas første minde udenfor laboratoriet. Du mødes i en lille hytte i skoven Fästholm, med Martin Dunkelmann, den angivelige leder af en anarkistfraktion. Din mission: At kende planerne for et gift-attentat på dronningen. I denne scene har du 4 kort for sociale evner (din indstilling er spar), og er i forklædning som anarkist.

Dunkelmanns plan er at forgifte vandreservoiret der giver vand til Cafe-Könich, dronningens favorit, samme aften, umiddelbart inden dronningens næste besøg.

Vælg en til at spille Dunkelmann. Træk 5 kort for denne.

HAND-OUT-SCENE 3: Dampe i AKT I (Dampe)

- Dampe tænker tilbage på dengang han havde stjålet 3 artefakter fra Order of the Golden Dawn i Berlin. Han er løbet ind ad en gang i en for ham, ubekendt del af slottet og endt på en balkon.
- Dampes plan: At lave en illusion der viser ham løbe hen ad en gang (så det ser ud som om gangen fortsætter), så skurkene falder ud over balkonen.



GM trækker 3 tilfældige kort for hver skurk, hvis det kommer til at det skal bruges.

Fanger skurkene ham og overmander ham, skifter du væk fra scenen mens Dampe tænker på hvordan han blev tortureret.

HAND-OUT-SCENE 4: Karla i AKT I (Karla)

- …Karla tænker tilbage på den dag i laboratoriet hvor Max og Hertha kommer stormende ind i laboratoriet med dronningen på en båre. Dronningen er dødeligt såret (eller måske forgiftet? Afhængigt af hvad der skete i Herthas Cut-scene), og det er op til Karla at opfinde noget der kan stabilisere dronningen som kun har 15 minutter tilbage at leve i.
- Hoflægen er på vej, men kan først være tilbage om et par timer.
- Det er uvist hvor stærk giften er, men den er dødelig.
- Maskinen skal ikke have funktionelle særheder, men larm og andet er ikke noget problem.

  Miroslaw Bose er på dette tidspunkt væk på en mindre rejse.

Karlas spiller må her selv bestemme hvordan hun vil løse problemet (hvilken maskine). Hun har adgang til alt hvad der er i Boses laboratorie (fantasien sætter grænsen).

AKT I, Del 2: Buffet (GM)

Kongen har disket op med en større buffet: buffeten er placeret på første sal; folk kaster sig straks over den. På første sal er også pudderrummet (for damerne), og rygerummet (for herrerne). Selve balsalen er på stueetagen.

Læs HEROLDTALE: ” *Lad hermed festen begynde. I kan tage for jer af retterne! Om ganske kort tid har vi en verdenspremiere: Den store Richard Wagner har begavet verden med sin egen personlige version af valsen, og den strålende kronprins, Ludwig II af Bayern har udtænkt en dristig balorden. Her omkring mig står 8 balforordnede. Disse bærer hver en balkortsoversigt. Så ønsker man en dans med en Dame eller Herre, melder man ganske simpelt sin intention hos en af os*.”

Dette er selvfølgelig meget upassende, så et forarget suk går gennem gæsteflokken.

- Lad de spillere som ønsker det, skrive sig på et balkort.

Imens dette foregår, spiller et lille kammerorkester. Richard Wagner står og ser skeptisk ud.

miniscener

Det følgende er miniscener (optrin) som spillerne skal reagere på. Få så meget sjov og problemer ud af scenerne som muligt. Spring gerne frem og tilbage mellem dem. Spil dem, læs dem ikke højt.

- Eusebio Minatti bemærkes for sit umådehold. Han går virkelig til varerne og gør det højlydt, med henvisning til italienske manerer, specielt hvis nogen ”spørger”.

- Ulrike hilser hjerteligt men diskret på Max, rødmer og fortrækker så ind i pudderrummet. Baronen skuler til Max. (HUSK AT FJERNE ROLLEKORTET FOR ULRIKE)

- Acherson kommer hen til Dampe. Er udsendt af the Order of the Golden Dawn. Kræver af Dampe at få ringen (og evt. de andre ting tilbage). Truer Dampe med en lommepistol.

- Muhammed Sisi, nærmer sig Karla, ser selvtilfreds på hende og lader hende se sin afhandling i frakkeskødet. Vil lade Karla vide at denne afhandling vil skubbe Karla af pinden som assistent til Bose

- Max’ chef, husarløjtnant Ernst Hoblosshauer, søger desperat og begejstret at få øjenkontakt og tale med Max. Ernst vil have Max til at skrive sig i Älsebeds dansekort.

- Eusebio falder om. Tre tjenere kommer til og hjælper ham op og ud.

- Ulrike kommer ud igen, sender sin anstandsdame hen til Max med en seddel hvorpå står **(HAND-OUT)**: ”Kære Max. Min længsel efter Dem er blevet ubærlig!..... (hand-out næste scene)”.

- Miroslaw Bose der i øvrigt drikker tæt, vil afholde en demonstration af sine automotoner, et projekt med mekaniske legetøjsmænd. Karla har lavet al mekanikken i dem, men de er ikke autonome. Han beder Karla om at hente en transmodent i laboratoriet.

HAND-OUT: Brev til Max AKT I

Er stilet til Max,

Du skal læse brevet højt, filmstyle. Vemodig stemmeføring:

”Kære Max. Min længsel efter Dem er blevet ubærlig!

Min Papa vil gifte mig bort til en så kedsommelig baron, Gerhard af et eller andet.

Du MÅ hjælpe mig. Jeg tror baronen er smålig, og vil afstå fra sit giftermål, hvis blot du danser med mig.”

AKT I, Del 3: Dreherondelle (GM)

Orkesteret standser sin underholdning, og Herolden råber (læs højt):

"Mine damer og herrer! Om et øjeblik vil den store komponist Richard Wagner begave os med sin egen personlige udgave af valsen, kaldet Die Dreherondelle. Det er første gang nogensinde, dette værk skal fremføres. Så her er han den store Maestro!"

Tre nye instrumenter (Som er udviklet af Karla): Den dampdrevne Tuba, Æterbølgetrianglen og den automatiserede Drejelire, bæres ind, og nogle svedige, synligt nervøse musikere sætter sig an, sammen med resten af orkesteret, som kommer ind.

Gæsterne er synligt benovede over Richards entre. Da musikken går i gang, viser Dreherondellen sig at være en sær, hypnotisk version af Wienervalsen. Den vokser hurtigt i intensitet, men fortsætter og fortsætter. De enkelte suiter går næsten ubemærket over i de næste. Wagner forventer tydeligvis at gæsterne selv kan gennemskue når det er tid til pause, men alle er forvirrede, og talrige danser for længe, eller for lidt. Under den:

miniscener

Under drejerondellen kommer der små scener, eller optrin (læs dem ikke højt, udspil dem):

- Da Karla kommer op til Laboratoriet, møder hun en forvildet Eusebio Minatti, sammen med et par tjenere. De støtter ham og det lader til at han er svimmel. Hun kan måske hjælpe Eusebio, men Eusebio som jo er Karl-Heinz Horst må her lave sin bedste plan for at stjæle maskinen, i sidste instans, overvinde Karla.

- En komtesse, Sylvia von Sagmichtall, interesserer sig lidt for meget i kronprinsen og det er gensidigt. En herold kommer hen til Ludwig, hvisker ham noget i ørene, og han byder Sylvia op til dans. De går lige forbi Hertha, og begynder at danse drejerondellen.

- Da (hvis) Karla kommer tilbage (skal gennem drejerondellen) går der et helt regiment rundt af de små mænder. Det viser sig at Miroslaw havde transmodenten på sig).

- Max lokkes til at danse "Die Dreherondellen" med Ulrike (via en forklædt Siggismund), hvilket er en katastrofe, da hun skal forloves med **Baron Gerhard von Zahlburg** (duel?).

- Under drejerondellen som er et forfærdeligt tidsspilde, får Dampe øje på Jabez Ertmann, Dampes nemesis (må ikke ske før Max lokkes til at danse). Da denne også ser Dampe, flygter han. Dampe må gennem rondellen for at komme efter ham. Jabez flygter ned i gården, hvor 4 goons står klar til at overmande Dampe.

- Acherson forsøger at afbryde jagten, eller følge efter (han kan evt. dukke op bag ved Dampe nede i gården). Han fremturer evt. med sit tidligere forehavende, og vil i sidste instans forsøge at skyde Dampe, og stavre efter ham for at gøre dette.

  På dette tidspunkt afslutter Ulrike dansen ved at give Max en lussing, og sige. "MIN HERRE!". Herefter kan du lade andre afbryde Max og give ham en lussing: Baron Gerhard von Zahlburg, Älsebed, Ulrikes far, Älsebeds far.

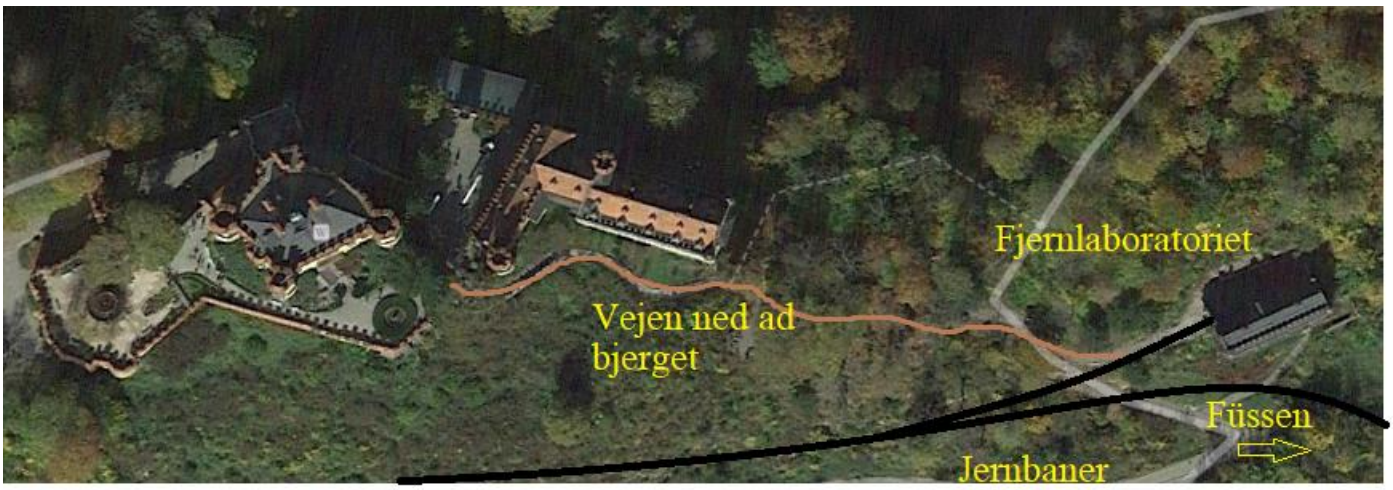
Skurkene bør nu have brudt ind i laboratoriet og fået fragtet maskinen ned til deres ventende vogn. Lad en af spillerne opdage dette.

AKT I, Del 4: Jagten ned ad bjerget (GM)

En vogn venter uden for slottet på skurkene da de kommer slæbende med maskinen.

- Vognen fyldes af den italienske fyrste med 4 håndlangere, der slæber en uhandy maskine (hypnosestrålemaskinen). Da de nærmer sig vognen, springer von Staahl til og tager maskinen i en hånd, og smider den ind i vognen. Den italienske fyrste bærer desuden på en brun attachemappe.
- Til vognen kommer også Ulrike med Sylvia på slæb som ser ud til at kæmpe imod. Hun trækkes også ind i vognen.

Så snart heltene kommer til, begynder Vognen at køre ned ad bakken mod det ventende tog, som oprindeligt havde til formål at køre utilpasse eller trætte gæster til en kro Füssen, men nu er overtaget af de preussiske agenter (det er der nogle håndlangere der har stået for).



- Første udfordring er 8 håndlangere som de må bekæmpe. Disse er ikke primært interesserede i at overvinde heltene, men blot opholde dem. De er kommet op fra det ventende tog.
- Dem i vognen, som kører meget hurtigt ned af bjerget, vil bruge af det der ligger på vognen, som skyts eller lignende til at holde heltene væk.
    - Bagagenet
    - En kuffert med kjoler
    - En kuffert med uniformer og et duelpistolsæt
    - En lang stang til at løfte bagage op med
- Skurkene har tidligere overmandet togføreren og står klar til at køre. Der er talrige gæster ombord på toget allerede.

Det er en fordel hvis skurkene (specielt Karl-Heinz Horst (Eusebio)) kan flygte på toget med maskinen, og/eller tegningerne. Sker det ikke, må du improvisere.

AKT II: En Hektisk Jagt

Akt II, består af:

- Del 1, hvor der bygges en maskine
- Del 2, hvor heltene jagter skurkene på toget, og muligvis standser dem
- Del 3, tilbage på slottet

AKT II, Del 1: Byggefrenzy (GM, men må gerne gives til Karla)

Først må Karla (Miroslaw Bose er beruset), flikke et transportmiddel sammen af de mystiske halve maskiner der er i laboratoriet. Hun får følgende bonus hvis hun bare kombinerer af de følgende genstande.

Lad desuden Karlas spiller lave en hurtig skitse af den endelige maskine.

Hun starter med: ♦♦ ♠ ♣,

og kan vælge to af følgende: *Langsom opstart, *Svær at kontrollere og *Taber ting

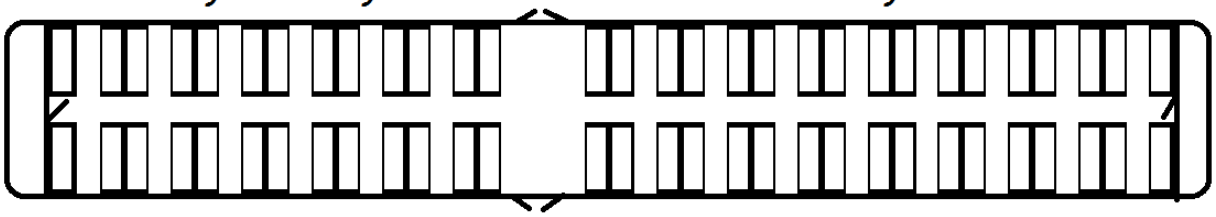
Ting der er i laboratoriet (m.m.)

- En kæmpe raketdyse
- En varmluftsballon
- En ret stor kanon
- En Dræsine (til togskinner).
- En fejlet ornithopter (en kæmpe mekaniske fugl, men ufærdig).
- Et gigantisk roterende svinghjul i et meget højt omdrejningstal (som er i gang).
- Tre siloer på 234 liter med tre forskellige væsker, med vidt forskellige kemiske egenskaber.
- En stjernekikkert med indbygget lyskilde, som frembringes af en motor der kører på Ethanol.

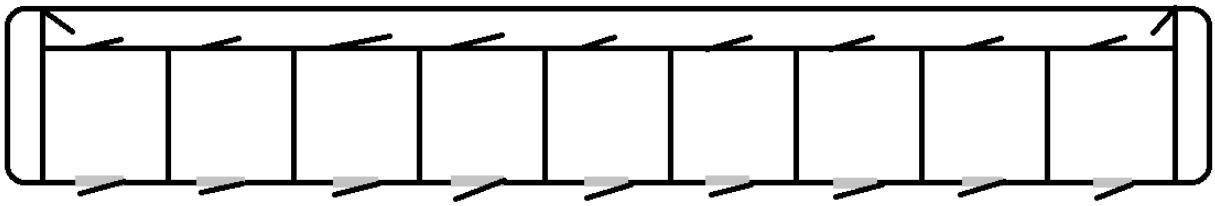
Mens dette pågår kan der følges op med følgerne af hvad der er sket, f.eks. med Ulrike (men sådan set kun indtil maskinen er bygget og tegnet (vi skal også videre).

Togvogne, oversigt, AKT II (fælles)

Bageste vogn - Åben - Die Sommerwagen

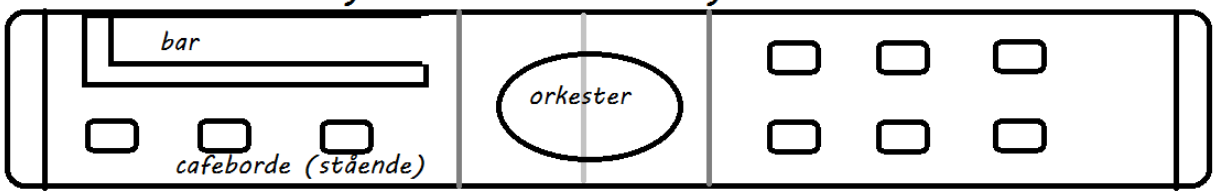


Midterste vogn - Kupeer



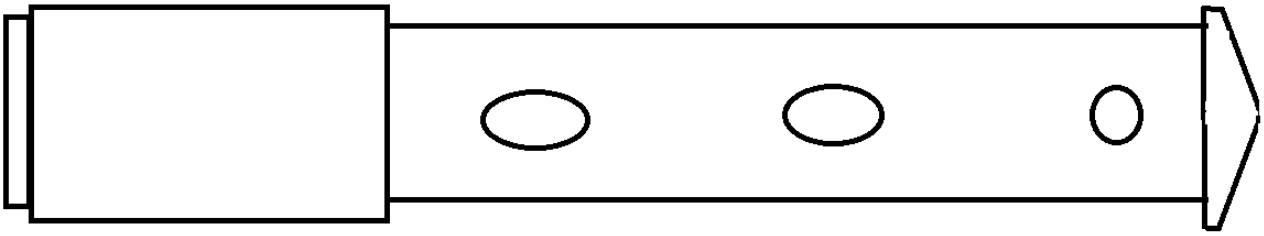
ca 40 meter i længden

Forreste vogn - Feierlichkeitwagen



Kulvogn

Lokomotiv



AKT II, Del 2: Jagten på toget og kamp ombord (GM)

Når de kører efter skurkene i Karlas maskine, forløber det cirka sådan:

1) De når først landsbyen Füssen. Nogle forvirrede gæster er samlet om en besvimet frue tæt ved stationsbgyningen, en anden gruppe er fortvivlet ved at samle sager der ligger spredt ud over perronen. Ved sporene er der en ældre kvinde og to ældre mænd i festskrud. De er alle lettere forslåede. Den ene mand og kvinden forsøger inkompetent at hjælpe den ældste mand op på perronen. (De vil kunne fortælle at toget stoppede og at nogle af gæsterne var ved at stige af for at gå mod kroen da toget satte i gang igen.)
2) Fremme ved toget. Enten for hurtigt eller lidt for langsomt.. Kobling (må meget gerne være et spændende øjeblik). Her skal spillerne nå ombord.
3) Ombord på toget kan du kaste forhindringer efter spillerne som du vil:
    a. Kamp med håndlangere oven på toget
    b. Parrallelt kørende tog
    c. Mødkørende tog
    d. Tunnel
    e. Sporskifte (til blindt spor?), flere sporskifter.
    f. Tæt skov
    g. Bro
    h. Ny by
    i. Et andet tog på en parallellinje, der overhales.
    j. Frakobling: Skurkene vil koble alle vogne efter Festvognen af.

Togvognene (se fælles tegning):

- Bagest en åben sommervogn. Der er masser af sammenstimlede, skræmte, festgæster, som overvåges af en håndlanger med en riffel. Når heltene kommer ombord på sommervognen, vil håndlangeren kravle op på taget hvor han vil signalere til de skurke der er fremme. Han vil derefter forsøge at true heltene med sin riffel.
- En passagervogn.
    - Når passagervogen, møder de først 2 håndlangere og derefter Von Staahl (der vil også dukke håndlangere op på taget, hvis heltene søger den vej).

  En passagervogn har en gang på venstre side og kupeer i højre (se tegning)
- Festvognen, med plads til et orkester. Her spiller en mystisk melodi fra et mekanisk klaver. Taget kan skydes af i midten via to skydelåger. De møder de resterende skurke her, hvor den falske komtesse Sylvia trues af den falske Ulrike, og den italiensk klædte Karl-heinz Horst.
  Når eller hvis Sylviabluffen calles, vil skurkene forsøge at flygte med maskinen til kulvognens trinbræt og koble resten af toget af. Karl-Heinz horst vil eventuelt ofre sig, og forsøge at bekæmpe heltene.
- Lokomotivet og kulvognen.

Får heltene tæv i denne del må de tage tilbage til slottet.

Overvinder de skurkene vil disse afsløre Bismarcks plan, men også at de stjålne tegninger er over alle bjerge (de blev sat af i Füssen).

AKT II, Del 3: Efter jagten, tilbage på slottet (GM)

Da de kommer tilbage til slottet efter jagten, må de få afsluttet løse ender. Har de taget fanger må de sætte dem i fængsel etc. Afhøre etc.

Den nu døddrukne Miroslaw Bose beklager sig over alt det der er væk: maskinen, tegningerne til maskinen, noter til et magnetisk nålegevær, arbejdstegninger til die Entschlüsselungsmaschine, og en påbegyndt afhandling om letvægtificering af stål…

Hypnosestrålemaskinen er i øvrigt ikke endeligt afprøvet, og har ikke virket 100% stabilt i nogle af de tests som Bose har foretaget. Spillerne må gerne selv teoretisere om hvordan det virker. Hvis de vil løse det med noget der gør maskinen ligegyldig og ufarlig, må du hjælpe med at gøre det til en fed historie i stedet, hvad enten der er svagheder ved deres teori, hvor de skal gøre noget, eller de skal bruge noget svært tilgængeligt for at gennemføre det, eller særlige omstændigheder skal være opfyldt..

Bose er sikker på at der er en svaghed, men han kan ikke huske hvad det er…

- Har Karla Mohammed Sisis planer, er disses teorier enormt vigtige for løsningen til at modgå maskinens stråler.

AKT III: Opgør i Frankfurt (spillerne)

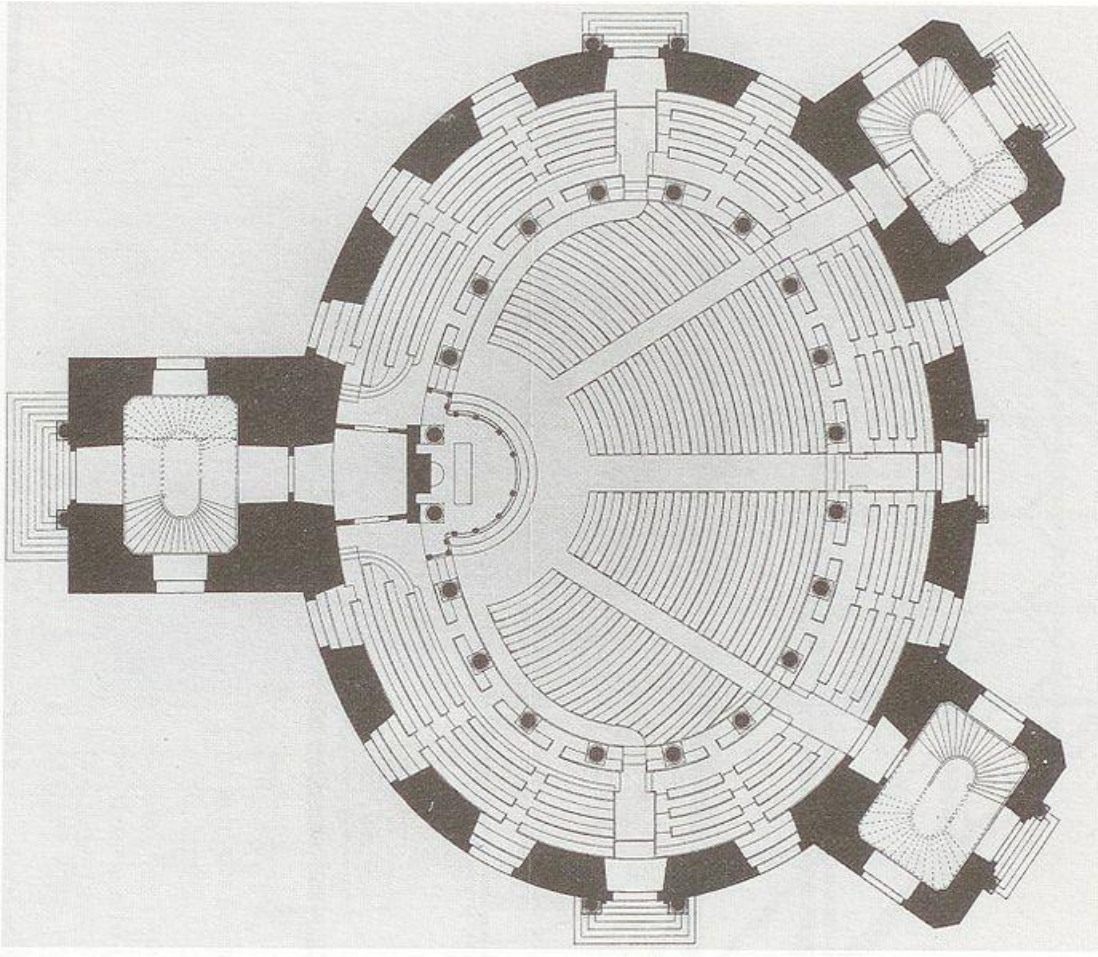
Efter nogle uger ankommer en invitation til Ludwig om indkaldelse til et stort møde i det tyske forbund på foranledning af den preussiske kejser Wilhelm og Otto von Bismarck. Eventuelt tilfangetagne skurke er i mellemtiden forsvundet på mystisk vis, eller frigivet via diplomati.

AKT III, Del 1: planer

Spillerne kan nu lægge planer.

Ludwig har fået en invitation til. Han må medbringe en enkelt embedsmand. Ludwig har en bolig I Frankfurt som spillerne kan bruge som base.

OVERSIGT over rigsdagen



Der vil være stationeret vagter ved alle indgange.

Repræsentanter for hele det tyske forbund vil være til stede, heriblandt den Østrigske kejser.

AKT III, Del 2: Opgøret i Rigsdagen (GM)

Der er vagter stationeret rundt ved alle indgange. Nogle af disse er preussere.

Hvis du kan tilpasse det sådan at spillerne først har deres konfrontation i rigsdagen (parlamentet) er det fedt, men ellers må du improvisere.

Hvis du yderligere kan afpasse mødet i rigsdagen, sådan at Bismarck får lov at sige sin tale fra indledningen, er det fedt. Så kan heltene afbryde det, hvad enten de er i forklædning, eller hvad de nu har fundet på.

Modstand:

- Bismarck som forsøger at aktivere hypnosestrålen. I det mindste udpege heltene som terrorister (du kan eventuelt lade denne Bismarck være en automaton, og lade den ægte Bismarck dukke op når konfrontationen er overstået, hvis du synes dette kan give en fed effekt. Så kan Bismarck få lov at beskylde den østrigske kejser for et komplot og fremskynde konflikten mellem de tyske stater)
- Jabez Ertmann (den ægte). Jabez har en version af die Entschlüsselungsmaschine, som han vil bruge til at ændre på Herthas registre med. Første ændring er at tilføje Jabez som [Folge], sådan at Hertha skal følge ordrer fra Jabez. Bare slå dig løs. Hver gang Jabez har ro i et par runder og hvor han ikke vil trylle, kan du få ham til at ændre noget, for eksempel tilføje til Herthas missioner. Han kan dog ikke overskrive andre registre. Jabez hovedmål er dog Dampe, hvis han får øje på ham.
- Håndlangere efter behov
- Zombieagtige diplomater (når/hvis maskinen aktiveres kan alle der ikke har forsvar mod hypnosestrålen beordres af Bismarck).
- Karl-Heinz Horst, hvis han ikke er død. Nu ikke i forklædning.
- Evt. Von Staahl, hvis denne ikke er død
- Gilda
- Siggismund Gimmerich

Eftermæle

1) Heltene forpurrer Bismarcks planer:
    a. Danmark tager langsomt men sindigt kontrollen over de nordtyske stater, og Tyskland ender i en borgerkrig. Landet ender som et fragmenteret mystisk sammenrend, mens Østrig kommer styrket ud og danner storriget Østrig und Underreichs. Bayern står imidlertid imod og laver en sær, men utroligt kulturelt stærk stat som følger den gale kong Ludwigs mindste luner.
2) Bismarck gennemfører sin plan og ”overtaler” Østrig og resten af Tyskland til at invadere Danmark, hvilket fører til at stormagten Preussen overtager Tyskland efter en krig mod Østrig og Bayern.