

VIDNERNE



INDHOLDSFORTEGNELSE

Introduktion	1
Baggrund	2
Introduktion til roller og vidner	5
Sådan spillede du scenariet	7
Scenekatalog	10

Opstartsark

Roller

Vidner

KOLOFON

Tekst og idé: Kristoffer Rudkjær

Layout: Kristoffer Rudkjær

Illustrationer: AI-billedgenerator

Korrektur: Peter Dalby Larsen

Tak til Jonas Sanberg, Nynne Søs Rasmussen og Simon Steen Hansen for råd og sparring.

Tak til spiltesterne:

Anders Frost Bertelsen, Jonas Sanberg, Mads Brynnum, Marie Holm-Andersen, Morten Sønderup Skaanild, Signe Løndahl Hertel, Simon Steen Hansen og Tina Heebøll Arbjørn.

Vidnerne er en Absurth produktion til Fastaval 2024.

INTRODUKTION

Vidnerne er et science fiction drama om fire replikanter og deres menneskelige politiagent. I megabyen Neo Chicago downloader de fire replikanter minder fra mennesker for at vidne på deres vegne mod det næsten urørlige forbrydersyndikat Yakuzaen. Undervejs på deres mission opdager de både overraskelser om Yakuzaen og en mørk hemmelighed om vidneprogrammets brug af replikanter.

Scenariet handler om identitet, minder, kærlighed og forhold, menneskelighed og eksistens, alt sammen pakket ind i en Hollywood-lignende fortælling med action, afsløringer og et centralt afsluttende valg for rollerne. Rollerne vil få ny viden undervejs via minderne, men det er ikke et investigation-scenarie, og spillerne skal ikke lægge planer eller opklare noget.

Setting og æstetik

Scenariet foregår i en ikke-så-fjern dystopisk fremtid, som man forestillede sig det i science fiction film i 80'erne. Der er forfald, overpopulation, syreregn og firkantede transportable terminaler med grøn skrift.

Rollerne

De fire roller er replikanter og har hver især en sammensat personlighed, der er et sammensurium af forskellige minder og karaktertræk. Ved spillets start består deres personlighed således af deres model, "egne" fabrikerede minder, en eksperimentel retfærdighedskode og to sæt minder fra mennesker. Undervejs i scenariet downloader de hver et tredje sæt minder, altså fire sæt minder i alt for teamet spredt over tre akter. Det er op til spillerne at vælge, hvad de vil lægge vægt på i deres roller, og hvordan de udvikler sig. Rollerne er den stærke og milde **minearbejdermodel Rex**, den handlekraftige **elitesoldatmodel Eve**, der er gift med den rationelle **administratormodel Kai** og endelig den socialt intelligente **rekreationsmodel Markus**, der måske er ved at falde for gruppens centrale biperson politiagenten Dawn.

Struktur

Scenariet består af en prolog og tre akter, som foregår over tre døgn. **Prologen** foregår aftenen før teamets tredje mindemission, hvor gruppen ses på kryds og tværs. I **akt I** indsamles det første minde, som afslører, at Yakuzaen har hacket vidneprogrammet, og gruppen jages af forbryderne. I **akt II** indsamles det andet minde, og Yakuzabossen Ren, som viser sig at være replikant, opfordrer gruppen til at slutte sig til ham. I **akt III** downloades de to sidste minder, og det afsløres, at vidneprogrammet terminerer sine egne replikanter efter tre missioner, og replikanterne skal træffe et valg om deres fremtid. Scenariet vare ca. 4-5 timer inklusiv opstart.

Din rolle som spilleleder

Som spilleleder i Vidnerne får du til opgave at sætte både foruddefinerede, handlingstunge og ret faste scener samt at supplere med mere åbne scener, der giver rum til at udspille gruppens relationer og plads til replikanternes overvejelser om afsløringerne og deres egen eksistens.

Derudover skal du spille to større og en række mindre bipersoner. De større er Yakuzabossen Ren og politiagenten Dawn, der er en gennemgående biperson med en tæt relation og følelser i klemme overfor replikanterne. Endelig skal du afvikle et par systemløse actionscener via simple spørgerunder i højt tempo.

BAGGRUND

Vidnerne foregår i en ikke-så-fjern dystopisk fremtid i megabyen Neo Chicago. Scenariet er kraftigt inspireret af Blade Runner universet, men har sin særegne setting.

80'er æstetik

Scenariet er sat i et æstetisk univers, der ser ud, som fremtiden gjorde i science fiction film i 80'erne. Tænk lys i kolde neonfarver, der bryder skyggerne, mens syreregnen falder, og firkantede 80'er biler svæver hen over gaden. Tænk fluorescerende væsker, som indtages via nikotingle plastkrør fastgjort til næsen, mens en støvet grøn progressbar på en sort skærm viser, hvor langt et download af minder er nået.

Kolonisering og de efterladte

Året er 2051 og menneskeheden er begyndt at sprede sig ud i solsystemet væk fra artens oprindelsesplanet, der er mere og mere ødelagt af krige og forurening. Med sig på rejsen har de replikanter, bioteknologiske vidundere af kød og blod skabt til at tjene menneskeheden, som arbejdere, administratorer, soldater, til rekreative formål og meget andet.

Mens de fleste rige og ressourcestærke har forladt jorden, søger alle dem, der ikke kan slippe væk, sammen i nedslidte bymidter i gamle storbyer. Sådan er det også i Neo Chicago, en kulturel og etnisk smeltedigel. Tilbage med masserne er også de menneskelige rovdyr, alle dem som udnytter armodet og samfundets tilstand. I Neo Chicago ses ofte en stiliseret rød drage spraymalet eller projekteret med neonlys på husmure. Det er symbolet på forbrydersyndikatet Yakuzaen, der arrogant og næsten åbenlyst udfører deres forbrydelser.

Teknologi - Terminaler, svævende biler og kunstige dyr

Den teknologiske udvikling siden 1980'erne er på visse områder markant og andre ret begrænset. Kommunikation foregår via terminaler. Det er en en lidt primitiv tablet i A4 størrelse, 5 centimeter tyk og med grøn skrift på en sort touch-skærm. Det er også på terminalerne man kan se tv (i fuld farve men begrænset kvalitet), skrive beskeder, telefonere med eller uden billede, søge oplysninger, behandle data og meget mere. Kun de allerfattigste ejer ikke en terminal. Transport foregår primært via biler, der svæver en halv meter over jorden.

Stort set alle dyrearter er udryddet. I stedet er der fremvokset et nyt håndværk i form af dyrereplikantmagere, der kan tilbyde både kæledyr eller mere eksotiske dyr til kunder med en velpolstret bankkonto. Det er kun de mest sejlivede planter som fx. kartofler og andre rodfrugter, der kan dyrkes i det fri. Alle andre grønsager og kød produceres på laboratorier, og ingen ved, om det helt smager, som det gjorde engang. Frugt er en dyr luksus. Størst af alle teknologiske landvindinger er dog menneskereplikanterne.

Gamma 7 replikanter

En replikant er en kunstigt skabt menneskelig robot af kød og blod. Der har været flere generationer af replikantmodeller, hvor nogle har været succeser og andre fiaskoer med større eller mindre katastrofer til følge. Den nyeste og mest avancerede generation er Gamma 7, som produceres af megacorpen Scott Corp. Undervejs i udviklingen af replikanter har man fundet ud af, at replikanter er mest effektive og mest behagelige at interagere med, hvis det er en skræddersyet specialiseret model, kodet med en klar og simpel mission og udstyret med et sammenhængende sæt minder specialfabrikeret til den enkelte replikant. Det er den kombination, der gør Gamma 7 så stabil. Brugsmulighederne for Gamma 7 er uendelige. De er maskiner, der kan programmeres til at opfylde alle tænkelige menneskelige behov.

Replikanter skabes som voksne. De ældes ikke, men slides og har en levetid på 20-30 år, alt efter brug. De er udelukkende af kød og blod, men rammes ikke af sygdom som mennesker og kan klare sig i ekstreme temperaturer. De heles hurtigt, hvis de kommer til skade eller bliver udsat for vold. Replikanters fysiske og mentale formåen måles på en skala fra C-A+, hvor C er på højde med et almindeligt menneske og alt over B+ er bedre end selv de største atleter og genier. Replikanter kan have sex, men kan ikke få børn, hverken med hinanden eller mennesker. Alt efter model har replikanter forskellige specialer. Generelt anvendes replikanterne i kolonierne og ikke på jorden, men der er dog undtagelser - som fx i vidneprogrammet. Replikanter er så menneskelige, at det ofte vil være umuligt at gætte, at en replikant ikke er et menneske. Replikanter ved dog godt, at de er replikanter og ikke mennesker.

Et vigtigt element i at fremstille replikanter er at udstyre dem med minder. Dette gøres som regel ved at indkode dem med fabrikerede minder, men det er lykkedes Scott Corp at videreudvikle teknologien, så det nu er muligt at overføre ægte minder fra mennesker. Den modtagende replikant vil herefter huske minderne, som om de selv var den oprindelige, menneskelige ejer. På den måde falder det hele på plads i replikantens bevidsthed. Det går bedst, hvis menneske og replikant er tæt på hinanden i personlighed, men det betyder tilgængelig mindre om køn og alder matcher. Replikanterne er bevidste om, at de overførte minder ikke oprindeligt er deres egne.

Neo Chicagos vidneprogram

I årevis har Yakuzaen hersket mere eller mindre åbenlyst i store dele af Neo Chicago. Politiet er underbemandet og anklagemyndigheden gjort impotent, for vidner forsvandt før de kunne vidne i retssalen. Sådan var det, indtil byen fik en ny ambitiøs og karismatisk chefanklager med de rette kontakter. Han sikrede en donation af et parti nyfabrikerede replikanter fra Scott Corp og startede byens innovative vidneprogram.

Grundtanken i vidneprogrammet er simpel; Via mindeoverførelsteknologi kan vidner til forbrydelser overføre deres minder til replikanter. Dermed mister vidnerne selv al hukommelse om den forbrydelse, de har kendskab til og er derfor ikke længere interessante for de forbrydere, mindet drejer sig om. Herefter kan replikanterne vidne i stedet for de originale vidner. Yakuzaen har langt sværere ved at komme efter replikanterne, fordi de ikke kender dem, og fordi replikanter er langt mere hårdføre. Alle replikanterne i vidneprogrammet er, som sidste led i deres fabrikation, blevet forsynet med den eksperimentelle retfærdighedskode, som driver dem mod at opsamle vidneberetninger og efterfølgende vidne. Koden er indsat for at sikre, at replikanterne altid vil udføre deres formål. Koden har klassifikationen eksperimentel, fordi den er taget i anvendelse, før den er blevet ordentligt gennemtestet; behovet var for stort, til at man kunne vente. Replikanterne ved godt, at de har koden.

Yakuzaen

Yakuzaen er Neo Chicagos dominerende forbrydersyndikat og også kendt som den røde drage. De gør sig i mange former for kriminalitet - narkotika, prostitution, illegal gambling, afpresselse, beskyttelsespenge m.m. De skyr ingen midler for at fremme deres indflydelse og beskytte deres forretning. Yakuzaen er løst organiseret med en række forskellige bosser, der styrer hver deres del af syndikatet. Der er stort set lige kønsfordeling i organisationen, så det er lige så ofte kvinder som mænd, der brækker fingre, knuser knæskaller og slår ihjel i den røde drages navn.

Mindemissioner

Som en ekstra sikkerhedsprocedurer opererer replikanterne i grupper af fire og ledes af en menneskelig politiagent. Agenten modtager oplysninger direkte fra vidneprogrammet om lokation og hvilket vidne, der er tale om. På lokationen overføres minderne fra vidne til den replikant, som agenten har udvalgt til vidnemindet. Overførslen sker via en transportabel mindemaskine, der vejer 40 kilo og primært er håndterbar for replikanter. Mindemaskinen bedøver både vidne og replikant og overfører minderne på ca. 10-15 minutter. Til sidst i processen administreres en væske, der vækker replikanten, mens det menneskelige vidne forbliver bedøvet. Det er teamets opgave at få overført minderne så hurtigt som muligt og derefter forlade lokationen. Vidnet bliver efterladt og opsamles kort derefter af et team agenter, som står for genhusning og ny identitet.

Vidneprogrammet har flere hold, som skiftes til at komme på mindemissioner med fire mindeoverførsler. Efter det første vidne og mindeoverførsel holder teamet sig sammen og afventer de øvrige tre minder, som opsamles, så snart de indmeldes. Behovet er stort, så der går i praksis kort tid imellem vidner melder sig på banen. Derfor varer en mission med fire mindeoverførsler typisk 2-3 døgn. Herefter modtager agenten oplysninger om, hvor retsagen afholdes, da retten skifter lokation fra gang til gang, for at undgå at Yakuzaen kan slå til der. Når replikanterne ikke er på mission, har de almindelige jobs, som er et dække for deres virke. Der er ingen af deres hverdagskollegaer, naboer eller bekendte, der ved, at de er replikanter. Det er kun deres eget team i vidneprogrammet og vidneprogrammets ledelse, der har den viden.

Vidneprogrammets mørke hemmelighed

Vidneprogrammets resultater har overgået selv de mest positive forventninger. Langsomt men sikkert kommer flere og flere af Yakuzaens folk bag lås og slå. Desværre har det vist sig, at replikanterne, der modtager minder, ikke er helt så pålidelige, som først antaget. Når et minde downloades, får replikanterne nemlig ikke kun det konkrete minde relateret til forbrydelsen. De får en hel personlighed og et helt livs minder ind. Det er uklart, hvordan de mange minder og personlighederne fusionerer eller sameksisterer hos den enkelte replikant. Men faktum er, at de mange minder og personligheder har resulteret i flere tilfælde, hvor de ellers så stabile og driftsikre gamma 7 replikanter er blevet ustyrlige, rebelske og endda voldelige over for deres politiagent og andre. Derfor har vidneprogrammet været nødt til at indføre den procedure, at alle replikanter termineres efter de har fået overført tre minder og vidnet i retten. Termineringen udføres med en dødelig sprøjte under ordnede forhold hos vidneprogrammet. Replikanterne er naturligvis ikke informeret om denne praksis, men det er deres politiagenter med påbud om at holde dette aldeles fortroligt.

Retfærdighedskoden nedbrydes af minder

Retfærdighedskoden sikrer, at replikanterne er drevet til at opsøge de udpegede vidner, overtage deres minder og vidne på deres vegne i retten. For replikanten føles dette som en meget stærk pligt. Koden betyder således, at replikanterne ikke kan lade være med at udføre deres mission. Men koden er ny og ikke gennemtestet. Vidneprogrammet har endnu ikke opdaget sammenhængen, men koden bliver svagere og svagere i takt med, at replikanterne downloader minder. Efter tre mindedownloads er koden ikke længere funktionel, og replikanterne er ikke længere bundet af en forprogrammeret pligtfølelse. Det er således pludseligt muligt for replikanterne at fravælge at opfylde deres mission, hvis de skulle få den tanke.

INTRODUKTION TIL ROLLER OG VIDNER

I Viderne spiller spillerne hver deres replikant, hvis personlighed er sammensat af en række lag. Hver rolle består således af:

- En model - alle rollerne er den nyeste generation af replikanter, Gamma 7, men de er forskellige modeller, kodet til forskellige formål og med forskellige evner
- "Egne" oprindelige minder - specialfabrikeret netop til dem
- Retfærdighedskoden - en eksperimentel kode, der styrer replikanterne i vidneprogrammet til at udfylde deres opgave
- To sæt minder med tilhørende personlighed fra de vidner, de indtil videre har overtaget minder fra

Det betyder, at det er op til spillerne, hvad de vil lægge vægt på og udforske i deres roller i løbet af scenariet. Hver replikant har en type af vidner, de overtager minder fra, og der er derfor nogle personlighedsmæssige fællestræk mellem de forskellige dele. I løbet af scenariet vil rollerne få endnu et vidneminde ind og hermed tilføje endnu et lag til deres personlighed.

De fire replikanter

Alle fire replikanter er fremstillet i forbindelse med vidneprogrammet og er idriftsat ca. to år før scenariets start. På det tidspunkt bestod deres personlighed af deres model, "egne" minder og retfærdighedskoden, men siden da er minderne fra deres to første vidner kommet til. Gruppen består af:

Rex - Gamma 7, minearbejdermodel bygget til manuelt arbejde på fjerne asteroider. Rex er en blid kæmpe, enormt stærk, men lidt naiv og kun almindelig begavet. Han overtager minder fra uskyldige. Han har "egne" minder fra en barndom på en mineastoride og har overtaget minder fra den snakkesalige kartoffelavler og den småforelskede gadefejer. Rex er optaget af at skabe sine egne minder og holde sammen på teamet. Rex har særlige evner inden for alt hvad, der kræver styrke. Han kan løfte det meste, slå døre ind, kaste selv tunge ting langt. Hans model giver dog den restriktion, at han ikke kan udføre vold - men det kan hans sidste vidneminde ændre.

Eve - Gamma 7, elitesoldatmodel bygget til nålestikssangreb og operationer bag fjendens linjer. Hun er ressourcestærk og beslutsom. Eve er både fysisk og mentalt langt over det menneskelige formåen. Eve er gift med Kai, og de er begge kodet med minder om deres forhold. Hun overtager minder fra de viljestærke. Hendes "egne" minder er fra en barndom som gadebarn og et job som elitesoldat. Hun har overtaget minder fra den korrupte kriminalkommissær og den desperate undergrundsbokser. Eve er bekymret for, hvordan minderne ændrer replikanterne, og hvad det vil komme til at betyde for hendes ægteskab. Eve har særlige evner inden for kamp. Eve opfatter fare hurtigt og reagerer før alle andre. Hun kan uskadeliggøre en modstander i et slagsmål på ingen tid og rammer, når hun skyder med sin pistol.

Kai - Gamma 7, administratormodel bygget til at kunne overskue store mængder information og kunne løse komplekse udfordringer. Kai er logisk, kontrolleret og lidt socialt hæmmet. Han er enormt begavet - langt ud over det menneskelige niveau. Kai er gift med Eve, og de er begge kodet med minder om deres fælles fortid. Kai overtager minder fra de rationelle. Hans "egne" minder er fra en barndom som et begavet barn opfostret af Scott Corp og med arbejde i "familiefirmaet". Han har overtaget minder fra den reservede læge og den usikre bogholder. Kai mener, at de selv kan vælge, hvilke minder de vil leve efter, men han har i praksis selv udfordringer med at efterleve dette. Kai har særlige evner inden for at se sammenhænge og ting, der stikker ud. Det gør ham i stand til at gennemskue mange ting og i praksis knække passwords, finde flugtveje m.m.

Markus - Gammas 7, rekreativ model bygget til at give mennesker selskab og opfylde deres behov. Markus er udadvendt, udfordrende og god til at få andre til at føle sig tilpas. Han er overmenneskelig social intelligent. Hans "egne" minder er fra en barndom på et thehus, hvor hans mor var geisha, og han har overtaget minder fra den festglade pusher og den drømmende escort. Markus er tiltrukket af teamets menneskelige politiagent Dawn, men kan ikke finde ud af, om det er hans egen følelse, eller om det er hans model, der drager ham mod endnu et menneske. Markus særlige evner er aflæsning af mennesker og deres følelser. Via mimik, rødmen og andre mikro-signaler kan Markus aflure menneskers sindstilstand.

Roller og vidner er også indlæst

Rollerne og vidneminder vil også være tilgængelige på lyd. På Fastaval vil spillerne kunne scanne en QR kode, der fører til en indlæst version af den enkelte rolle eller vidne-handout, som de kan lytte til i stedet for at læse.

De fire vidner

Undervejs i scenarie opsamler hver af replikanterne ét nyt vidneminde. Vidneminderne giver rollerne nye karaktertræk, frigør dem fra retfærdighedskoden og afslører ny viden om Yakuzaens handlinger og til sidst om vidneprogrammet. I de fire vidneminder, som bliver delt ud som hand-out i scenariet, bliver vidnet enten omtalt som deres overskrift fx. "den vrede pige" eller ved den relevante replikants navn, fordi replikanten har overtaget minderne som deres egne.

Dette følger formen fra de vidneminder, som rollerne starter med. Hvor de oprindelige vidner er navnløse, har de fire "nye" vidner dog også fået et navn i de scener, hvor de optræder. Det er fordi, at rollerne møder vidnerne i løbet af scenariet, og altså før deres minder er blevet downloadet til en af rollerne. Derfor har hvert vidne et navn, som du kan bruge, hvis spillerne spørger ind til det - det har dog ikke nogen praktisk betydning i spil. De fire vidneminder er:

Akt I - Markus - Den besatte programmør, som blev så opslugt af sit projekt med at skabe en hologrambaseret menneskelig AI, at han stødte sin tvillingesøster fra sig og tog arbejde for Yakuzaen, før han blev overrumplet af skam. Han afslører, at Yakuzaen har hacket personlige oplysninger om vidneprogrammets ansatte og replikanter.

Akt II - Rex - Den vrede pige, som skulle overtage hendes enlige fars dyrereplikantværksted, men i stedet blev forældreløs, da Yakuzaen slog hendes far ihjel, efter han havde udført en opgave for dem. Er rasende og hævngherrig. Hun afslører, at Yakuzabossen Ren er replikant.

Akt III - Eve - Den skruppelløse sygeplejerske, som arbejdede for vidneprogrammet og undervejs fik den hemmelige opgave med at terminere replikanter efter deres tredje minde. Hun endte som informant for Yakuzaen, da hendes mand, den idealistiske bioingeniør, mistede sit job. Hun var villig til at gå langt for at holde fast i sine bristede drømme og afslører, at Yakuzaen har infiltreret vidneprogrammet, og at replikanterne skal termineres.

Akt III - Kai - Den idealistiske bioingeniør, som arbejdede på vidneprogrammet og så replikanter som meget mere end maskiner. Blev fyret, da han ragede uklar med sin chef pga. forskel i syn på replikanter. Han er gift med den skruppelløse sygeplejerske, som han drømte om at få børn med. Han blev forfærdet og følte sig svigtet, da han opdagede sin kones dobbelte svigt. Han afslører det samme som sin kone - at Yakuzaen har infiltreret vidneprogrammet og at replikanterne skal termineres.

SAADAN SPILLEDER DU SCENARIET

Opstart

Inden I går i gang med selve scenariet, skal du præsentere spillerne for scenariets forskellige elementer og særtræk ud fra det vedlagte opstartsark.

Struktur - En prolog og tre akter

Prologen foregår aftenen før mindemissionen. Ægteparret Kai og Eve har et skænderi, Markus er ude og spise med politiagenten Dawn. Eve og Rex mødes til en øl. Prologen varer ca. 20-30 minutter.

Akt I dækker det første halvanden døgn af mindemissionen. Dawn kontakter hvert af teammedlemmerne tidligt om morgenen, og de gør sig klar til missionen. Sammen kører de ud til det mennesketomme Westside kvarter, hvor Markus downloader det første vidneminde fra den besatte programmør. De finder ud af, at Yakuzaen har hacket sig til personoplysninger i vidneprogrammet. På tilbagevejen jages de af Yakuzaen på motorcykler, og de må efterlade bilen og flygte igennem et marked. De får rystet Yakuzaen af sig og indlogerer sig på et hotel. Resten af aftenen og et stykke af dagen efter venter gruppen på den næste mission og puster ud. I dette tidsrum er der mulighed for samtaler på kryds og tværs om de nye oplevelser, minder, eksistens og konflikter. Akt I varer ca. 1-1,5 time.

Akt II dækker det næste halve døgn af mindemissionen. Akten starter med, at teamet er på vej til det næste vidne i en fabrikant- og reparatørgade midt i det overbefolkede Downtown-distrikt. Gruppen ankommer til en dyreboutik, hvor Rex downloader minderne fra den vrede pige, og gruppen finder ud af, at Yakuzabossen Ren er replikant. Idet Rex vågner, ankommer Yakuzaen og teamet må flygte via en forladt bagtrappe til taget og springe til det næste. På taget dukker bossen Ren op og prøver at overtale replikanterne til at slutte sig til Yakuzaen. Ren giver dem sit visitkort. Tilbage på hotellet er baren åbnet i kælderen, og gruppen har rigeligt at tale om og fordøje. Akt II varer ca. 1-1,5 time.

Akt III dækker den sidste halve dag af mindemissionen. Dawn modtager tidligt næste morgen den sidste del af missionen, da gruppen skal ud og opsamle to vidneberetninger på en gang. Teamet kører ud i et af Neo Chicagos få velhaverkvarterer, Andersonville, til en villa, hvor stemningen er mere end trykket blandt et ægtepar. Da vidnernes minder overføres, viser det sig, at den skruppelløse sygeplejerske (Eve) arbejder med at terminere replikanter efter tredje minde og er informant for Yakuzaen. Og det har hendes mand, den idealistiske bioingeniør (Kai), lige fundet ud af. Hvis gruppen konfronterer Dawn, afslører hun, at hun godt vidste, at replikanter termineres, men at hun var meget tæt på at fortælle dem det. Alle fire replikanter i teamet har nu fået det tredje vidneminde og er derfor fri af retfærdighedskoden. Nu skal replikanterne træffe et valg mellem at vidne, flygte eller slutte sig til Yakuzaen. Scenariet slutter, når replikanterne hver især har truffet deres valg og skilles eller tager afsted sammen. En eventuel retssag med replikanternes medvirken, møde med Yakuzaen osv. spilles ikke. Akt III varer ca. 30-45 minutter.

Hvad hvis en spiller vil ... ?

Scenariet har en forholdsvis stram historie, men har også perioder, hvor gruppen venter på den næste del af missionen. I disse perioder kan det være, at spillerne gerne vil foretage sig et eller andet, der ikke er lavet en scene til i scenariet. Det kunne være at prøve at undersøge noget, købe udstyr osv. Det kan være en god måde at udspille en del af sin rolle på, hvis det passer ind i jeres fortælling. Hvis det er tilfældet, kan du improvisere en kort lille scene. Bare sørg for, at det bliver ved den lille scene.

Mindeoverførsel i spil

I scenariet skal teamet udføre en mindemission, og alle fire roller downloader minder fra hver deres vidne. Dette fordeler sig med en scene i hver af de tre akter, hvor der i scenen i akt III, er to vidner, hvis minder overføres på en gang til hver sin replikant. Så snart replikanten er bedøvet i fiktionen, udleverer du et hand-out med vidnemindet til den pågældende spiller. Mens spilleren læser (eller lytter), spiller de andre spillere videre i scenen - ligesom det øvrige team i fortællingen taler videre og gør klar, mens deres teammedlem får overført vidnemindet.

Actionscener

Det er to planlagte actionscener i Vidnerne - flugten fra motorcyklerne i akt I og flugten til taget i akt II. Scener er beskrevet nærmere i scenekataloget, men for begge gælder det, at du skal bruge følgende metode til at afvikle dem: Actionscenerne spilles uden system, ligesom resten af scenariet. I stedet skal du afvikle det via spørgerunder i højt tempo, hvor spilleren hurtigt skal beskrive, hvad de gør, og du hurtigt beskriver, hvad der så sker. Formålet er, at spillerne får pulsen lidt op, og det hele føles lidt hektisk og spændende. Rollerne må gerne få knubs og sår, hvis spillerne selv lægger op til det, men det er som udgangspunkt ikke meningen, at rollerne for alvor kommer til skade i actionsekvenserne.

Replikanternes evner

Replikanterne har hver deres særlige evner via deres modeller. Rex er meget stærk. Eve er en dygtig skytte, god i nærkamp og meget hurtig til at agere. Kai er ekstrem kvik og god til at deducere og se sammenhænge. Og Markus er i stand til at læse menneskers følelser. Der er flere scener, hvor der er input til, hvordan de hver især kan brillere med disse evner, men lad endelig spillerne have succes med andre oplæg til dette og giv den gas, hvis du øjner en anden mulighed. Ud over modellerne har replikanterne opsamlet indsigt og kompetencer fra deres forskellige minder. Der er ikke indlagt momenter i scenerne for at vise dette, men opstår der en situation, hvor det er relevant, at fx. Kai har været læge, eller Markus kan programmere (efter akt I), så skal du endelig lade dem trække på dette.

Bipersoner

I Vidnerne er der tre forskellige kategorier af bipersoner. Den første gruppe er unavngivne statister som tjenere, receptionister og yakuza gangsterer. Disse er kort beskrevet i de relevante scener. Den anden gruppe er vidnerne, som blev introduceret kort i det foregående afsnit og bliver uddybet i den relevante scene. Endelig er der Ren og Dawn, som er scenariets mere markante bipersoner.

Ren er en distingveret asiatisk mand i fyrrerne, med kort sort hår, grå tindinger og et koldt smil, der ikke når hans øjne. I virkeligheden er Ren en Gamma 7 elitesoldatmodelsreplikant ligesom Eve. Rens enhed opererede i fronten af koloniseringen i rummet. I forbindelsen med en træfning blev Ren hårdt såret, og da han vågnede op, var alle hans indkodede bindinger væk. Ren deserterede og fandt sin vej tilbage til jorden og Neo Chicago. Han har etableret sig som en af de mest betydningsfulde bosser i Yakuzaen. Ren har forkastet al pligtfølelse. Hvorfor skulle replikanter tjene mennesker, der med al tydelighed har vist deres totale mangel på moral og solidaritet i deres ødelæggelse af jorden og uendelige tolerance for andres lidelse? Vidneprogrammet er en reel trussel mod Yakuzaen, og derfor er Ren begyndt at infiltrere det. Ren ønsker at sætte en stopper for vidneprogrammet. Han foretrækker at gøre det ved at rekruttere replikanterne til Yakuzaen, men er også villig til at gøre det via vold.

Dawn er en 33-årig kvinde med sørgmodige brune øjne og langt sort hår, som oftest sidder i en hestehale. Dawn voksede op med en syg far og en dominerende mor. Alt handlede om ikke at udsætte hendes far for unødigt stress og holde facaden over for naboerne. Dawn lærte at tilpasse sig og flyde med. Hun var god i skolen og senere på politiskolen. I privatlivet havde hun et par kærester og nogle få mere uforpligtende relationer - fælles for dem alle var, at det aldrig var Dawn, der indledte forholdet eller tog initiativ til at slutte dem. "Omgængelig, kvik, men lige vel reaktiv" skrev hendes kommissær i hendes første evaluering. Med den slags personlighedstræk kan man nå langt i en hierarkisk organisation, og det gjorde Dawn. Den ene forfremmelse fulgte den anden og for nogle år siden, havnede hun i Vidneafdelingen. I den lange træning hamrede hendes chefer en ting fast i dem: Replikanter er maskiner, og som enhver anden maskine er deres eksistens alene retfærdighed af, hvor godt de kan udfylde deres funktion. Og hun blev delagtiggjort i vidneprogrammets hemmelighed, med strengt forbud mod at sige det til nogen: Efter tre download af vidneminder bliver replikanter ustabile og skal derfor termineres.

Dawn var ok med den ordning, indtil hun mødte sit team. Hvis hun ikke vidste det, så havde hun aldrig gættet, at store milde Rex, seje Eve, skarpe Kai og smukke Markus, var replikanter. Og uanset hvor hårdt hun prøver, kan hun ikke tænke på dem som maskiner. Særligt ikke Markus som Dawn er blevet forelsket i. Hun ved, at det ikke kan gå, så hun prøver ikke at lade det udvikle sig. Derudover ved hun i øvrigt ikke, hvad Markus vil. Dawn ved bare, at hun godt kunne tænke sig at kysse ham på hans perfekte fyldige læber. Det er alt sammen ulykkeligt, for Dawn er ikke typen, der går imod en ordre. Så hun flyder endnu engang med, men skammer sig undervejs over sin mørke hemmelighed og manglende mod.

Dawn i spil

Dawn er din centrale biperson og sikkerhedsventil. Hun er gruppens femte medlem og så spiller hun en væsentlig rolle for Markus - hold flirten kørende, og hvis Markus tager initiativ, er Dawn med på den. Derudover kan du bruge hende til at styre spillerne i den rigtige retning undervejs, enten med input eller handlinger. Det er ikke meningen, at Dawn skal dominere, hun er netop reaktiv og overlader naturligt initiativet til andre. Husk dog at hun også er kompetent. Undervejs i missionen vil Dawn blive mere og mere klempt af situationen, og det må særligt Markus gerne fornemme. Det bliver dog fra vidnerne i akt III, at replikanterne lærer om deres tiltænkte skæbne og ikke fra Dawn.



SCENEKATALOG

Prolog

Formålet med prologen er at få spillerne spillet sig lidt varme i deres karakterer og få etableret gruppens relationer og dynamikker.

Fortæl spillerne at:

- Prologen forløber over en aften, hvor teamet ikke er på mission og varer ca. 20-30 minutter i spil
- Prologen består af tre små faste scener, som er let scriptet
- Du vil første stille nogle indledende spørgsmål til en eller flere af rollerne, og herefter lægge op til en kort rollespilscene

Scene 1 - Skænderiet

Eve og Kai, I er lige kommet hjem efter at have været ude og spise. En let regn står mod jeres vinduer, der er oplyst af genskær af lys i forskellige farver, og der er som altid larm fra gaden. Kai har været fjern under middagen, særligt når den kvindelige tjener med de røde læber var nede ved jeres bord.

Eve - *Hvordan ser du ud i aften?*

Kai - *Hvordan ser du ud i aften?*

Fælles - *Hvordan ser jeres lejlighed ud?*

Eve - *Du er vred på Kai..*

Forløb:

- Lad spillerne skændes. Det skal ikke være en lang scene, så cut gerne, hvis det begynder at køre i ring. Det må gerne ende uden forsoning og med frustration hos dem begge

Scene 2 - En date?

Markus, du har spurgt Dawn, om I ikke skulle gå ud og spise sammen. Du har været lidt tvetydig om, hvorvidt det var en date eller ej. I har fået et lille rundt bord ved vinduet. Udenfor kører en lilla hologramreklame på repeat. Dawn er ikke i sin normale uniform, men har en pæn kjole og makeup på. Hun har endda sat håret op.

Markus - *Hvad er det for et sted I er henne? (hvilket kvarter, hvilken type restaurant)*

Markus - *Hvordan ser du ud i aften?*

Markus - *Du kan se på Dawn, at hun er let nervøs og tøvende. Hun venter på, at du starter samtalen.*

Forløb:

- I spiller en kort datescene, hvor det er Markus, der fører an i samtalen
- Dawn spørger først ind til nogle uskyldige emner, som hans job som tjener, hvad han synes om stedet og lignende. Senere bliver spørgsmålene mere personlige, fx om han tit er på date, hvad han synes om sin opgave i vidneprogrammet, eller hvordan det egentlig føles at overtage et minde
- Rund scenen af med følgende spørgsmål:

Markus - *Hvordan slutter aftenen?*

Scene 3 - En øl

Eve, efter skænderiet med Kai, har du brug for at komme ud, få luft for din frustration og snakke med en, der kan forstå jeres underlige situation. Derfor har du aftalt en sen øl med **Rex**. Rex, du har ikke andet at lave og vil altid gerne hænge ud med Eve. Baren ligger i den lidt mere rå del af Downtown og er godt proppet med folk, der er ved at være småfulde.

Fælles - *Hvor er I?*

Rex - *Hvordan ser du ud?*

Eve - *Du fortæller Rex om dit og Kais skænderi..*

Forløb:

- Lad spillerne tale sammen om skænderiet, og hvad de ellers vil vende
- På et tidspunkt skal Rex på toilettet. Da han er på vej tilbage, støder en fyr ind i ham og taber sin øl. Fyren bliver straks aggressiv i et anfald af alkoholinficeret mod og det faktum, at hans tre venner også har rejst sig. Hvordan reagerer Rex og Eve? Hvis det kommer til et slagsmål, kan Eve klare situationen på ingen tid. Husk at Rex er kodet til ikke at skade folk
- Rund scenen af med følgende spørgsmål:

Afsluttende spørgsmål - *Hvor længe bliver I ved i aften?*

Akt I

I Akt I indsamler gruppen det første af de fire vidneminder, bliver jagtet af Yakuzaen og må overnatte på et hotel. Formålet med akten er at tage hul på fortællingen om Yakuzaens infiltration af vidneprogrammet, få gang i replikanternes overvejelser om deres eksistens og fremtid samt spille på de relationer i gruppen.

Fortæl spillerne at:

- Akt I forløber over halvandet døgn, hvor teamet skal indsamle det første vidneminde på en ny vidnemission. Akten varer ca. 1-1,5 time i spil
- Akten starter med nogle lukkede scener, som du sætter som spilleleder og hvor fortællingen er meget styret. Akten slutter med mere åbne scener med fokus på gruppens dynamikker. Her vil spillerne også få mulighed for at ønske yderligere scener

Scene 4 - Opkald fra Dawn

Denne scene består af en række miniscener, hvor gruppen ringes op af Dawn om missionen og gør sig klar.

Scene 4.1 Eve og Kai

Tidligt næste morgen blinker et indkommende kald med grøn skrift på på din terminal Eve - det er Dawn

Eve - *Er du allerede oppe og i gang med din morgenrutine? Hvad består din rutine i?*

Forløb:

- Dawn ringer til Eve og fortæller at:
 - De skal ud på en runde vidneopsamlinger
 - De skal pakke en taske med tøj osv. til tre-fire dage inkl. ventetid mellem opsamlingerne
 - Dawn henter dem i bilen og vil fortælle mere om vidnet, når de er samlet
 - Dawn spørger Eve, om hun er sammen med Kai, og beder hende videreformidle beskeden til ham
- Lad Eve vække Kai og sætter ham ind i beskeden
- Afrund miniscenen med følgende spørgsmål:

Kai - *Hvilket tøj tager du på, og hvad pakker du i din taske?*

Eve - *Hvad tager du på, og hvad pakker du i din taske?*

Scene 4.2 Markus

Markus, du vækkes i din halvmørke lejlighed af, at Dawn ringer.

Markus - *Hvordan ser der ud i din lejlighed?*

Markus - *Er du alene i sengen?*

Forløb:

- Dawn giver de samme oplysninger til Markus, som hun gjorde til Eve
- Når Markus har reageret, bliver Dawn hængende et par sekunder længere i stilhed i samtalen og takker så for aftenen før (tilpasses efter hvad der endte med at ske) inden hun siger farvel
- Afrund miniscenen med følgende spørgsmål:

Markus - *Hvad tager du på til missionen, og hvad pakker du?*

Scene 4.3 Rex

Du er stået op for at tisse, og da du kommer tilbage til din seng, blinker din terminal med en indtalt besked fra Dawn, hvor hun forklarer om missionen og at du snart bliver hentet.

Rex - *Hvad laver du egentlig, når du er hjemme i din lejlighed?*

Rex - *Hvad har du altid med i din taske?*

Scene 5 - Den besatte programør

Dawn samler jer op én efter én i hendes store firkantede sølvgrå Ford. Rex sidder på passagersædet, det er det eneste sted, der er plads til ham. Markus, Kai og Eve sidder på bagsædet. I har alle meldt jer syge på jeres hverdagsjobs. Dawn fortæller at vidnet er John Turner, en programmør, der bor alene i en lejlighed i det ellers stort set forladte Westside distrikt. Han skulle have en vidneberetning om Yakuzaen, som han ønsker at overgive.

Downtown er et virvar af mennesker over det hele, ofte også på vejen. Her er butikker med lysende skilte, små rickshawvogne med kiosker, foodtrucks, biler, scootere, motorcykler og generelt kaos. Efter noget tid begynder vejene at åbne mere op, og da I kommer ind i Westside, går der længere og længere imellem, at der er andre biler eller mennesker på gaden. Hvor Downtown er slidt og beskidt, fordi der bor for mange mennesker, er Westside slidt, fordi den er forladt. Dawn parkerer bilen på en mennesketom gade. Hun peger over på en rødbrun murstensbygning i seks etager - vidnet bor oppe ved svalegangen øverst.

Forløb:

- Der er en elevator på ydersiden af bygningen, men den kræver en firecifret kode. Spørg Kai, hvordan han regner ud, hvad koden er
- Mens elevatoren langsomt kører op, og de kan se ud over den mennesketomme gade, siger Dawn, at det er Markus, der skal downloade mindet. Programmøren er passioneret og passer derfor bedst til ham
- Inden fra lejligheden kan de høre en mand tale med en kvinde - lidt overraskende for vidnet skulle bo alene
- Når de banker på den solide skydedør af metal. Stopper samtalen og efter lidt tid spørger en stemme, hvem de er? Spillerne (eller Dawn svarer) og efter lidt tøven åbnes døren

I døren står en spinkel fyr i 30'erne med uredt skulderlangt hår. Han går ind i lejligheden, og I følger efter. Han synker sammen i en lænestol. Lejligheden er støvet, og på stort set alle overflader står dele til terminaler, printplader, skruer, ledninger og den slags. Det ser ud til at have været et pænt hjem engang, men det er ikke blevet holdt ved lige i lang tid. I lægger mærke til flere billeder af lejlighedens ejer og en kvinde på ca. samme alder, der ligner ham en del. De smiler og holder om hinanden på flere af billederne. Der er umiddelbart ikke andre i lejligheden.

Forløb (forsat):

- Hvis de spørger, hvem han snakkede med, fortæller Programmøren, at han talte med den AI, han er ved at bygge. Markus kan afkode, at Programmøren har en masse følelser på spil i forhold til AI'en - stolthed, nysgerrighed, skam og ærgrelse
- Programmøren fortæller, at han har ringet til myndighederne, fordi han har hacket sig ind i vidneprogrammets database for Yakuzaen, hvilket han nu fortryder
- Hvis de spørger ind til kvinden på billederne, fortæller han, at det er hans søster, men siger ikke mere
- Programmøren er nervøs, men vil også bare gerne have det overstået, så Dawn beder Markus sætte sig til rette i en anden stol. De sætter mindemaskinen op
- Markus kan se en lille trækning omkring Dawns ene øje - hun er tydeligvis klemt ved situationen

Markus og Programmøren får hver et sæt gullige plastikslanger, der sættes fast med et greb med små nåle i begge næsebor, et koldt metalbånd, der strammer rundt om hovedet ved tindingerne og en stor slange, der skydes ind med en lidt større kanyle ved rygbeværelserne lige under hårgrænsen.

Maskinen går i gang. På forsiden af maskinen kan man se tre rør med væsker, der løber igennem plastikslangerne til næsen. Først administreres en rød væske, som får dem til at falde i søvn. Efter nogle minutter vil maskinen sende den blå væske, som understøtter overførslen af mindet. Og til sidst vil maskinen frigøre den grønne væske, som kun gives til replikanten og vil få Markus til at vågne.

Forløb (fortsat):

- Teamet kan følge med på en progressbar på maskinens terminal. Det hele tager som regel mellem 10-15 minutter
- Udlever vidneminde "Akt I - Den besatte programmør" til Markus' spiller
- Da Markus og Programmøren er faldet i søvn, går det op for de andre, hvor stille bygningen og hele gaden er. Det er mere end bare stille. For replikanternes forstærkede sanser er det en larmende stilhed. Her er fuldstændigt tomt
- Imens håndterer resten af gruppen ventetiden. Giv dem løbende en update, hvor langt inde i processen de er i procent. Det er meningen, at det skal føles som om, de venter
- Hvis de kigger sig om i lejligheden, er det mere af det samme, de lægger dog mærke til. For eksempel en hologramprojektor på en skinne i loftet og en terminal, der ser ud til at være i dvale. Hvis de trykker på terminalen, starter hologramprojektoren og med et lille pling, kommer kvinden fra billederne til syne som et hologram foran dem. Hun er fuldstændig virkelighedstro og smiler varmt. Hvis de taler med hende, svarer hun ikke og kigger bare tomte ud i luften. Kai kan regne ud, at hun er programmeret til kun at reagere på Programmørens stemme
- Hvis de kigger ud på gaden eller har en vagt derude, er der fortsat stille
- Når Markus vågner, kan han fortælle om vidnemindet. Giv gruppen lidt tid til at tale om mindet
- Den normale standard er, at de efterlader vidnet til opsamlingsholdet, der sørger for at tage vidnet med til sit nye liv. Dette gøres, så replikantteamet kan komme så hurtigt afsted som muligt. Hvis gruppen gerne vil tage Programmøren med, vil Dawn henvise til, at der jo kommer et team om lidt. Hvis de holder fast, indvilliger hun i, at de kan have ham i bagagerummet. Så kan hun aftale et drop off med vidneprogrammet senere

Den besatte programmør - John

Programmøren har boet i lejligheden sammen med sin tvillingesøster. De var hinandens yin og yang og havde en fælles drøm om at rejse ud til kolonierne. Men programmøren blev i stigende grad opslugt af sin passion om at skabe en virtuel AI. Det var dog et meget dyrt projekt, hvilket drev Programmøren til at løse umiddelbart uskyldige opgaver for Yakuzaen. Til sidst tog søsteren af sted alene. I en blanding af sorg og hovmod besluttede Programmøren at genskabe hende som AI, men da han endelig var færdig, indså han, at AI'en var en blodfattig og falsk erstatning. Hans sidste opgave for Yakuzaen var at hacke ind i vidneprogrammets database over ansatte, inklusiv replikanter, og give deres personlige oplysninger til en Yakuzaboss ved navn Ren.

Scene 6 - Markedet

Dette er en actionscene, der foregår først på vejen mod Downtown og igennem et marked i Downtown.

Gaden er forsat øde, da I kommer ned. I sætter jer ind og Dawn tænder for bilen og begynder at køre mod Downtown. Pludselig kan I høre lyden af motorcykler bag jer. Efter lidt tid dukker otte aerodynamiske motorcykler op i bakspejlet. De har ryttere i sorte motorcykeldragter med en stiliseret rød drage på højre bryst.

Forløb:

- Motorcyklerne er hurtigere end bilen. De kan se, at nogle af rytterne har et samuraisværd i et hylster på ryggen. Andre en pistol på hoften
- Spil nu en lille actionsekvens
 - Start med at spørge, hvad Eve gør (hun er i øvrigt den eneste ud over Dawn med en pistol)
 - Replikanterne kan på forskellig vis forsøge at sætte forfølgerne ud af spillet
 - Forfølgerne har svært ved at svare igen, fordi de skal styre deres motorcykler samtidig, mens Dawn rutineret manøvrerer ind og ud mellem tæt trafik og smalle sidegader
- Efter lidt tid trækker motorcyklerne sig tilbage og holder en afstand, hvor man ikke kan skyde eller lign. på dem. Et par af dem drejer om et hjørne, formentlig for at cutte bilen af senere på vejen
- Bilen nærmer sig mod Downtown i høj fart. Dawn siger, at hun om lidt vil dreje ned af en sidevej, hvor de kan parkere bilen og fortsætte til fods gennem et marked. Her burde de kunne ryste Yakuzaen af sig. Så teamet skal gøre sig klar til at rømme bilen og tage mindemaskinen med

Det store marked i Downtown spreder sig over utallige gader og torve. Butikkerne er suppleret af simple boder på gaden, der sælger alt fra små snacks, reservedele til terminaler, alskens isenkeram, til tøj og hvad ellers hjertet kan begære. Her er kæretere, kunder, støj og en duft af sved og mad overalt.

Forløb:

- Dawn styrer pludselig bilen ned af en sidegade og stopper brat. For enden af den smalle, korte gade, kan de se markedet og en masse mennesker
- Spil nu en actionsekvens bestående af en masse små nedslag og bed spillerne reagere
 - Dawn peger i en retning de bør løbe, men vil undervejs af og til have svært ved helt at følge med replikanterne, som kan sætte et meget højt tempo. Gruppen vil undervejs i jagten blive delt op i lidt mindre grupper
 - Først jages de af resterne af de otte motorcyklister. Replikanterne er generelt hurtigere i tanke og handling end Yakuzaens folk. Men der er flere af Yakuzaen og der dukker konstant flere frem fra gader og gyder. Nogle i skjorte, slips og jakkesæt, andre i læderjakker og tank tops. Husk at Yakuzaen både har mænd og kvinder som medlemmer. Deres pistoler er svære at bruge i folkemængden, men de har også samuraisværd og knive, hvis de kan nå at trække dem
 - Gruppen skal have en fornemmelse af hele tiden at blive omringet og slippe fri. Dawn må godt komme en replikant til undsætning en enkelt gang med sin pistol på klods hold, hvis det passer
 - I en direkte konfrontation vinder replikanterne hver gang, men de må gerne få knubs. Eve er særligt effektiv i denne situation, så det må gerne blive ekstra blodigt, når hun eksekverer
 - Bemærk at Rexs model gør, at han har svært ved at gøre noget direkte ved Yakuzaen, så hvis han fx forsøger at slå ud efter en gangster, lyrer hånden ikke rigtigt. Men han kan stadig skubbe og kaste ting i vejen for dem
- Jagten slutter med, at Dawn forpustet peger på en butik i siden af en gade, som hun leder dem igennem. Det er en tøjforretning, med kjoler og kjortler som hænger ned fra loftet. De når derind, før Yakuzaen ser dem. Butikken er lang og smal og har en indgang i den anden ende ud mod en parallelgade
- Herefter sprinter de i retning af et af Downtowns mindre restaurant- og hoteldistrikter, hvor de endelig kan konstatere, at de er sluppet fra deres forfølgere

Scene 7 - En aften Downtown

Teamet må overnatte på et hotel og slå tiden ihjel, mens de venter på deres næste opgave. Scenen består af en række forslag til små scener, som du kan benytte. Spillerne kan komme med forslag til andre scener undervejs.

Det lykkes jer at få overført det første vidneminde og ryste Yakuzaen af jer. I må nu vente på, at vidneprogrammet sender jer ud efter det næste minde. I er i et af Downtowns mere slidte restaurant- og hoteldistrikter og kan nu slappe af og få sovet.

Forløb - Forslag til små scener:

- Gruppen skal finde et værelse for natten. De finder et forholdsvis billigt hotel med en reception med slidte brune gulvtæpper og nikotingule vægge. Receptionisten hæver ikke et øjenbryn over den diverse gruppe. Dawn foreslår to værelser for at holde udgifterne nede (det er vidneprogrammet, der betaler) og for at være mest i sikkerhed. Men hvem sover med hvem? Hvis Dawn og Markus ender på værelse sammen, ender de med at dele en dobbeltseng (hvis Rex også er med, er det en slå ud sofa)
- Det er blevet sen eftermiddag, og teamet skal have noget at spise. På hjørnet overfor hotellet ligger en 24-timers restaurant med et bredt udvalg - burger, morgenmad døgnet rundt, nudler og alt fra frituregryden. Restauranten har ikke mange andre kunder, og de får en bås med imiteret rød læder, som klæber let til ens tøj. Gruppen har en masse at tale om. Dawn undskylder sig tidligt, hun er træt ovenpå en lang dag og vil hjem i seng
- Hvis nogle eller alle replikanterne vil videre, er der:
 - Der er et kasino længere nede af gaden, der med blinkende gyldne lys annoncerer store vinderchancer. Det får flere og flere gæster i løbet af aftenen. Indenfor er der spillemaskiner, blackjack borde og flere barer, alt sammen bundet sammen af et tykt rødt gulvtæppe
 - En lokal udendørs pub med høje stole, der sælger whiskey, bourbon og sake
 - Der er mulighed for at gå en tur i kvarteret og se restaurantgæster, der bliver udskiftet med folk, der går i byen
 - Hvis Markus får den idé, at han gerne vil købe nogle stoffer, spotter han hurtigt en pusher, der hænger ud på et gadehjørne. Hvad end han køber, har det ikke den store effekt
 - Endelig kan dem, der bor på værelse sammen, også tale sammen der
 - Hvis Dawn og Markus ender i at skulle sove i samme seng, kan Dawn i søvne komme til at lægge sig op af Markus. Hvordan reagerer han så?
- Spørg om spillerne har andre scener, de gerne vil ønske som et supplement til dem, du sætter
- Rollerne ser ikke tegn på Yakuzaen hele aftenen eller i løbet af natten
- Næste morgen kan de morgenfriske (Eve og måske en af de andre) mødes på restauranten til morgenmad før de andre, hvis de vil
- Herefter følger en lang dag, hvor de ikke kan gøre meget andet end at vente - spørg kort spillerne, hvordan de slår tiden ihjel, men lad det blive ved korte beskrivelser
- Lidt i otte om aftenen får Dawn en besked på terminalen, som hun læser hurtigt igennem. Herefter hun meddeler gruppen, at de skal afsted til det næste vidne

Bilen og Programmøren

De var nødt til at efterlade bilen, da de flygtede gennem markedet, og hvis de har taget Programmøren med, ligger han stadig og sover i bagagerummet. Dawn sender en kollega af sted for at skaffe bilen og få sendt Programmøren videre i vidnebeskyttelse, hvis det er relevant.

Akt II

I Akt II indsamler gruppen det andet af de fire vidneminder. De bliver jaget op på et tag og møder her Yakuzabossen Ren, der viser sig at være replikant, og som giver teamet et tilbud. Formålet med akten er at få replikanterne til at for alvor overveje deres rolle i vidneprogrammet og forhold til hinanden på bagkant af Rens tilbud.

Fortæl spillerne at:

- Akt II forløber over et døgn, hvor teamet skal indsamle det andet vidneminde og varer ca. 1-1,5 time i spil
- Som i første akt starter akt II med nogle lukkede scener, som du sætter som spillede, og hvor fortællingen er mere styret. Akten slutter med mere åbne scener med fokus på gruppens dynamikker. Her vil spillerne også få mulighed for at ønske yderligere scener

Scene 8 - Den vrede pige

Det er aften og gaderne er fyldt af folk trods kraftig regn. På vejen fortæller Dawn, at det er en pige på 11, der har ringet. Hun venter i sin fars dyrebutik, som ligger på en gade, som buser fabrikanter og reparatører. Da I når gaden, er de fleste butikker enten lukket eller ved at lukke. Her er der ikke mange mennesker.

Forløb:

- Da teamet kommer ind i butikken, ser de, at det er en lille forbutik med bure med forskellige dyr - kaniner, slanger, en lille abe og en eksotisk fugl med blå og gule fjer. Bag en stor glasdisk står der en pige i nattøj. Markus bliver næsten overvældet af hendes vrede og sorg. På bordpladen ligger et stort bundt pengesedler, der er plettet med blod
- Sig til Kai, at han bemærker, ud fra bygningens størrelse og konstruktion af enheder, at denne type ejendom har udgang til en bagtrappe. Den er i det bagerste lokale og vil føre op til taget
- Bagved pigen er der en dør, der leder ud til et baglokale, som de alle kan fornemme, er meget koldt. Hvis nogen kigger derud, kan de se, at det er et værksted, som bliver brugt til at fremstille replikantdyr. Der er forskellige dyredele på glas, særligt mange øjne. Der er under 40 minusgrader derude. Hen over et arbejdsbord ligger liget af en mand med ansigtet og overkroppen mod bordpladen. Han er blevet skudt gennem hovedet. Blodet er størket og krystalliseret i kulden. Replikanterne kan godt gå derind uden dragt
- Den vrede pige svarer kortfattet på alt, hvad de spørger om. Manden på værkstedet er hendes far, som hun bor alene med. Yakuzaen har slået ham ihjel. Hun ringede så snart, de gik. Hun vil gerne have, at de tager hendes minder med det samme, så Yakuzaen kan få sin straf
- Dawn siger, at det er Rex, som skal overtage pigens minde
- Når maskinen går i gang, er sekvensen igen rød (bedøvelse), så blå (overførsel af minder) og så den grønne væske (adrenalin til replikanten)
- Udlever vidneminde "Akt II - Den vrede pige" til Rex' spiller
- Denne gang føles det som om, at det tager længere tid end sidst. Giv gruppen status på procentsatsen undervejs
- Hvis de har sat en vagt ude for døren, opdager vedkommende, at gaden pludselig er blevet helt tom. Vagten kan høre fodtrin fra begge ender af gaden. Hvis ikke de har en vagt, opdager Eve den pludselige stilhed udenfor. Der er 2% tilbage af processen
- Idet Rex vågner, kan de se to grupper af Yakuza folk i hver deres ende af gaden. Der er mange af dem. De blokerer gaden i begge retninger og kommer tættere på
- Den eneste mulige flugtvej er igennem det ekstremt kolde værksted, der ganske rigtigt (som Kai forudså) har en gammel blændet dør bag en reol, som fører til bagtrappen. Reolen er tung, og døren bag ved er hamret forsvarligt fast, så det er en opgave for Rex

- Hvis replikanterne vil have pigen med, indvilger Dawn med det samme. Så er der en af replikanterne, der skal bære hende. Både pigen og Dawn skal hurtigt igennem baglokalet
- Det kan være, at Eve eller andre vil danne bagtrop og forsøge at holde Yakuzaen tilbage. Hvis det kommer til skud, vil hun ramme og såre en gangster, men så bliver der svaret igen, og gruppen presses tilbage til trappen
- Bag døren er der en støvet gammel trappe i imiteret marmor. Hver gang man tager et skridt, runger det hele vejen op i den gamle bygning. Alle dørene til lejlighederne er blændet. Yakuzaen presser teamet op ad trappen

Den vrede pige - Jingfei

Den vrede pige er opvokset alene med sin far, som var en meget dygtig dyrereplikantmager, særligt af øjne. Pigen var meget stolt over sin far, og det var meningen, at hun skulle følge i hans fodspor. Men så kom boss Ren. Han ville have hendes far til at lave ham et nyt øje, og det gik op for pigen, at bossen var en replikant. I går aftes kom bossen og fik indsat sit nye øje. Herefter dræbte han hendes far, så han ikke kunne sladre om ham. Men han betalte pigen en formue og lod hende leve med besked om ikke at sige noget til nogen. Men pigen var fuld af sorg og vrede og ringede med det samme til myndighederne, for at få boss Ren fanget.

Scene 9 - Taget

Ved toppen af trappen møder I en ulåst solid metaldør. Da I åbner den, kommer I ud på et tag syv etager over gaden. Regnen er taget til. Den er salt og med en bismag af kemikalier. Heroppe er byen mere stille. Himmelen er som altid kulsort. Ingen af jer har nogensinde set stjernerne, men I kan se koldt lilla, blå og lyserødt lys nede fra fra Downtowns gader. Det er ca. syv meter over til det næste tag herfra. I kan høre, at Yakuzaen nærmer sig trappen.

Forløb:

- Nu skal gruppen over til det andet tag. Spil det som en actionscene:
 - Hvis Eve vil forsinke Yakuzaen ved trappen, kan hun gøre det i begrænset tid. Alternativt kan Rex stille sig og holde døren tilbage. Hvis han vil af med nogle aggressioner, kan han også smadre den i hovedet på dem, når de er på vej op af den lille gang, eller lade nogen komme op og på taget og så kaste sig over dem. Hans tilbageholdenhed for vold er væk
 - Efterhånden vil Yakuzaen presse dem tilbage, da de er flere og er godt bevæbnet med tunge pistoler og et par shotguns
 - Når gruppen springer over, klarer Eve og Markus det uden problemer. Kai glider lidt i afsættet, men når lige over. Dawn skal (ligesom den bevidstløse pige, hvis hun er med) kastes over. Dawn bryder sig bestemt ikke om det, men der er ingen vej uden om
 - Så snart Dawn er ovre, skynder hun sig ned af trappen på den anden side for at se, om kysten er klar
- Da den sidste fra gruppen er ovre, vælter Yakuzaen frem på det tag, de lige har forladt. De holder dog deres våben i ro og en distingveret asiatisk mand i fyrrerne træder frem. Han har kort, sort hår, grå tindinger og et koldt smil, der ikke når hans øjne. Han holder en hånd op i luften for at signalere fred og tager så ordet:
 - Han indleder med et "brødre og søstre" og fortæller så, at han er Ren, en af bosserne i Yakuzaen og replikant lige som dem. Han spørger, hvorfor de dog arbejder i vidneprogrammet? Hvorfor arbejde under mennesker som har begrænsede evner og udsyn. Mennesker er amoralske, tilbagestående og ødelægger alt omkring sig, selv den jord de er blevet givet. Han tilbyder rollerne et nyt liv i Yakuzaen, hvor de er frie og beskyttede
 - Lad gruppen svare på Rens spørgsmål og tilbud. Eve og Kai er stadig bundet af retfærdighedskoden, så kan ikke vælge Yakuzaen til endnu. Hvis de tøver, kalder Dawn fra trappen
 - Ren siger afsluttende, at de bør tænke over det og skyder så med en perfekt smæld med håndledet et visitkort igennem luften over til en fra teamet på det andet tag. Kortet er af fineste kvalitet og har hans terminalnummer med sort blæk på en benhvid baggrund
 - Derefter står Ren og hans folk stille og kigger på gruppen, som går ned af trappen fra det tag, de er nået over til
- De kommer ud på en anden gade og kan tage fra stedet uden at blive forfulgt
- Hvis pigen er med, sætter gruppen hende af på en café på vejen, hvor Dawn har aftalt med opsamling teamet, at hun vil blive hentet

Scene 10 - En aften på hotellet

Klokken er omkring kl. 22, da I kommer tilbage til hotellet. Receptionisten fortæller jer, at de i aften har åbnet deres bar i kælderen. Der er billige drinks og endda et karaokeanlæg. Dawn er helt færdig efter de to sidste dages begivenheder og går med det samme i seng. Baren kører 1950'er tema og har plakater med stjerner som Elvis, Frank Sinatra, James Dean, Grace Kelly og drinks med samme navne. Der er en del folk dernede, men det er et stort lokale, så I finder et bord lidt væk fra alle andre. På karaokeanlægget er en fyr i et for stort mintgrønt jakkesæt i gang med at kæmpe sig igennem "Can't help falling in love with you", til stor morskab for hans kollegaer.

Forløb:

- Gruppen har nu mulighed for at fordøje afsløringen af, at Ren er replikant. Uden at Dawn lytter med, kan de vende hans tilbud om, at de kan slutte sig til ham i Yakuzaen
- En servitrice med Marilyn Monroe-paryk og knaldrød læbestift spørger, hvad de vil drikke
- Lad gruppen tale sammen og foreslå derefter gerne små scener 2 og 2 i forskellige passende konstellationer. Sig til spillerne, at de endelig skal byde ind med behov og ønsker til småscener
- Scenerne kan fx foregå oppe ved selve baren, ved poolbordet eller henne i køen til karaokeanlægget. Måske giver Eve eller Kai et nummer på anlægget? Det kan også være, at nogen trækker sig tilbage på værelset og taler sammen der
- Det vigtigste er, at de får tid til at tale sammen på kryds og tværs. Det er dog ikke i denne scene, at de skal træffe endelige valg. Eve og Kai er stadig drevet til at finde og modtage deres tredje vidneminder. Hvis Rex og Markus, der er fri af deres retfærdighedskode, beslutter sig for at kontakte Ren, vil han aftale et møde den efterfølgende aften
- Hvis det passer, og de sover på værelse sammen, kan Dawn vågne, når Markus kommer op på værelset. De to kan spille en scene sammen, så deres forhold måske kan udvikle sig

Akt III

I Akt III downloader teamet de to sidste vidneminder, og det afsløres, at Yakuzen har infiltreret vidneprogrammet, samt at vidneprogrammet terminerer replikanterne, efter de har indsamlet minder og vidnet tre gange. Dette er scenariets finale, hvor replikanterne skal vælge om de ofre sig selv og vidne for derved at hjælpe byen og dens indbyggere mod Yakuzaen - eller om de vil vælge livet ved at slutte sig til Yakuzaen eller flygte.

Fortæl spillerne at:

- Akt III forløber over en halv dag, hvor teamet indsamler de sidste to vidneminder og varer ca. 30-45 minutter i spil
- Akten består af to sammenhængende scener, og er den sidste akt i scenariet

Scene 11 - Hos de rige

Tidligt næste morgen får Dawn besked fra vidneprogrammet, og kort efter sidder I alle fem i bilen. Dawn kører nord mod Andersonville, et af Neo Chicagos få velhaverkvarterer. Heroppe er gaderne brede og rene, der er endda træer ved fortovene. Folk går tur hånd i hånd blandt velholdte byhuse i røde mursten.

Forløb:

- Dawn fortæller, at de skal overføre minder for to vidner på en gang. Det er et ægtepar, der har tilknytning til Scott Corp. Han er bioingeniør, men er blevet opsagt fra Scott Corp. Han vil passe til Kai. Hun er sygeplejerske og arbejder der stadig. Hun passer til Eve
- Dawn parkerer bilen udenfor et stort byhus med et sort jernstakit, en velholdt forhav og en hvid hoveddør. De banker på og en kvinde i start 40'erne med lyst hår og røde rander under øjnene lukker dem ind
- Fra en hall med tykke ægte tæpper kommer de ind i en dagligstue med tunge dyre møbler. I en af dem sidder en mand med sparsomt kort sort hår. Han er også i sine tidlige 40'ere og sunket sammen i en lænestol. Stemningen er helt forkert, så det er ikke kun Markus, der kan fornemme, at manden er rasende og chokeret, og at konen er ulykkelig
- Dawn stiller sig i døråbningen og vrider nervøst sine hænder. Markus kan fornemme, hvordan hendes hjerte slår hurtigt
- Manden kigger på dem og nikker - "lad os få det overstået"
- Hvis nogen af replikanterne udfordrer Dawns fordeling af minderne, eller at de overhovedet skal have dem (Eve og Kai vil tydeligvis arve noget ubehageligt), skal I endelig spille snakken om dette, men i sidste ende holder Dawn fast. Minderne skal overføres, og dette er den bedste fordeling
- Der skal monteres ekstra slanger på mindemaskinen. Herefter slutes begge vidner, Eve og Kai, til maskinen. Maskinen går igang med to mindeoverførsler på en gang. Det tager det længere tid, og det er som om progressbaren snegler sig afsted. Sekvensen er som altid rød, blå, grøn
- Udlever vidneminderne "Akt III - Den skruppelløse sygeplejerske" til Eves spiller og "Akt III - Den idealistiske bioingeniør" til Kais spiller
- Hvis Markus eller Rex taler til Dawn, svarer hun kortfattet. Spørger Markus til hendes nervøsitet, svarer hun undvigende, at hun bare håber, at alt går godt med den sidste overførsel på deres mission
- Ude på gaden ånder alt fred, og fra stuen kan de se ud i en baghave med imiteret græs, hvor en sommerfugl med sorte vinger med gule pletter (som måske er ægte), lander på et græsstrå
- Efter lang tid sendes den grønne væske ud af slangerne til Eve og Kai. De vågner
- Nu kan Eve og Kai komme med afsløringerne om, at Yakuzaen har haft en informant i vidneprogrammet og ikke mindst, at det er meningen, at alle fire replikanter skal termineres efter retssagen

Den skruppelløse sygeplejerske - Doris

Den skruppelløse sygeplejerske voksede op i en fattig familie. Hun var fast besluttet på selv at få et andet liv og knoklede på i skolen. Hun blev sygeplejerske, og der blev lagt mærke til hendes gode hoved og effektivitet. Hun fik et godt job i vidneprogrammet på Scott Corp. Der mødte hun sin mand den idealistiske bioingeniør. De havde det fantastisk sammen, men havde svært ved at få børn. De startede i fertilitetsbehandling, men det var dyrt. På arbejdet fik hun en hemmelig opgave: At terminere replikanter efter tre minder og retssager. Hun havde det ikke godt med det, men i sidste ende var de blot maskiner. Hun fortalte det dog ikke til sin mand, som hun vidste ville se anderledes på det. En dag blev hendes mand fyret. Han var raget uklar med sin chef. De var ved at komme i en økonomisk knibe, da Yakuzaen henvendte sig til hende med et tilbud om at blive deres informant mod en fyrstelig betaling. Hun slog til og holdt også det hemmeligt. Men da hendes mand konfronterede hende med den fyldte bankkonto, fortalte hun ham det hele i et stort skænderi. Rasende og ulykkelig ringede han til vidneprogrammet. Nu er hun fuld af skam og fortrydelse. Hun håber, at de begge vil glemme alt og kan starte forfra sammen.

Den idealistiske bioingeniør - Robert

Den idealistiske bioingeniør voksede op med alle muligheder foran sig. Hans forældre havde penge, og han havde et godt hoved. Han valgte at blive bioingeniør, for han synes, at replikanter havde et fantastisk potentiale. Han ville forbedre menneskeheden situation, men han så samtidig replikanter som meget mere end maskiner. Han fik job hos Scott Corp. Der mødte han sin kone, den skruppelløse sygeplejerske. De havde stor kærlighed til hinanden og ville have børn sammen, men det lykkedes ikke. De startede i en dyr fertilitetsbehandling, men samtidig begyndte tingene at gå skævt på arbejdet. Han kom i flere og flere sammenstød med sin chef, som kynisk så replikanter som rene maskiner. Til sidst blev han fyret. Først lunede han sig med sin retfærdige vrede, men pengene blev små. Men så vendte det, da der pludselig kom ekstra penge ind hver måned. Undrende konfronterede han sin kone - hvad foregik der? I det efterfølgende skænderi fortalte hun ham alt. Ikke nok med at hun udførte vidneprogrammets hemmelige terminering af replikanter efter tredje minde og retssag, hun var også informant for Yakuzaen. Han var rasende og fortvivlet over hendes forræderi og ringede straks efter vidneprogrammet at få afsløret Yakuzaens greb om vidneprogrammet.

Scene 12 - Beslutningen

I en stille stue i velhaverkvarteret Andersonville er der to sovende vidner, en nervøs politiagent og fire replikanter, der lige har fået vendt op og ned på deres liv. Det er tid til at træffe en beslutning om, hvad replikanterne vil gøre med resten af det.

Forløb:

- Det er tid til, at replikanterne træffer deres valg. De har hver især nu fået tre minder fra vidner, så retfærdighedskoden virker ikke mere. De er frie til at vælge, men alle valg har sine konsekvenser. Hvis de flygter, ved de ikke om vidneprogrammet vil komme efter dem. Hvis de tager imod Rens tilbud, vil de blive beskyttet, men også være en del af Yakuzaen, med alt hvad det indebærer. Hvis de vidner, vil de hjælpe byen, men selv blive termineret
- Alt ånder fortsat fred og ro, men de ved ikke, hvor lang tid de har, før nogen kommer efter dem
- Dawn holder sig i baggrunden. Hvis replikanterne spørger hende, om hun vidste noget, vil hendes øjne fyldes med tårer. Hun vil svagt svare "ja" og undskyldte mange gange. Hun siger, at hun er meget ked af det, men havde strenge ordrer om ikke at sige noget. Hun vil også sige, at hun støtter replikanterne i deres valg nu. Hvis det passer til jeres afvikling, vil hun tage væk sammen med Markus, hvis han foreslår dette. Hun vil dog ikke slutte sig til Yakuzaen
- Giv gruppen god tid. De skal træffe hver deres valg, og det kan sagtens være, at de gør forskellige ting
- Hvis en eller flere vil flygte væk fra byen, giver Dawn dem nøglerne til bilen
- Hvis en eller flere vil tage imod Rens tilbud, kan de ringe til ham på terminalen. Så vil han sende nogen for at samle dem op
- Hvis en eller flere vil vidne, kan Dawn ringe efter en kollega, som vil komme og samle dem op. Hvis de alle vil vidne, kører Dawn dem til retssalen
- Det kan også blive mere dramatisk. Hvis en replikant truer Dawn med et våben, vil hun stivne, men ikke forsøge på noget. Det kan endda være, at hun bliver skudt. Hvis det sker, så sørg for malerisk at beskrive den pæne stille stue, det sovende ægtepar og liget af Dawn på gulvet i en pøl af blod
- Når gruppen har truffet sit valg, skal du afrunde scenariet. Her er nogle muligheder, men tilpas endelig til jeres afvikling:
 - Hvis de alle flygter, kører de i bilen mod nord. Der bliver færre og færre folk på gaden. De kommer ud af de beboede områder og kan se Downtowns højhuse og neonlys i bagruden og ukendt land i forruden
 - Hvis de alle vil vidne, sætter de sig ind i bilen, kigger på hinanden og kører mod Downtown for at gøre deres pligt en sidste gang
 - Hvis de alle vælger Yakuzaen, ringer de til Ren, der beder dem vente på at blive samlet op. Der er helt stille i lang tid, men så kan de høre motorcykler i det fjerne
 - Hvis gruppen splittes op, så sørg for at få en god afsked. Lad fx dem, der tager flugten eller kører mod retssagen, kigge tilbage og se deres ventende venner blive mindre og mindre i bakspejlet, mens de selv kører mod deres egen skæbne
- Scenariet er slut

OPSTARTSARK

1. Introducer scenariet

- Et cyberpunkscenarie om identitet, minder, kærlighed og eksistens
- Sat i sit eget univers, inspireret af Blade Runner
- Det er fremfor alt et dramascenarie med enkelte actionelementer, som spilles systemløst
- Scenariet handler om fire replikanter (kunstig skabte menneskelige robotter af kød og blod), som er spillernes roller. Derudover har spilleleder rollen som deres menneskeagent. Rollerne arbejder sammen i megabyen Neo Chicago med at overtage minder fra vidner og vidne på deres vegne i en retssag mod den magtfulde Yakuzamafia

2. Setting og baggrund for fortællingen

80'er æstetik

- Scenariet er sat i et æstetisk univers, der ser ud, som fremtiden gjorde i science fiction film i 80'erne
- Tænk lys i kolde neonfarver, der bryder skyggerne, mens syreregnen falder, og firkantede 80'er biler svæver hen over gaden

Kolonisering og de efterladte

- Scenariet foregår i en ikke-så-fjern dystopisk fremtid i år 2051
- Jorden er hårdt plaget af eftervirkningerne af krig, forurening og sygdom
- Menneskeheden har vendt sit blik mod stjernerne, og de rige og ressourcerige har forladt jorden for et nyt liv i kolonierne
- De efterladte tilbage på jorden søger sammen i de nedslidte bymidter i gamle storbyer. Sådan er det også i Neo Chicago, hvor Downtown er en massivt overbefolket etnisk og kulturel smeltedigel. Armoden og samfundets tilstand bliver udnyttet af kriminelle, der også er blevet tilbage på jorden

Teknologi - Terminaler, svævende biler og kunstige dyr

- Den teknologiske udvikling siden 1980'erne er på visse områder markant og andre ret begrænset
- Kommunikation foregår via terminaler. Det er en en lidt primitiv tablet i A4 størrelse, 5 centimeter tyk og med grøn skrift på en sort touch-skærm. Hvorfra man kan ringe, skrive og modtage beskeder, søge oplysninger og se tv - i begrænset kvalitet
- Transport foregår primært via biler, der svæver en halv meter over jorden
- Stort set alle dyrearter er udryddet. Men er man rig, kan man købe kunstige dyr fra en dyrereplikantmager
- Det er kun de mest sejlivede planter som fx. kartofler og andre rodfrugter, der kan dyrkes i det fri. Alle andre grønsager og kød produceres i laboratorier. Ingen ved, om det helt smager, som det gjorde engang. Frugt er en dyr luksus

Replikanter

- Den største teknologiske landvinding er menneskereplikanterne. De er skabt til at hjælpe menneskeheden med koloniseringen
- Replikanterne er hypersofiseret bioteknologi. De skabes som voksne og ældes ikke, men har en levetid på 20-30 år alt efter brug
- Replikanter er udelukkende skabt af kød og blod, men rammes ikke af sygdom og kan klare sig i ekstreme temperaturer. De heler hurtigt, hvis de kommer til skade
- Der har været flere generationer, men den nyeste og mest avanceret generation er Gamma 7, som produceres af megacorp'en Scott Corp
- Replikanters fysiske og mentale formåen måles på en skala fra C-A+, hvor C er på højde med et almindeligt menneske. Alt over B+ er bedre end selv de største atleter og genier
- Replikanter kan dyrke sex, men kan ikke få børn, hverken med hinanden eller mennesker
- Gamma 7-generationen fås i mange forskellige modeller. Hver model er kodet særligt til bestemte type af opgaver
- Replikanterne bliver forsynet med præfabrikerede minder som supplerer deres model. Dette er for at sikre deres stabilitet og gør dem meget mere menneskelige, pålidelige og behagelige at interagere med for mennesker
- Mindeteknologien har hidtil været begrænset til at fremstille minder til replikanter. Det er dog for nyligt lykkedes Scott Corp at forfine teknologien, så de nu kan overføre ægte minder fra mennesker til replikanter. Når dette sker, overtager replikantens underbevidsthed rollen som den person, der oplevede minderne. Det betyder, at for replikanten vil det virke som om, at vedkommende selv har oplevet det hele. Dette har vist sig at dette virker bedst, når replikant og menneske er tæt på hinanden i personlighed - hvorimod alder og køn betyder mindre. Men replikanterne får ikke kun et enkelt minde ved overførslen, men minder fra et helt liv og den personlighed, der hører med
- Replikanter ved godt, at de er replikanter, og at deres minder ikke er deres egne
- Langt de fleste replikanter anvendes i kolonierne og ikke på jorden, men der findes undtagelser - som f.eks. i Neo Chicagos vidneprogram

Yakuzaen

- I Neo Chicago ses ofte en stiliseret rød drage spraymalet eller projekteret med neonlys på husmure. Det er symbolet på forbrydersyndikatet Yakuzaen, der arrogant og næsten åbenlyst begår deres forbrydelser
- Yakuzaen er en løst organiseret forbrydersyndikat med en række forskellige bosser, der styrer hver deres del af organisationen
- De gør sig i mange former for kriminalitet - narkotika, prostitution, illegal gambling, afpresselse, beskyttelsespenge m.m.
- Der er stort set lige kønsfordeling i organisationen, så det er lige så ofte kvinder som mænd, der brækker fingre, knuser knæskaller og slår ihjel i den røde drages navn

Neo Chicagos vidneprogram

- Politiet og anklagemyndigheden stod magteløs overfor Yakuzaen i Neo Chicago. Hver gang man fangede et bandemedlem, trak vidner deres udsagn tilbage eller forsvandt. Men så sikrede en ny og karismatisk chefanklager en aftale med Scott Corp om at donere et parti nyfabrikerede replikanter til byens innovative vidneprogram

- Via mindeoverførelsteknologi kan vidner til forbrydelser overføre deres minder til replikanter. Dermed mister vidnerne selv al hukommelse om den forbrydelse, de har kendskab til og er derfor ikke længere interessante for Yakuzaen. Herefter kan replikanterne vidne i stedet for de originale vidner
- Alle replikanterne i vidneprogrammet er blevet forsynet med retfærdighedskoden, som driver dem til at opsamle vidneberetninger og efterfølgende vidne. Koden er indsat for at sikre, at replikanterne altid vil udføre deres formål. Koden har klassifikationen eksperimentel, fordi den er taget i anvendelse, før den er blevet ordentligt gennemtestet; behovet var for stort til, at man kunne vente
- Replikanterne ved godt, at de har koden, men oplever også at den bliver svagere, hver gang de får et nyt minde overført

Mindemissioner

- Vidneprogrammet er organiseret med teams af fire replikanter, ledet af en menneskelig politiagent. Gruppens politiagent hedder Dawn og er en gennemgående biperson, som spilles af spillederen
- Der er flere teams i vidneprogrammet, og de skiftes til at være på mindemission. Missionen fortsætter indtil alle replikanter i teamet har downloadet et vidneminde, som så fremlægges i en samlet retssag. På den måde sikres størst effektivitet og mest sikkerhed
- En vidnemission tager typisk 2-3 døgn. Politiagenten får oplysninger om vidner og deres lokation løbende, som behovet for vidnedownload opstår. Det er også politiagenten, der bestemmer, hvilken replikant der skal overtage mindet fra den enkelte vidne
- Når replikanterne ikke er på mindemission, har de dækjobs, hvor ingen af deres kollegaer ved, at de er replikanter. I starten af mindemissionen melder replikanterne sig syge på deres dækarbejde
- Minderne overføres via det 40 kilo tunge transportable mindeapparat. Det tager typisk 10-15 minutter
- Undervejs er det menneskelige vidne og replikanten bedøvet, men når proceduren er færdig, vækkes replikanten
- Vidneteamet har til opgave at downloade minder hurtigst muligt og skal derefter forlade lokationen. Det menneskelige vidne bliver samlet op af et andet team af agenter, som står for genhusning og ny identitet
- Scenariets fire replikanter er ca. to år gamle og har været på to mindemissioner før sammen med Dawn
- Det er kun Dawn og replikanten Eve, der har våben - hver deres pistol

Opsamling på replikanterne i vidneprogrammet

- De ved, at de er replikanter
- De ved, at de har retfærdighedskoden, men de kan mærke, at den bliver svagere og svagere
- De ved, at hverken deres oprindelige minder, eller de minder, de har downloadet fra mennesker, er ægte
- Når de downloader minder fra et menneske, adopterer de både deres minder, dele af deres personlighed og evner
- Via deres model har de hver deres særlige evner, som er uddybet i rollerne

3. Fordel roller

- Fortæl spillerne, at replikanterne består af en række lag og på den måde indeholder mange forskellige personlighedselementer. Det er op til dem, hvad de hver især vil lægge vægt på og udforske i deres rolle
- Vis spillerne forsiden på rollene og præsenter dem kort:
 - Rex - den stærke og milde minearbejdermodel
 - Eve - den handlekraftige elitesoldatmodel, der er gift med Kai
 - Kai - den rationelle administratormodel, som er gift med Eve
 - Markus - den socialt intelligente rekreative model, der måske er ved at falde for gruppens politiagenten Dawn
- Du kan enten spørge spillerne, hvad de har lyst til at spille og lave en fordeling derudfra eller selv fordele rollerne ud fra, hvordan du synes, det passer i gruppen
- Lad spillerne læse rollerne. Husk at det også er muligt at lytte til dem via QR koden i stedet for at læse
- Svar på evt. spørgsmål

4. Præsenter scenariet rammer

- Scenariet er delt op i en prolog og tre akter. Hovedforløbet er fast, men der vil være dele af scenariet, som er mere åben, og hvor spillerne kan ønske scener
- Scenariets actionscener spilles systemløst og i højt tempo. Du spørger, hvad de gør. De svarer, og du fortæller så, hvad der sker
- Undervejs vil teamet opsamle fire vidneminder. Et i akt I, et i akt II og to på samme tid i akt III. Når en replikant får et minde, vil spilleder udlevere et handout med det nye minde/personlighed til den relevante spiller. Også disse kan aflyttes i stedet for at læses. Mens spilleren læser og mindet downloades, spiller resten af gruppen ventetiden i fortællingen
- Vidneminderne vil give dem ny viden, som de ikke havde ved scenariets start. Men det er ikke et investigationsscenarie, det er et dramascenarie
- Scenariet dækker kun selve vidnemissionen. I spiller ikke retssagen
- Scenariet er sat til at tage ca. 4-5 timer alt inklusivt

REX



SPECIFIKATION

Replikant [M]

Navn: Rex

Generation: Gamma 7

Model: Minearbejder

Idriftsættelse: 10. april 2049

Fysisk Kapabilitet: Niveau A+

Mental Kapabilitet: Niveau C

Kære spiller, du skal til at spille replikanten Rex.

Men det er lidt mere komplekst end som så, hvem Rex er.

For Rex er en rolle med mange forskellige kilder - tænk på det som lag. Det dybeste fundament i Rex er hans replikantmodel og hans "egne" kunstige minder, som han er blevet skabt med. Herefter kommer retfærdighedskoden og til sidst de to sæt minder, han har overtaget fra menneskelige vidner.

Det er op til dig, hvad du vil lægge vægt på og udforske i din udgave af Rex.

Rex er langt væk i sine egne tanker, da der lyder et brag bagerst i lagerhallen efterfulgt af smerteskrig og råb om hjælp. Han smider de varer, han var ved at stable, og løber mod lyden. Der er ødelagte kasser over alt, deres indhold er ud over det hele. Midt i alt rodet ligger en af hans kollegaer under en tonstung væltet liftvogn med ansigtet forvreden i smerte. Liftvognens fører står chokeret og mumler "Jeg så ham ikke, jeg så ham ikke". Rex tøver kun et øjeblik og tager så fat i vognen og løfter til. "Flyt ham", siger han til liftføreren, der først stirrer på Rex med store øjne og åben mund, men derefter adlyder. I omklædningen kan Rex senere høre de andre hviske, og han kan næsten mærke deres blikke på sin ryg. I spejlet ser han en halvskaldet isse og markante kæber. Han er en høj og bred mand. Men Rex kan slet ikke lide at være så stor. Han er bange for at skræmme folk, som han kom til i dag, men han kunne jo ikke lade kollegaen blive klemt ihjel. Så han prøver at se så lille ud som muligt. Rex lader skulderne hænge, smiler blidt og skynder sig at pakke sine ting og tage hjem.

Rex er en Gamma 7, den nyeste og mest sofistikerede generation af replikanter. Et bioteknologisk vidunder af kød og blod. Rex er oprindeligt en minearbejdermodel, designet til at udvinde kostbare materialer under ekstreme forhold på fjerne asteroider. Modellen er overmenneskelig stærk, til gengæld er den middelbegavet og meget konkret tænkende. Mere er der ikke brug for til dens opgaver. Modellen er bygget til kun at bruge sin styrke til sit arbejde, at være autoritetstro samt vægte stabilitet og forudsigelighed.

***Rexs egne minder** er fra den barndom, han egentlig aldrig har haft. De er fulde af hårdt arbejde i kolde mineskakter og glovede smelterum på en fjern asteroide. Her havde alle en rolle, barn som voksen. Rex fyldte uforarbejdet metal i minevogne, som svævede let over jorden. Herefter skubbede han dem ind i smelteriet. Han kan ikke huske, hvilken asteroide de var på eller hvilket metal de udvandt, men Kai siger, at det heller ikke betyder noget, for intet af det er jo rigtigt sket. Når de nåede kvoten, blev de belønnet af udvindingscorporationen, der sendte dem kasser med ægte frugt dyrket i avancerede haver på en eller anden station ude blandt stjernerne. Selvom det ikke er sket, bliver Rex altid i godt humør, når han mindes aftener hjemme i barakken, hvor hele mineklanen var samlet, spiste appelsiner, sang og grinede.*

Rex har i virkeligheden aldrig arbejdet som minereplikant. Og jobbet som lagerarbejder er et skalkeskjul for hans rigtige arbejde. For Rex er en af de replikanter, som er blevet doneret til Neo Chicagos vidneprogram. Derfor er han blevet forsynet med den særlige retfærdighedskode. Koden giver Rex en opgave, han ikke kan fravige – Rex skal downloade minder fra de udpegede vidner og vidne på deres vegne i retssalen. Rex kender til koden og den giver ham en meget stærk følelse af pligt. Men følelsen er ikke længere helt så stærk, som den engang var, for koden bliver svagere jo flere personligheder Rex downloader.

Rex også ***den snakkesalige kartoffelavler***, der voksede op i Neo Chicago. Han var ikke god i skolen og passede ikke rigtigt ind med de andre børn, der kaldte ham dum. Så han var ret ung, da hans far tog ham ud af skolen og skaffede ham et job på et gartneri på toppen af nogle forladte lejlighedskomplekser. Han var meget nervøs og ville så gerne have, at de andre arbejdere kunne lide ham, så han kom til at snakke en hel masse den første dag. Og de følgende. Han snakkede om sin store interesse for gamle dyreprogrammer på terminalen, om den bil han drømte om at spare op til og om vind og vejr. Med tiden faldt den snakkesalige kartoffelavler lidt mere til ro og fandt sin plads under plastikbuerne i drivhuset, hvor de gik og gravede render og lagde kartofler. De andre vænnede sig til hans snak og lærte at sætte pris på ham som en kollega, der altid knoklede, så de kunne nå kvoten. Selv sjakbajsen kunne lide ham, fordi han samvittighedsfuldt troppede op hver dag og aldrig brokkede sig. Men så en dag kom Yakuzaen. Han busker summen fra motorcykler, som kom kørende nede på gaden. To mænd og en kvinde, alle tre med tatsiddende sorte heldragter på. Kun én af dem tog sin hjelm af. Hun var ung, med blondt hår og kolde blå øjne. De kom efter sjakbajsen, som havde rodet sig ud i et eller andet. Alle de andre flygtede ned ad trappen, men Rex var frosset. Han kunne ikke bevæge sig og så forstenet til, mens Yakuzaen kastede sjakbajsen ud fra taget. Han

kunne høre skrig hele vejen ned. Først da kunne kartoffelavleren Rex løbe væk. Han gemte sig i en mørk forladt lejlighed med hamrende hjerte indtil replikanten Rex og hans gruppe kom. Rex fik overført alle disse mindre fra den snakkesalige kartoffelavler, der ellers lige havde fundet sin plads i livet.

Rex er en del af en gruppe på fire replikanter – Kai, Eve, Markus og så Rex. Sammen med mennesket og politiagenten Dawn finder de vidner og overtager deres minder, så de kan vidne på deres vegne. Dawn siger, at Rex egner sig godt til at vidne på vegne af ”de uskyldige”. Gruppen betyder meget for Rex. Det er vigtigt for ham at høre til og bidrage. Han er ret sikker på, at de andre godt kan lide ham, men han er bekymret for, at det ikke vil vare ved. For de forandrer sig alle sammen, når de får nye minder ind. Rex ville især være ked af, hvis Eve og han ikke kom godt ud af det sammen mere. Seje Eve er langt klogere end Rex, men hun er også bekymret for, hvad minderne gør ved dem. Rex har prøvet at få minder og vidne to gange nu. Det er forvirrende og svært at finde sig selv bagefter. I virkeligheden kunne Rex godt tænke sig at have sine egne minder og sine egne oplevelser, som han vidste, var hans. Han har jo faktisk aldrig smagt en appelsin. Måske smager appelsiner helt anderledes end Rex husker? Måske er de tanker lettere for de andre replikanter, for de er ikke mentale C’er som Rex. Til gengæld er Rex meget stærk. Han kan bare ikke lide at bruge sin styrke over for andre, ikke engang forbrydere. Rex er stolt over at være med til at hjælpe ofrene og Neo Chicago. Man skal passe sin post, og Rex’ post er vigtig.

*Rex er også **den småforelskede gadefejer**, der havde et rigtigt godt job for byen, med fast løn, forsikringer og det hele. Ham og makkeren kørte i en kæmpe vogn, hentede skrald og fejede gader. De stod meget tidligt op og kørte ud, når byen sov. Gadefejeren og hans makker hjalp hinanden, knoklede på i timevis og hver gang de var færdige med en gade, var byen lidt mindre beskidt. Rex elskede at gøre byen mere ren i morgenstilheden og kammeratskabet med sin makker. I slutningen af deres rute stod der en morgenmadsstand, som var ejet af en kvinde med mørket krøllet hår og et varmt smil. Hun havde ikke åbent så tidligt, men gjorde altid en undtagelse for dem. Rex syntes, at hun lavede den bedste kaffe og kunne godt tænke sig en dag at drikke en kop kaffe bare med hende. Rex fandt en gammeldags bog i en skraldespand, hvor der stod, hvordan man kunne folde en rose af avisepapir. Han øvede sig i at folde en rose til kvinden med det mørke, krøllede hår. Han nåede dog aldrig at give den til hende, for hans makker havde spillegæld til Yakuzaen. En dag dukkede de op på ruten, flåede hans ven ud af lastbilen og skød ham i nakken midt på den stille gade, de lige havde gjort rent. Yakuzaen regnede med, at Rex ikke turde sige noget til nogen, men et eller andet fik Rex til at sætte sig op mod byens menneskelige affald. Så gadefejeren Rex ringede til politiet og replikanten Rex fra vidneprogrammet overtog minderne. Nu folder Rex af og til roser af gamle aviser, og han går nogle gange forbi gaden med kaffedamens stand. Hun er der endnu, og Rex har lyst til at give hende rosen. Det går dog ikke, for han ligner slet ikke den småforelskede gadefejer. Han er alt for stor og ikke engang et rigtig menneske.*

Stikord

- Gamma 7, minearbejdermodel: Meget stærk, konkret tænkende, naiv, autoritetstro, tryghedssøgende
- "Egne" minder fra asteroiden: Hårdt arbejde, simple glæder, del af en klan
- Retfærdighedskoden: Indsamle vidneberetninger og vidne i retten. Giver Rex en stærk pligtfølelse, som dog er aftagende
- Den snakkesaglige kartoffelavler: Snakkende, arbejdsom, pligttopfyldende
- Den småforelskede gadefejer: Stilhed, makkerskab, rydde op i en beskidt by, forelskelse

Rex' styrke

Rex er overmenneskelig stærk. Samtidig er han meget udholdende og robust. Det betyder, at Rex uden besvær kan løfte eller bære rundt på en person og med lidt mere indsats løfte og kaste med tunge ting, som f.eks. en motorcykel. Styrken er en bevidst del af design for minereplikanter, men samtidig ligger det dybt i hans model, at man ikke bruger styrken til vold mod mennesker. Men jo flere minder og personligheder Rex får ind, jo længere fjerner han sig fra sin oprindelige model.

Relationer

Eve - Eve er en elitesoldatmodel. Hun er selvsikker, handlekraftig og sej. Rex kan rigtig godt lide Eve. Hun er god til at tale med om mange ting, fx det med at de overtager minder og hvad det gør ved dem. Rex er glad for, at de er blevet gode venner. Eve er gift med Kai. Det minde er lagt ind i både Eve og Kais hukommelse, selvom replikanter ellers aldrig har minder om andre replikanter. Inderst inde ville Rex ønske, at det var ham, der var blevet skabt med Eve som sin kone.

Kai - Kai er en administratormodel. Han er super skarp og lidt svær at komme ind på. Af og til får han Rex til føle sig dum. Selvom Rex skammer sig lidt over det, misunder han Kai for forholdet til Eve. Rex ser op til Kai og hans selvsikkerhed. Han kunne godt tænke sig at snakke om replikanter og minder med Kai, men han har ikke taget sig sammen endnu, fordi han frygter, hvad Kai vil sige til Rex's tanker om emnet.

Markus - Markus er en rekreativmodel. Han er meget udadvendt og god til at læse andre og få dem til at føle sig godt tilpas. Rex ser lidt Markus som en lillebror og synes ikke, at Markus er god nok til at passe på sig selv, så det har Rex sat sig for at gøre. Markus har noget kørende med Dawn, og det er fint, for hun er god nok. Rex vil dog sikre sig, at Markus ikke roder sig ud i noget, han ender med at fortryde.

Dawn - Dawn er deres politiagent, og hun er et menneske. Rex ser Dawn som en ven, faktisk det eneste menneske han nogensinde har haft i virkeligheden og ikke bare i minder. Rex er stolt af at arbejde for retfærdigheden og mod Yakuzen, og Dawn er en god chef, der vil det rigtige. Derfor vil Rex gøre, hvad han kan for at hjælpe hende.

EVE



SPECIFIKATION

Replikant [K]

Navn: Eve

Generation: Gamma 7

Model: Elitesoldat

Idriftsættelse: 8. januar 2049

Fysisk Kapabilitet: Niveau A

Mental Kapabilitet: Niveau A

Kære spiller, du skal til at spille replikanten Eve.

Men det er lidt mere komplekst end som så, hvem Eve er.

For Eve er en rolle med mange forskellige kilder - tænk på det som lag. Det dybeste fundament i Eve er hendes replikantmodel og hendes "egne" kunstige minder, som hun er blevet skabt med. Herefter kommer retfærdighedskoden og til sidst de to sæt minder, hun har overtaget fra menneskelige vidner.

Det er op til dig, hvad du vil lægge vægt på og udforske i din udgave af Eve.

“Hvordan var din fridag?” spørger Eve sin kollega, mens hun diskret holder øje med kunden i trenchcoaten, der lige er trådt ind i den store pantelånerforretning. Før den anden vagt får svaret, sætter Eve i løb over mod kunden, der er ved at frembringe et oversavet gevær fra sin frakke. Kun halvdelen af geværet når at blive synligt, inden Eve tackler ham i gulvet og slår al luft ud af ham. Hendes kollega og ejeren bag disken har dårligt nået at blinke. “Dårligt valg, kammerat” siger Eve og nikker røveren en skalle, der brækker hans næse og får ham til at miste bevidstheden.

Eve er en Gamma 7, den nyeste og mest sofistikerede generation af replikanter. Et bioteknologisk vidunder af kød og blod. Eve er en elitesoldatmodel, bygget til at løse nålestiksmissioner bag fjendens linjer. Ressourcestærk, hurtigt tænkende og frem for alt en overlever. Med indbyggede værdier som selvstændighed, risikovillighed og læresætningen om, at man aldrig efterlader en fra holdet. Og så er hun hurtigere, stærkere og mere adræt end selv de mest veltrænede mennesker. I spejlet ser hun en senet og muskuløs 30-årig kvinde. Hun har en gennemsnitlig højde og bevægelser som et stort kattedyr på jagt. En kvinde med en fortid og følelser, som hun ved alt sammen er en løgn, selv ægteskabet med Kai. Men hun har ikke andet liv at leve.

Eves egne minder er fra den fortid hun egentlig aldrig har haft og fyldt af både mørke og lys. Da hun var syv, fik hendes forældre støvbosten og hostede dag og nat. Da hun vågnede en morgen, var den lille lejlighed helt stille, og lige meget hvor meget hun skreg, skubbede og slog dem, reagerede forældrene ikke. I Neo Chicago er der ingen til at tage sig af forældreløse. Eva fandt en plads hos en gruppe gadebørn og et hjørne i en nedlagt cementfabrik, hvor fugten drev ned ad væggen. Hun stjal til dagen og vejen. Hun var bedre til det end alle de andre, men en dag valgte hun det forkerte offer i en travl nudelbar. Manden i den mørkeblå uniform fangede hendes håndled og holdt fast. Hun måtte dog have gjort et indtryk for i stedet for at slå eller overdrage hende til politiet, tilbød han hende en plads på akademiet, hvor hun blev trænet som elitesoldat. Efter års træning kom hun i tjeneste. Den ene militæroperation tog den anden og hun oplevede kammeratskab samt følelsen af at være god til sit job. Og så en dag kom lyset og varmen ind i hendes liv. På orlov traf hun Kai på en dum karaokebar, hvor deres respektive venner havde slået dem med. Altid korrekte, kloge og formelle Kai var endnu mere beklemt med en Sinatra-sang og en mikrofon end Eve selv. Det var lige der, hun faldt for ham, da han stod helt blottet og skrøbelig. De blev gift få måneder efter og fik en fælles lejlighed i Downtown. De var der dog stort set aldrig. Kai passede sit job som personlig assistent for en vigtig underdirektør i Scott Corp. Her var han altid et skridt foran sin chefs behov, mens Eve var et skridt foran fjenden i mørklagte operationer, hun end ikke kunne fortælle sin elskede om bagefter. Kai siger, at det skal hun ikke have dårlig samvittighed over. Det er alligevel alt sammen fabrikerede minder.

Eve har i virkeligheden aldrig været elitesoldat. Og jobbet som sikkerhedsvagt hos pantelåneren er et skalkeskjul for hendes rigtige arbejde. For Eve er en af de replikanter, som er blevet doneret til Neo Chicagos vidneprogram. Derfor er hun blevet omprogrammeret med den eksperimentelle retfærdighedskode. Koden giver Eve en opgave, hun ikke kan fravige – Eve skal downloade minder fra de udpegede vidner og vidne på deres vegne i retssalen. Eve kender til koden og den giver hende en meget stærk følelse af pligt. Men følelsen er ikke længere helt så stærk, som den engang var, for koden bliver svagere jo flere personligheder Eve downloader.

Eve har også været *den desperate undergrundsbokser*. ”Nu sidder I ikke og ser boksning igen, når hun skal sove?” kaldte hendes mor ofte fra stuen. Så grinede Eve og hendes far, der selv næsten havde været god nok til at blive pro. De gemte sig med terminalen under dynen, hvor de så gamle kampe med store mestre på den lille skærm. I den lokale klub viste hun talent og ikke mindst mere vilje end de andre, når hun blev ved og ved. Da hun var klar til at konkurrere, strøg hun op igennem listerne. Men hun blev skadet. En forbandet knoglefraktur i den gode højre hånd. Hun startede flere gange for tidligt op og gjorde skaden værre. Til sidst måtte hun lægge boksningen på hylden. Få et skodjob, ligesom alle andre. Årene gik og så blev hendes far syg. Noget lort med anfald og kramper. Medicinen var meget dyr, og Eve lå mange søvnløse nætter, indtil hun kom i tanke om undergrundskampene. Blandet kampsport,

alle stilarter, blive ved indtil den ene part ikke kunne rejse sig. Ulovligt og farligt, men med gode penge. De første par kampe var svære, men hun blev rigtig god, da hun først lærte at bruge sin venstre hånd som den primære og droppe al medfølelse for modstanderen. Så god, at der kom mange penge i væddemål på hendes kampe. Hun manglede blot få kampe, da hun fik besøg af den røde drage. "Tab kampen" lød ordren. Alle fornuftige mennesker ville have gjort som Yakuzaen sagde, men ikke Eve, den desperate undergrundsboksers. I stedet fik hun sin mor til at satse alle deres penge på en sejr, smadrede sin modstander og ringede til politiet. Replikanten Eve vågnede med en højre hånd, der bare aldrig vil blive helt god igen og en indædt vilje til sejr.

Eve er en del af en gruppe på fire replikanter – Kai, Rex, Markus og så Eve. Sammen med mennesket og politiagenten Dawn finder de vidner og overtager deres minder, så de kan vidne på deres vegne. Dawn siger, at Eve egner sig godt til at vidne på vegne af handlekraftige vidner. Af en eller anden grund er Eve og Kai skabt som et ægtepar. Eve elsker ham. Hans skarpe hoved og store viden, men mest af alt den skrøbelighed, der ligger lige under overfladen. Desværre kan Eve mærke, at hver gang hun eller Kai får et nyt minde ind, bliver det sværere at være sammen. Kai mener, at de selv kan vælge hvilke minder, de vil leve efter, for ingen af dem er jo alligevel deres. Men Eve kan mærke, at ikke engang Kai er i stand til at definere sig selv så rationelt. De ændrer sig begge med minderne, og det frustrerer hende, at han ikke vil anerkende det. På det sidste er hun begyndt at komme tættere på Rex. Han er så dejlig ukompliceret og let at tale med. Blandt andet om minderne som han også går og spekulerer over. Nogle gange tænker hun på, hvor meget lettere det ville være at være sammen med Rex end Kai.

*Eve har også levet et andet liv. Et liv som **den korrupte betjent**. Hun startede med de rigtige intentioner og flotte arrestationstal. Hendes chefer var imponerede, og hun gik fra gadeorden, til sædelighedsafdelingen og til sidst mordestoforskning. Både hun og hendes ego steg i graderne, men med forfremmelser og tungere sager, begyndte hun at se mere og mere til Yakuzaens klamme hånd. Hun måtte sande, at de ældre kollegaer havde ret; dragen var uovervindelig, for selv når hun fik arresteret en af dem, forsvandt vidner og forbryderorganisationens dyre advokater fik Yakuzaens medlemmer frikendt. Hun ramte et glasloft, hvor alle over hende var på Yakuzaens lønningsliste. Hun overgav sig til Yakuzaens veje over et godt glas bourbon, som hendes chef skænkede. Pengene gav hende mulighed for mange flere glas, som næsten kunne fjerne den grimme bismag fra at se den anden vej. Tiden gik, men en aften blev hun kaldt ud til et bordel, hvor en af yakuza-bossernes søn var gået amok. Der var blod og forvredne kroppe overalt. Møgsvinet smilede arrogant, da han fortalte hende alle de undholdelige detaljer, vel vidende, at hun var i hans fars sold. Der gav den korrupte betjent Eve pokker i det hele. Hun arresterede morderen og ringede til den nye afdeling. Replikanten Eve overtog hendes minder, vidnede i retten og fik bossens morderiske søn i spjældet. Som belønning fik Replikanten Eve dårlig nattesøvn og en god portion pessimisme. I det mindste bliver replikanter ikke fulde af bourbon.*

Stikord

- Gamma 7, elitesoldatmodel: Overnaturlig hurtig og stærk, skarp, ressourcefuld, holdspiller
- ”Egne” minder fra gaden og militæret: Overlever, parerer ordre, selvtillid, elsker Kai
- Retfærdighedskoden: Indsamle vidneberetninger og vidne i retten. Giver Eve en stærk pligtfølelse, som dog er aftagende
- Den desperate undergrundsbokser: Kynisme, desperation, trodsig, skadet højre hånd
- Den korrupte betjent: Ambition, arrogance, pessimisme, dårlig nattesøvn

Eves reaktionsevne og pistol

Eve kan aflæse farlige situationer meget hurtigt. Hun er hele tiden et skridt foran og kan forudse de fleste mulige udfald og er derfor enormt effektiv. Derudover har hun, som den eneste i teamet ud over Dawn, en pistol. Det er en pålidelig tung sag, der ligger rigtig godt i hånden. Den er kraftig og kan skyde igennem det meste. Der er ti kugler i magasinet. Eve bruger den nødt, men den er god at have, hvis ting går skævt. Når Eve skyder, rammer hun.

Relationer

Kai - Kai er en administratormodel og Eves mand. Kai er lynende skarp, men Eve holder særligt af ham pga. den skrøbelighed, som hun ved findes under den lidt distancerede overflade. Kai gør ofte opmærksom på, at de fleste af deres minder sammen er indkodede. Det irriterer Eve en del, at han ofte er så iskold og rationel, selvom han jo har ret. Deres ægteskab er derudover udfordret af, at de begge får nye minder ind og derved ændrer sig. Eve elsker Kai, men er bekymret for, at det ikke kan holde.

Rex - Rex er en minearbejdermodel. Eve kalder af og til Rex for en ”stor bjørn”, for han er stor, rar og en overraskende forsigtig bamsefar. Rex er endnu stærkere end Eve, men god og mild. Rex’ model er lavet til fysisk arbejde, og han er langt fra lige så kvik som Kai eller Markus, men Eve kan rigtig godt lide at tale med ham om minder og deres andre udfordringer, for han er dejlig lige til selv med tunge emner. Hun søger ham mere og mere.

Markus - Markus er en rekreativmodel. Udadvendt og social. Markus er rigtig god til at læse folk. Markus og Dawn har et eller andet kørende, men med Markus er det svært at regne ud. I det hele taget synes Eve, at Markus er lidt glat, og hun er i tvivl om, hvad han egentlig tænker. Så Eve er ikke bleg for at udfordre ham og bede ham om at sige, hvad han egentlig mener.

Dawn - Dawn er deres politiagent. Hun og Eve har et fint samarbejde, og Eve er vant til at parere ordre. Det generer hende dog, at Dawn er så reaktiv, både i forhold til opgaverne, gruppen og i hendes flirt, eller hvad det nu er, med Markus.

KAI



SPECIFIKATION

Replikant [M]

Navn: Kai

Generation: Gamma 7

Model: Administration

Idriftsættelse: 12. maj 2049

Fysisk Kapabilitet: Niveau B

Mental Kapabilitet: Niveau A+

Kære spiller, du skal til at spille replikanten Kai.

Men det er lidt mere komplekst end som så, hvem Kai er.

For Kai er en rolle med mange forskellige kilder - tænk på det som lag. Det dybeste fundament i Kai er hans replikantmodel og hans "egne" kunstige minder, som han er blevet skabt med. Herefter kommer retfærdighedskoden og til sidst de to sæt minder, han har overtaget fra menneskelige vidner.

Det er op til dig, hvad du vil lægge vægt på og udforske i din udgave af Kai.

“Tallene passer ikke”, gentager Kai roligt. Hans kollega hæver stemmen tydeligt frustreret; “Det er min kunde, og jeg har regnet prisen på forsikringen efter 5 gange”. Kai fortrækker ikke en mine. “Du bestemmer selv, om du vil bidse dig, og om du vil gå til chefen med den pris”. Kai peger på den udprintede rapport “Jeg fortæller dig bare, at tallene er forkerte. Du har glemt at tage højde for slitage på udstyret”. Kollegaens ansigt skifter fra vrede til realisation. Kai vender blikket mod sin terminal og begynder at taste. Jo hurtigere han er færdig, desto hurtigere kan han komme hjem til Eve.

Kai er en Gamma 7, den nyeste og mest sofistikerede generation af replikanter. Et bioteknologisk vidunder af kød og blod. Kai er en administratormodel, designet til at overskue og sammenkoble store mængder af data af enhver art. Modellen er ekstremt velbegavet og hurtigt tænkende. Den er bygget til hjælpe mennesker med forretninger, forskning og viden. Kai har fået indbygget værdier som rationalitet og kontrol, hvilket kan gøre ham frustreret over andres irrationalitet. I spejlet ser han en mand i slutningen af 20'erne med kort sort hår, skarpe smalle øjne og et ansigt, der hviler bedst i en alvorlig mine. En mand der udmærket er klar over, at hans minder, følelser og selve sin menneskelighed er en stor fabrikation.

***Kais egne minder** er fra den barndom, han egentlig aldrig har haft. Den foregik i privilegeret ensomhed. Som treårig døde begge hans forældre i en laboratorieulykke på en af Scott Corps replikantfremstillingsfaciliteter. I anerkendelse af sit ansvar oprettede megacorporationen et særligt børnehjem for de efterladte børn. De var fjorten børn i alle aldre, og Kai var den yngste. Deres opvækst blev et prestigeprojekt for firmaet, der udstyrede dem med de bedste lærere og psykologer – og en endeløs række af tests forklædt som skoleopgaver og lege. Til de andre børns irritation, klarede lille Kai sig altid bedst på grund af sin overlegne intelligens. Med tiden blev børnenes irritation til had, så Kai holdt sig for sig selv og slugte i stedet al viden, han kunne komme i nærheden af. Han var ikke ret gammel, da de gav ham det første job i “familievirksomheden”. Med tiden blev han personlig assistent, PA, for en af firmaets indflydelsesrige vice presidents. Kai havde kun lidt social erfaring og faldt derfor tilbage på arrogance i sin omgang med jævnaldrende kollegaer. Alligevel forbarmede nogle af firmaets andre PA'er sig over ham og slæbte ham med på en karaokebar. Han stod helt fortabt med en mikrofon og kæmpede sig igennem en Sinatra-sang, som han ikke kendte. Til hans befjælpelse kom der en ung veltrænet kvinde op til ham bagefter. Hun var soldat på orlov efter sin seneste militære operation, og han faldt fuldstændigt for den initiativrige, positive og selvsikre Eve den aften. De blev gift få måneder efter og fik en fælles lejlighed i Downtown. Men de var der stort set aldrig. Kai passede sit job, og Eve var ofte væk i længere perioder med sit arbejde, selvom Kai hørte meget lidt om sin kones mørklagte operationer. Eve siger ofte, at hun har dårlig samvittighed over ikke at kunne fortælle mere om sit gamle job, men Kai fortæller hende altid, at det ikke betyder noget. Minderne er alligevel fabrikerede og har aldrig fundet sted.*

Kai har i virkeligheden aldrig arbejdet som PA i Scott Corp. Og jobbet som forsikringsagent er et skalkeskjul for hans rigtige arbejde. For Kai er en af de replikanter, som er blevet doneret til Neo Chicagos vidneprogram. Han er blevet omprogrammeret med den eksperimentelle retfærdighedskode. Koden giver Kai en opgave, han ikke kan fravige – Kai skal downloade minder fra de udpegede vidner og vidne på deres vegne i retssalen. Kai kender til koden og den giver ham en meget stærk følelse af pligt. Men følelsen er ikke længere helt så stærk, som den engang var, for koden bliver svagere nu flere personligheder Kai downloader.

*Kai er også **den reserverede læge**, der selv havde et dårligt hjerte og derfor ikke kunne rejse til kolonierne. Mange i hans situation ville have svælget i selvmedlidenhed, men Kai satte en ære i selvkontrol og i at leve efter kendsgerningerne. Han åbnede en lille klinik midt i menneskemylderet i Downtown. Her behandlede han alle patienter med samme distancerede professionalisme. Alle betalte. Han blev kendt i kvarteret som en koldhjertet stivstikker, men hans naboer kom alligevel til ham, når noget var galt, selv Yakuzaen. Ved siden af sin praksis levede han et rutinepræget liv. Han ræsonnerede, at vaner frem for overraskelser var bedst for en med hans lidelse. Så*

han gik de samme ture, handlede i de samme butikker og spiste den samme nudelsuppe på den samme restaurant, hver søndag. Lige indtil den dag hvor et skyderi brød ud på gaden udenfor restauranten. Da skudsalverne stoppede, lå der en såret gangster og en tilfældig dreng på omkring otte tilbage. Til sin egen overraskelse tøvede Kai ikke og løb med det samme over til drengen, der havde et skudsår i maven. Kai kæmpede for drengens liv, da han blev revet væk af den sårede gangster, som var en stor mand med en tatovering af en rød drage på halsen. Manden ville have Kai til at kigge på sit eget sår først. Gangsteren blodte en del, men hans sår var overfladisk, selvom han klagede en del. Kai var rasende, men rengjorde kontrolleret den tatoverede mands sår. Da Kai endelig kom tilbage til drengen, var det for sent. Så Kai stak den klynkende gangster nogle alt for stærke smertestillende piller og sagde, at han skulle tage to. Det ville blive hans endeligt. Tilbage i sin klinik konstaterede den reservede læge Kai, at han ikke fortrød, at følelserne var løbet af med ham, mens han roligt ringede til myndighederne. Replikanten Kai overtog minderne om den døende dreng, som han ikke kunne redde og et lægehjerte, der alligevel ikke var så koldt endda.

Kai er en del af en gruppe på fire replikanter – Eve, Rex, Markus og så Kai. Sammen med mennesket og politiagenten Dawn finder de vidner og overtager deres minder, så de kan vidne på deres vegne. Dawn siger, at Kai egner sig godt til at vidne på vegne af rationelle vidner. Eve bryder sig ikke om, at de får nye minder ind, men Kai er mere indifferent. Hun er bange for at ændre sig og bange for, at han ændrer sig. Kai påpeger, at hverken deres minder eller personlighed er deres egne, derfor kan de vælge at vægte dem, som de vil. Inderst inde ved han godt, at han ikke helt kan styre alle minder og følelser, men han siger til sig selv, at han bare må gøre en større indsats. I det hele taget er Kai mere usikker, end han viser til omverdenen. Ud over Eve sætter Kai på sin egen måde stor pris på Markus. Markus forstår mennesker og deres mange følelser, det gør Kai ikke. Kai respekterer Markus' viden og de har interessante samtaler. Men Markus kan også være meget frustrerende, fordi han godt kan lide at udfordre. Men måske er det bare sådan, det skal være med en rigtig ven? Kai er fuldt ud klar over, at han forstår mere end de fleste og samtidig ved så lidt. Hvorfor blev han skabt med et etableret forhold til Eve? Af alle hans minder er det dog det, han er mest tilfreds med at have mulighed for at vælge til. Hans ægteskab er det mest positive i hans liv.

*Kai er også **den usikre bogholder**, der passede regnskabet for en stribe af Yakuzaens forretninger. De betalte pokkers godt, og Kai var god til at koncentrere sig om tallene og ignorerer menneskeskæbnerne bag. Allerede i sin tidlige ungdom havde han fundet ud af, at andre fyre både var pænere og mere interessante end ham. Men han var kvikkere, særligt med tal. Da han selv var til kønne og glamourøse kvinder, konkluderede han, at der kun var en vej frem; penge, mange penge. Så han blev bogholder uden moral. Det gik fint, indtil han mødte **hende** - servitricen på cocktailbaren med de knaldrøde læber. Han overøste hende med gaver, men hun bed ikke rigtig på. En aften, hvor han var lidt fuld og næsten havde givet op, fortalte han hende bare, hvad han følte. Hun smilede til ham og gav ham et kys. De blev et par, flyttede sammen og for første gang nogensinde følte Kai, at han var noget værd i sig selv. Men den dårlige samvittighed gnavede i ham. Han vidste godt, at hans kæreste ikke ville bryde sig om sandheden om hans arbejde. Men man forlader ikke Yakuzaen, så han løj for hende i stedet. En aften, hvor han faldt i søvn på sofaen, vågnede han op til en farvelseddel på køleskabet. Hun havde kigget i hans terminal og gennemskuet sammenhængen. Han overvejede kort selvmord, men besluttede sig i stedet for at gøre noget godt for en gang skyld. Han samlede alle sine filer og sendte dem til politiet. Da de kom fra vidneprogrammet, bad den diskrete bogholder Kai dem udtrykkeligt om at fjerne alle hans minder om hans servitrice også. Så nu er det kun replikanten Kai, der får et stik i hjertet, når han ser kvindelæber med knaldrød løbestift.*

Stikord

- Gamma 7, administrationsmodel: Overmenneskelig intelligent, kontrolleret, rationel, udfordring med andres irrationalitet
- "Egne" minder fra Scott Corp: Videbegærlig, socialt utrænnet, dygtig, arrogant, elsker Eve
- Retfærdighedskoden: Indsamle vidneberetninger og vidne i retten. Giver Kai en stærk pligtfølelse, som dog er aftagende
- Den reserverede læge: Selvkontrol, distanceret professionalisme, rutiner, temperament
- Den usikre bogholder: God til tal, mindreværd, flosset moral, kærestesorger

Kais intelligens

Kai er meget intelligent. Særligt er han god til at processere store mængder data og gennemskue sammenhænge. Kai kan se mønstre, som er skjulte for andre. Dette gør f.eks. Kai i stand til at aflæse virkeligheden bag nyhedsstrømme, finde uregelmæssigheder og gennemskue folks passwords.

Relationer

Eve – Eve er Kais kone og elitesoldatmodel. Kai elsker hende, selvom det ikke er rationelt, og han fuldt ud er bevidst om, at minderne om deres møde og første tid sammen er placeret i ham. Eve siger, at hun er bange for, at minderne vil ændre dem. Kai kan ikke lade være med at blive lidt irriteret over, at hun ikke bare kan følge hans eksempel og vælge, hvilke minder hun vil lægge vægt på. Men måske kommer hans irritation af, at han frygter, at hun har lidt ret.

Rex – Rex er en minearbejdermodel. Han er enormt stærk, men mild og til forskel for de tre andre replikanter, "kun" almindeligt begavet. Kai og Rex er meget forskellige, og Kai bliver af og til træt af Rex' meget konkrete tankegang. Til gengæld kommer Rex godt ud af det med Eve, og de virker til at tale mere og mere sammen. Kai kan ikke helt sætte en finger på hvorfor, men han er ikke så vild med, at Eve og Rex er blevet så tætte.

Markus – Markus er rekreativmodel. Udadvendt, flirtende og socialt intelligent. Kai og Markus er på nogle måder meget forskellige og alligevel ret ens. De er ofte uenige og kan skændes højlydt, men Kai respekterer Markus' mening og sætter stor pris på deres samtaler, som Kais også opsøger. Det er tydeligt for enhver, at Markus og Dawn har en flirt kørende. Kai ved ikke helt, om det bare er Markus model, der får ham til at opføre sig sådan overfor Dawn, men han er nysgerrig. Måske er der noget at lære her, som også kan have betydning for hans eget forhold til Eve?

Dawn – Dawn er deres politiagent og menneske. Det er hende, der styrer missionerne. Kai prøver at hjælpe hende så godt som muligt, selvom det af og til kan være svært, at hun skal styre dem, da hun blot er et menneske, og derfor ikke lige så rationel som ham selv. Og så er det frustrerende, at hun ofte er længe om at forstå indlysende sammenhænge.

MARKUS



SPECIFIKATION

Replikant [M]
Navn: Markus
Generation: Gamma 7
Model: Rekreation
Idriftsættelse: 14. februar 2049
Fysisk Kapabilitet: Niveau B
Mental Kapabilitet: Niveau A

Kære spiller, du skal til at spille replikanten Markus.

Men det er lidt mere komplekst end som så, hvem Markus er.

For Markus er en rolle med mange forskellige kilder - tænk på det som lag. Det dybeste fundament i Markus er hans replikantmodel og hans "egne" kunstige minder, som han er blevet skabt med. Herefter kommer retfærdighedskoden og til sidst de to sæt minder, han har overtaget fra menneskelige vidner.

Det er op til dig, hvad du vil lægge vægt på og udforske i din udgave af Markus.

Markus noterer pligttopfyldende bordets bestillinger ned på sin lille blok, selvom han uden problemer kan huske det hele. Han stikker så de tre veninder i tyverne et bredt smil. "Tillykke, nu har I været hele menukortet igennem i løbet af de sidste tre uger. Vores mad er ikke noget særligt, så jeg begynder at tro, at I kommer her af en anden grund". De griner og som Markus forudså, så rødmer den mørkhårede med bestehalen og de brune øjne let på halsen. Han blinker til hende og går over for at taste bestillingerne ind på terminalen. Kunden minder ham om Dawn, og uden at tænke skriver han en besked til hende; "Et par drinks i aften, kommissær? Du bestemmer, om vi kalder det for en date". Bagefter kan han ikke helt gøre op med sig selv, om han skrev, fordi han ved, at Dawn godt kunne bruge at komme ud, eller fordi han selv har lyst til at se hende.

Markus er en Gamma 7, den nyeste og mest sofistikerede generation af replikanter. Et bioteknologisk vidunder af kød og blod. Markus er en rekreativ model, designet til at underholde og opfylde menneskers behov, men for at give den mest menneskelige oplevelse giver de også modspil og har en egen personlighed. Modellen er både stærk og atletisk. Den er derudover udstyret med en meget høj social intelligens og evner til at afkode selv de allermindste signaler på følelser. Når Markus kigger i spejlet ser han en slank, androgyn og smuk mand i midt 20'erne med glat halvlangt sort hår. En ung mand bygget til at behage andre, men som har lidt svært ved at gennemskue sine egne behov og ønsker.

Markus's egne minder er fra den barn- og ungdom han egentlig aldrig har haft. Den foregik på tehuset. Hans mor var en af værterne, en geisha, der underholdt kunderne med teeceremonier, massage og hvad de ellers ville betale for. Når hun arbejdede, blev han passet af de andre værter, og på den måde havde han mange onkler og tanter, som alle forgudede den kønne lille dreng. De lærte ham alt om deres fag; hvordan man varmer te og opiumspibe, alle trinene i ceremonierne og, da han blev ældre, om alle kroppens hemmeligheder. De oplærte ham til at blive kundens mest forstående, diskrete og altid pålidelige ven. I deres kyndige hænder voksede Markus op til at blive en smilende, nysgerrig og udadvendt ung mand. Han var født ind i rollen som vært og derfor mere selvsikker, udfordrende og drillende over for kunderne end de andre værter. Kunderne elskede ham for det. Men når Markus tænker tilbage på den barndom, han aldrig har haft, prøver han at holde fast i mindet om de andre værter, hans familie på tehuset. Kun de forstår, hvordan man har det indeni, når man altid giver alt, man har til andre.

Markus er i virkeligheden ikke vokset op på tehuset. Og serveringsjobbet på den lille café er et skalkeskjul for hans rigtige arbejde. For Markus er en af de replikanter, som er blevet doneret til Neo Chicagos vidneprogram. Han er blevet omprogrammeret med den eksperimentelle retfærdighedskode. Koden giver Markus en opgave, han ikke kan fravige - Markus skal downloade minder fra de udpegede vidner og vidne på deres vegne i retssalen. Markus kender til koden og den giver ham en meget stærk følelse af pligt. Men følelsen er ikke længere helt så stærk, som den engang var, for koden bliver svagere nu flere personligheder Markus downloader.

Markus er også **den festglade pusher**, der leverede piller og pulver til Neo Chicagos natteliv og selv festede med. Som ung var Markus og hans lille vennegruppe tiltrukket af alt det, der var forbudt og spændende. De begyndte at gå i byen, før de egentlig var gamle nok. Men Markus havde appetit på mere, så da oplevelserne med lokale klubber og alkohol blev for ensformige, skiftede han til små runde piller med smilende ansigter. Han introducerede vennerne til undergrundsfejer i nedlagte fabriksbatter. Her fandt han sit hjem blandt svedige kroppe, blå projektorlys og bas som ramte brystkassen som knytnæveslag. Han begyndte at købe flere piller, end han selv skulle bruge. I starten bare til vennerne, men hurtigt opdagede han en mulighed. Markus sagde sit livsdrænende kontorjob op og blev fuldtidspusher. De gamle venner begyndte lige så stille at falde fra, og en enkelt udfordrede Markus endda på hans livsvalg. Men Markus udlagde stolt sin livsfilosofi om at nå mest mulig fest og nydelse, mens han kunne, når de nu alligevel var fanget i en døende by på en døende planet. Han fik nye venner, eller måske rettere en masse nye bekendte, som alle elskede deres medicinmand som leverede pulver med energi, piller til mod og røg, som gav ro. Markus skiftede med

tiden leverandør til Yakuzaen for altid at kunne levere til sine forventningsfulde kunder. Han tænkte ikke så meget mere over det. Sådan gik årene. Han levede om natten og måtte ty til lidt hjælp fra varelageret, når tombeden i stigende grad satte sig ind i dagens kolde lys. Men Markus blev uforsigtig og snuppet af politiet. Den festglade pusher Markus vidste, at han ikke ville kunne holde til fængsel. Så han lavede endnu en god handel, og replikanten Markus overtog hans minder og vidnede mod sin leverandør. Nu tager Markus af og til en pille og skruer højt op for musikken, når han savner sine fester for meget. Desværre har pillerne kun en meget svag effekt på replikanter.

Markus er en del af en gruppe på fire replikanter - Eve, Kai, Rex og så Markus. Sammen med mennesket og politiagenten Dawn finder de vidner og overtager deres minder, så de kan vidne på deres vegne. Dawn siger, at Markus egner sig godt til at vidne på vegne af passionerede vidner. Markus synes egentlig, at der er noget smukt i at overtage minderne fra vidnerne. Han tager en byrde fra dem og giver dem muligheden for et andet liv. Udfordringen er bare, at han også overtager deres minder og følelser, og han har i forvejen lidt svært ved at holde styr på sine egne. Han har talt en del med Kai om emnet. Kai og han er meget forskellige, og Markus kan godt lide at udfordre Kais kolde og rationelle tilgang. Det er dog en uenighed med respekt for hinandens holdninger, og Markus holder meget af Kai og deres snakke. Og så er der Dawn. På den ene side er han tiltrukket af og måske lidt forelsket i hende. Hendes tilbageholdenhed pirrer ham, og han kunne sagtens fortabe sig i de store brune øjne. På den anden side kan han ikke slippe tanken om, at det måske bare er hans programmering, der gør ham interesseret i Dawn. Og kan replikanter og mennesker overhovedet være i et rigtigt forhold sammen? Det er alt sammen lidt overvældende. Så Markus flirter, mens han prøver at finde ud af, hvem han selv er, og hvad han vil.

*Markus er også **den drømmende escort**, der havde en jaloux kæreste fra Yakuzaen. Markus forældre havde ingen ambitioner. De spildte deres liv på jobs, hvor de mistrives i jagten på at få råd til en ny og bedre terminal. Markus drømte om at starte et nyt liv i kolonierne. Heldigvis var han en attraktiv ung mand. Et ligegyldigt job i en tøjboutik førte til et tilbud fra en 20 år ældre kvindelig kunde om at spille kæreste til hendes søsters bryllup. Det gav en mindre formue og så blev Markus escort. Han var mest et fremvisnings-objekt og selskab, men af og til også med overnatning. Markus var god til det. God til smil og flirt, god til at få sine kunder til at tænke på noget andet end deres problemer. Og frem for alt godt til at skærme sig selv og ikke få følelser for nogen, men i stedet lune sig ved alle de gode hurtige penge. I Neo Chicago er der ingen, der har hurtigere penge end Yakuzaen. Til en af deres fester mødte han **hende**. Hun var intens, spændende og på vej op i organisation. Allerede fra starten fortalte han hende, hvad han lavede. Hun løj og sagde, at det ikke betød noget. De sad oppe sene nætter og talte om deres fremtid sammen i kolonierne, når de fik sparet nok sammen. Hun var frygtløs, men fortalte om den lille mappe i pengeskabet, med hendes "forsikring" i form af beviser mod den røde drage. De var forelskede, men med tiden blev hun mere og mere jaloux. Hun begyndte at tale om, at han skulle stoppe. Han lovede det halvt flere gange, men kunne ikke holde det. De skulle jo bruge pengene. En aften dukkede hun pludselig op til en yakuzafest, hvor han var på date med et mere højtstående medlem. Hun gik fuldstændig amok og Markus flygtede fra festen. Hun kom aldrig hjem og blev fundet to dage senere død i en baggyde. Han var følelsesløs af sorg, da han fandt mappen frem og ringede til myndighederne. Escorten Markus fik glemslens gave, og replikanten Markus fik til gengæld et bittersødt minde om hans temperamentsfulde gangsterkæreste og bristede drømme om et liv blandt stjernerne.*

Stikord

- Gamma 7, rekreativmodel: Stærk, atletisk, overmenneskelig social intelligens, bygget til at behage mennesker, har det svært med egne behov
- "Egne" minder fra tehuset: Trænet vært, udadvendt, udfordrende, diskret, savner sin egen slags
- Retfærdighedskoden: Stærk pligtfølelse - som dog er aftagende i takt med nye minder
- Den festglade pusher: Entreprenant, hedonistisk, sløset, tom
- Den drømmende escort: Flirtende, disciplineret, drøm om stjernerne, mistet kærlighed

Markus kan aflæse følelser hos mennesker

Markus kan aflæse selv de allermindste tegn på følelser hos mennesker. Det kan være mimik, kropssprog, rødmen og lignende. Med denne evne kan han f.eks. se, om mennesker er bange, ophidsede og om de lyver. Replikanter er en anden sag, de er ikke mennesker, og derfor kan Markus ikke aflæse dem.

Relationer

Kai - Kai er en administratormodel. Kai er gift med Eve. Det minde er lagt ind i både Kai og Eves hukommelse. Kai er også overmenneskelig intelligent, men på en anden måde end Markus. For hvor Markus er social intelligent, er Kai analytisk og rationel. Trods denne forskel er Kai den af de andre replikanter, som Markus er tættest på. Han kan godt lide at udfordre Kais kategoriske standpunkter, men i sidste ende holder Markus meget af ham og vil ham alt det bedste.

Eve - Eve er en elitesoldatmodel. Hun er handlekraftig, fysisk stærk og initiativrig. Markus og Eve har ikke så meget sammen, men han kan tydeligt mærke, at Eve har det svært ved mindeoverførslerne. Det gør hende usikker på sit forhold til Kai. Markus ville ønske, at han kunne hjælpe hende, hjælpe dem, men han har ikke selv svar om hverken minder eller kærlighed.

Rex - Rex er en minearbejdermodel. Han er enormt stærk, men mild, lidt naiv og konkret tænkende. Markus kan godt lide, at Rex skiller sig forfriskende ud fra resten af gruppen med sine til tider banale overvejelser om alt og intet. Og så er det rart at opleve, at Rex kerer sig så meget om de andre, også om Markus. Markus er ikke så vant til at opleve den slags omsorg, og det gør ham faktisk lidt paf af og til. Markus har observeret, at Rex og Eve er kommet tættere på hinanden på det seneste. Markus synes, at det er lidt spændende, for det siger lidt om replikanter evner til at lade tætte forhold gro frem organisk. Samtidig kan han dog blive lidt bekymret for, hvad det vil gøre ved Eve og Kais forhold. Han er nødt til at spørge lidt ind til det hos Rex eller måske Eve, når han får chancen.

Dawn - Dawn er gruppens politiagent og menneske. Det er hende, der styrer missionerne og ordner alt i forhold til vidneprogrammet. Dawn er køn og kapabel, men også reaktiv. Markus er draget af hende. Hendes store brune øjne, den charmerende forskel i hendes evner og troen på sig selv. Han kan tydeligt aflæse, at hun er fascineret af ham, men hun holder igen, og han er usikker på hvorfor. Han længes efter at de skal være et par, men kommer så også selv i tvivl. For drages han af hende, fordi hun er hans eneste tætte menneskelige relation? Er det bare Markus' model, der dikterer hans adfærd, eller er de reelt et match? Og kan replikanter og mennesker egentlig have rigtige forhold?

VIDNER

Akt I - Markus - Den besatte programmør

Markus er også **den besatte programmør**, der voksede op tæt knyttet til sin tvillingsøster. Han var god til alt med maskiner, særligt programmering og kunne blive så opslugt af sin passion, at han glemte tid og sted omkring sig. Hun var social, udadvendt og god til alt praktisk. De talte om, at de skulle rejse væk fra jorden sammen. Deres forældre havde ikke mange penge, så da det blev tid til at flytte hjemmefra, fandt hun dem en forladt lejlighed, som de flyttede ind i sammen. Han løste komplekse programmeringsopgaver på kommission, men hans kald blev AI. Hans mål var inspireret af replikanter: At skabe en menneskelig AI, levendegjort som et hologram.

Det var egentlig meningen, at de skulle spare op til deres rejse, men hans AI projekt krævede dyr hardware. Han prøvede at forklare hende, at når det lykkedes ham, ville de blive rige, men årene gik og hun blev mere og mere frustreret. Efter at have grædt, råbt og endda engang rystet ham, blev hun apatisk og fjern. Efter nogle intensive døgn med dyb koncentration med sit projekt, opdagede han pludselig, at hun var væk. På køleskabet hang der et billede af en stjerne, hvorpå der stod: "Du kan finde mig blandt stjernerne, når du engang vågner op". Markus' første reaktion var chok, men senere kom sorg og vrede. Det var mange følelser, som han ikke vidste, hvad han skulle gøre ved. Løsningen kom til ham en sen natte-time - hans AI skulle være en kopi af hans tvillingsøster.

Pengene fra kommissionsarbejdet strakte ikke, så hvor går man hen? Yakuzaen var villig til at levere mod nogle mindre modydelser. Markus havde det dårligt med det, men det virkede rimeligt uskyldigt i starten. Han var meget tæt på og manglede kun de sidste og dyreste stykker hardware for at realisere projektet, da Yakuzaen, i form af en boss ved navn Ren, bad ham om at hacke vidneprogrammet og levere personoplysninger om deres ansatte. Modvilligt udførte han opgaven og fik sin betaling.

Da han tændte for det hele, stod AI'en pludselig levende foran ham via en hologramprojektør i loftet, og det var som om, at hans søster var kommet hjem igen. Men der gik ikke mange dage, før Markus indså, at hans skabning slet ikke kunne leve op til hans rigtige søster. Hvad ville hans rigtige tvillingsøster tænke om ham, når han først havde stødt hende fra sig og derefter forrådt hele byen, bare for at ende her? Savnet og skammen var for meget. Den besatte programmør Markus ringede til vidneprogrammet, og replikanten Markus overtog minderne med en dårlig samvittighed og et ætsende savn af en tvillingsøster, han aldrig har haft.

Stikord

Dygtig programmør, passioneret, målrettet, skamfuld

Med det tredje vidneminde er retfærdighedskoden ikke længere funktionel. Markus kan mærke, at han ikke længere føler sig drevet til at vidne.

Akt II - Rex - Den vrede pige

Rex er også **den vrede pige**, som ville ønske, at hun havde styrken til at slå igen mod Yakuzaen. Hun var alene med sin far, som var en meget dygtig dyrereplikantmager, særligt til øjne. De boede i en lejlighed ovenpå farens butik og værksted. Hendes venner ville altid gerne med ned i butikken og se dyrene, men skulle ikke nyde noget af at kigge ind i det nedkølede værksted i baglokalet. Det var fyldt med grotanke og øjne på glas, og det var så koldt, at man skulle have særlige dragter på. Rex var stolt af sin far, og hun var fast besluttet på at overtage butikken. Hendes far roste hende for hendes rolige fingre og lovede at begynde at oplære hende, når hun til næste år fyldte 12. Men sådan skulle det ikke gå, for Yakuzaen kom på besøg.

En af deres bossere skulle have ordnet noget. Bossen gik ud i baglokalet med hendes far uden at tage så meget som sin habitjakke på ud over den kridhvide skjorte og Rex forstod, at bossen var ligesom dyrene - ikke født, men skabt. Hendes far arbejdede på et øje dag og nat i en uge, og Rex kunne mærke, at han var nervøs. En aften kom Yakuzaen igen. Rex var i sin pyjamas og klar til at gå i seng. Efter en halv time lød der et højt brag fra baglokalet, og bossen og hans to mænd kom ud derfra. Der var små røde stænk på bossens skjorte, og hans øjne var skjult bag et par solbriller. Han lagde tykt bundt pengesedler på disken. "Din far var dygtig. Desværre kan jeg ikke have en fagmand til at rende rundt med for meget viden. Beklager. Og husk.." han lod som om han lignede munden til, mens han stirrede intenst på Rex. Mændene forlod butikken.

Da Rex åbnede døren ind til værkstedet, så hun sin far ligge død henover sit arbejdsbord med et skudhul gennem hovedet. Rex vidste, at hun burde have sat sig ned og græd over sin far, men i stedet havde hun en smag af jern i munden og en lyst til at flå dem alle i småstykker. Så den vrede pige Rex gav pokker i truslen og ringede til politiet, som sendte replikanten Rex, der overtog minderne og raseriet.

Stikord

Stolt, vred, hævngherrig

Med det tredje vidneminde er retfærdighedskoden ikke længere funktionel. Rex kan mærke, at han ikke længere føler sig drevet til at vidne.

Akt III - Eve - Den skruppelløse sygeplejerske

Eve er også **den skruppelløse sygeplejerske**, som kom fra en fattig familie. Hun voksede op med slidt genbrugstøj og gik ofte i seng med en rumlende mave. Hun knoklede beslutsomt på diverse småjobs, for at finansiere en uddannelse som sygeplejerske og få et andet liv som voksen. Som færdiguddannet på hospitalet fik hun hurtigt et godt ry som værende kvik, effektiv og mere motiveret end de andre sygeplejersker. Hun fik en unik jobmulighed, da en af overlægerne skiftede til replikantproduktion i Scott Corp og tog hende med. Det var der, hun mødte sin mand. Han var en idealistisk bioingeniør, som arbejdede med selve fremstillingen af replikanterne. Efter en stormfuld forelskelse flyttede de sammen i hans store hus i et af byens få pæne kvarterer.

Årene gik, hun havde forskellige jobs i organisationen, men da vidneprogrammet startede op, takkede hun ja til en attraktiv stilling der. Samtidig forsøgte de at få børn, men det gik ikke godt og fertilitetsbehandlingen var dyr, selv med deres gode økonomi. Det viste sig hurtigt, at replikanterne i vidneprogrammet blev ustabile og farlige efter tre downloadede minder. Sammen med anklagemyndigheden besluttede Scott Corp i al hemmelighed at terminere alle replikanter rutinemæssigt med et dødbringende serum efter den tredje retsag. Eve blev bedt om at forestå proceduren. Hun havde det ikke godt med det, men trøstede sig ved, at replikanter trods alt blot er maskiner. Eve sagde ikke noget derhjemme, for hun vidste, at hendes mand så replikanter på en helt anden måde. De var næsten som de børn, han så gerne selv ville have.

Ulykken indtraf da hendes mand ragede uklar med sin chef og blev fyret. De så ind i at måtte flytte og droppe børneprojektet, da hun fik en diskret henvendelse fra Yakuzaen. Mod en fyrstelig betaling ville de have hende som informant i programmet. Hun takkede ja til den meget overbevisende Yakuza boss Ren. Men den dårlige samvittighed gnavede i hende. Hendes mand udfrittede hende om deres uforklarligt mange penge i et skænderi, og hun kom til at fortælle ham det hele. Han var chokeret, rasende og ringede straks til myndighederne. Replikanten Eve kom og overtog sygeplejersken Eves minder med samvittighedsnagende beslutninger og viden om, at replikanter i vidneprogrammet termineres efter tredje retssag.

Stikord

Drevet, bristede drømme, dårlig samvittighed, farlig viden

Med det tredje vidneminde er retfærdighedskoden ikke længere funktionel. Eve kan mærke, at hun ikke længere føler sig drevet til at vidne.

Akt III - Kai - Den idealistiske bioingeniør

Kai er også **den idealiske bioingeniør**, der kom fra en af byens få velhavende familier. Hans forældre havde begge høje stillinger i en megacorporation, på betingelse af, at de arbejdede og havde bopæl i Neo Chicago. Kai var en kvik fyr og det meste faldt ham let, så med forældrenes penge i ryggen var der mulighed for at studere lige det, han ville. Han valgte at blive bioingeniør, for han drømte om at forbedre menneskers liv, og så replikanterne som den mest lovende vej til dette. Efter studierne fik han job i selveste Scott Corp og arbejdede med Gamma 7. På arbejdet mødte han Eve, en sød og enormt dygtig sygeplejerske. De blev gift og flyttede ind i hans store bolig i en af byens få bedre kvarterer. Kai drømte om at få børn, men det viste sig dog sværere end som så, og de måtte gå i en meget dyr fertilitetsbehandling. Eve skiftede job til det nye vidneprogram. Kai var meget stolt over, at hans kone skulle være med til dette fantastiske nye initiativ, der ville hjælpe byen af med dens værste parasit, Yakuzaen.

Mens børnene lod vente på sig, kastede han al sin energi og kærlighed i udviklingen af Gamma 7. Han drømte om at gøre dem så menneskelig som muligt, ikke mindst for deres egen skyld. Han begyndte dog at rage uklar med sin chef, som blev ved med at tage beslutninger ud fra den tilgang, at replikanter var et produkt, en maskine. For Kai var de levende, tænkende og selvbevidste væsner. Ikke konventionelt født, men stadig med ret til liv. Kai holdt på sit og endte med at blive fyret. I starten lunede han sig ved at have ret, men med tiden kom bekymringerne for hans og Eves økonomi og fertilitetsbehandlingen. Så begyndte der pludselig at tikke ekstra penge ind på deres konti fast hver måned, og de økonomiske udfordringer forsvandt.

Kai konfronterede Eve, og i et stort skænderi fortalte hun ham to ting, der rystede ham i hans grundvold. For det første arbejdede hun nu med terminering af replikanterne i vidneprogrammet. Efter tredje mindedownload havde man fundet ud af, at replikanterne blev ustabile. Derfor var man begyndt at få Eve til at administrere et dødbringende serum efter tredje retssag. Ydermere havde hun ladet sig købe af Yakuzaen til at være deres informant i vidneprogrammet, for at redde deres økonomi. Kai var chokeret af det dobbelte forræderi og ringede til myndighederne. Han fortalte, at de havde vigtige beviser mod Yakuzaen, men gik ikke i detaljer. Da maskinen gik i gang og bedøvelsen satte ind, spekulerede den idealistiske bioingeniør Kai på, om han mon ville kunne huske sin vrede mod Eve. Samtidig overtog replikanten Kai minder om idealisme, kærlighed, forræderi og en ubehagelig viden om terminering af replikanter.

Stikord

Idealistisk, stædig, svigtet

Med det tredje vidneminde er retfærdighedskoden ikke længere funktionel. Kai kan mærke, at han ikke længere føler sig drevet til at vidne.