

# Rechnbuch von Hertha Thaumaton

Rolle: Svær

System: Middel

Tyskkundskaber: Middel

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

01

Einläsung

02

Rolle

03

Überschrieben

04

Neustarten

05

Beendigung

||



---

[♦ Ruder]: Gehirn

[♠ Spader]: Sozial

[♣ Klöver]: Physick

[♥ Hartz]: Neustarten

[Joker]: Metaintelligenz

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

## Hertha Thaumaton

Stemme: ift. Indstilling (se senger)

- ☞ Ruder ♦: Kold. Maskinel
- ☞ Spar ♠: Blid, velkommende
- ☞ Klør ♣: For høj.
- ☞ Hjerter ♥: klik, klik, tss-check

*De andre:*

**Karla:** Hun vedligeholder mig

**Max:** Han er meget  
menneske

**Dampe:** Han er et underligt  
menneske

Stil: Perfekt. Smuk. Elegant.

Du er menneskefjern og er uforstående overfor fejltrin.

Du er agent i den bagriske sikkerhedstjeneste, BLATH (Bayrisches Ludwig's Sicherheitsdienst Handlungsaufwand), i afdeling Valkyrie. BLATH's opgave er at sikre Bayerns overlevelse, og navnlig prins Ludwig, som du også er forelsket i, da han står i dit register (se "registre" senger). Der er særlig fokus på hovedtruslen, Preussen.



Du får dine registerændringer via små sedler fra *Afkoderen* som sendes med Mekano-kryb, det hele en del af et kommunikationssystem, hvor Karla Kaltenhoff bærer på enkoderen. Du kan ikke undgå at udføre en registerændring sendt med kryb (og heller ikke undgå at et kryb flyver hen til afkoderen), men du kan vælge *hvordan* du udfører den. Når du får en registerændring via kryb, læser du den ved at spise den (se desuden noter)

Din humørindstilling og evner bestemmes også af sedler fra afkoderen. Her bestemmer du selv hvilket humør du vil være i. Det tager dig en runde at skifte humør, hvilket gøres ved at lægge et kort med den ønskede valør foran dig. Dette repræsenterer at du spiser en seddel fra afkoderen.

Dette bør du gøre mindst en gang per akt:

- Tal til et menneske som om mennesket var en maskine
- Eller
- Tag en koldblodig, chokerende, menneskefjern beslutning
- Eller
- Skift din humørindstilling til noget der ikke er indlysende

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

Som alle andre har du 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 billedkort, giver det dog et bonusudspil enten fra hånden eller bunken.

Du har ikke evner på helt samme måde som de andre; du har i stedet alle evner på 2, hvilket angiver hvor mange kort du må spille på en handling. Hvis dit humør passer til den handling du vil foretage, har du 4 kort (du må dog IKKE spille et kort fra bunken. Alt kommer fra din egen hånd. Billedkort giver stadig bonuskort, som må komme fra bunken hvis du ønsker).

[♦]: Viden og opmærksomhed

[♠]: Sociale forhold

[♣]: Kamp og fysisk formåen

[♥]: Reboot; Du heler i en katatonisk tilstand

[☹]: Farligt, og uforudsigeligt

Når du har valgt klør som dit humør, er du leder af Afdeling Valkyrie.

### [Særlige vilkår]

- Hvis du tager skade, må du ignorere den første. Blodtab betyder heller ikke noget for dig.
- Dine handlinger bliver altid forstærket med 2 klør oveni fysiske handlinger, uagtet dit humør, men kun i forhold til at øge kraft, ikke for at afgøre handlingens succes (succes OG fejl forstærkes).
- Du kan ikke bruge hjerter til at fjerne skade (du skal reboote).

### [Udstyr]

- Ring med billede af Ludwig, og seddel med nulstilling
- To sæt smukke kjoler i dampkuffert
- Reparationskit til din krops indre
- Parasol, som har en stålkerne, og som kan bruges som våben
- Afkoderen. Modtager signaler via Mekanokryb (se noter, Entschlüsselungsmaschine)



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

## [Evners effektskema]

Husk at hvis du lgkkes i nærkamp tæller du to ekstra klør og at du kan ignorere 2 skade per udveksling

Ramp	♦	♠	♣	♥
Overtal i valør giver rèt til:	EF Initiativ ift. ♠ EF Vælg at opdøle ♣ for hver kombattant EF ♦♦ → ♠, ♣ el ♥	EF Fjern sig fra kampen EF Bedre position (+1 kortudspil næste rundø) EF Skubbe modstander ♠ m EF Samle op etc. EF Ramme på afstande	EF ♣ skade + våbenEF effekt	EF Fjern/Undgå ♥ skade EF Overlevere et kort til næste udspil

Når du vil overtale nogen eller passø ind.

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

Når du vil opdage noget (Skab verden)

Øpmærksomhed	♦	♠	♣	♥
Overtal i valør giver rèt til:	EF Tilgængelighed nu? EF ♦♦ → ♠, ♣ el ♥	EF Tilgængelighed her?	EF Kvalitet	EF Gavner spiller EF Forsigtighed

Når du ved noget (Skab verden)

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

Andre evner

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

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

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

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

## [Registre]

Disse personer er dem der har betydning for dit liv, og indkodes via Mekano-kryb.

- Du har frihed mht. Liebe,
- *Skal* følge ordrer fra mennesker hvor der står *Folge*.
- Andre har du frihed til at portrættere.

Register 00:	Mekano-kriechen	Immer Folgen
Register 01:	Prinz Ludwig	Liebe
Register 02:	Miroslaw Bose	Folge
Register 03:	[...]	[... Verfügbar ...]
Register 04:	Ham Weismann	dritthöchste Bedeutung
Register 05:	Karla Kaltenhoff	Folge wann nicht ♣
Register 06:	Max Schrimmel	Vertrauen
Register 07:	David Dampe	Vielleicht Vertrauen
Register 08:	-	-
Register 09:	-	-
Register 10:	-	-

## Missionsprioriteter:

- 1) Find ud af hvad de preussiske agenter har for, og stands dem i deres forehavende.
- 2) [tom]
- 3) [tom]
- 4) [tom]

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

## NOTER:

Første erindring.

Et laboratorium. Doktor Miroslaw Bose

, smeden Leonard Bruch,

Troldmanden Jabez Ertmann

og rabbineren Ham Weismann.



## Prins Ludwig

Du er forelsket i prins Ludwig og håber at du kan få ham, selv om du godt ved at noget i din skabning hindrer det. Du er dog forfærdelig jaloux.



## 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.