

EINE EIS&DAMPF-SPIELHILFE ÜBER APPARATUREN DER EISZEIT

Von Christian Vogt

Das 19. Jahrhundert, wie wir es kennen, ist einer Welt gewichen, die von Eis bedeckt und von Dampfkraft geformt wird. In diesem Setting „Eis&Dampf“ für Fate Core erlebt ihr eine alternative Zeitlinie, in denen die Luftschiffe der Hanse, das Geld der Industriemagnete und die Skrupellosigkeit des Adels die Erde im Jahr 904 Anno Noctis beherrschen.

www.eis-und-dampf.de

DIE VERRÜCKTEN APPERATUREN DES WELT- RESONANZLOGISTEN XIE TAO

Die Loge der Weltresonanz macht ihrem Namen alle Ehre. Sie nimmt hochtalentierte Mitglieder aus der ganzen bekannten Welt auf, die mit naturwissenschaftlichen aber auch mythischen Methoden den Urkräften der Schöpfung auf der Spur sind. Die hohen Ziele und obersten Weihen der Loge sind Außenstehenden aber immer noch ein Rätsel. Einer ihrer Gründer war der chinesische Tüftler Xie Tao, der selbst seit Unruhen nach Zollstreitigkeiten mit Europäern in Beijing verschwunden ist, dessen wundersame Erfindungen aber immer wieder in Europa und Asien plötzlich auftauchen und genauso schnell wieder verloren gehen.



- **Optogramm (Wahrnehmung):** Dieses spezielle Verfahren zur Entwicklung einer Photographie der Netzhaut eines Toten ermöglicht es, eine Optographie zu erstellen, also ein Abbild des letzten Eindrucks, den der Tote mit seinen Augen erfasst hat, solange sich der Tod nicht vor mehr als wenigen Stunden ereignet hat.
- **Gehirnwellensynchronisator (Empathie):** Ein Paar Metallhauben, die mit zahlreichen Elektroden versehen sind. Außerdem ist zur Anwendung die Verabreichung von Psychopharmaka in hoher Dosis sowie das Anbringen einer Elektrode durch die Augenhöhle erforderlich. Die Apparatur ermöglicht es dem Anwender, mit einem Bewusstlosen zu kommunizieren, indem die Gehirnwellenaktivität der beiden Personen durch elektrische Impulse aneinander angeglichen werden.
- **Ætherfalle (Mechanik):** Durch den Aufbau von Phonographen und Teslaspulen mit verschiedenen Frequenzen in konzentrischen Kreisen ist es möglich, Wellenimpulse, die den Äther durchziehen, im Zentrum einzufangen und durch das Frequenzspektrum an Ort und Stelle zu binden. Durch Erforschen der Information in diesen Impulsen kann der Anwender *Mechanik* statt *Wissen* würfeln, sofern das gesuchte Wissen irgendwann mal elektrisch (z.B. als Funksignal oder Telegramm) übertragen worden ist. Anwender der Ätherfalle fürchten allerdings nicht selten, Dinge, Wesen, aus dem Äther zu ziehen, die besser dort geblieben wären.

