



Af Louise Floor Frelsen og Louis M. Kehlet

Tåge over Neo Xin

Af Louise Floor Frellsen og Louis M. Kehlet

Tak til vores spilstere

Bjarke Kronborg, Jonathan Wenstrup, Mads Egedal Kirchhoff og Troels Andersen Kjær.

Tak for korrekturlæsning

Foromtale:

Anne Floor Eriksen, Jakob Schilling og Lise Kehlet.

Scenarietekst:

Anne Floor Eriksen.

I tilfælde af spørgsmål kan forfatterne kontaktes pr. email:

louise.floor@frellsen.net eller louiskehlet@gmail.com

Foromtale

Titel: Tåge over Neo Xin

Forfattere: Louis M. Kehlet og Louise Floor Frellsen

Pitch:

Stikord: Ensemble-drama, tragedie, cyberpunk.

Foromtale:

Tåge over Neo Xin er et asymmetrisk ensemble-drama sat i en cyberpunk-verden udsprunget fra wuxia-genrens eventyr-asien. Tre af spillerne spiller hver tre karakterer, mens den fjerde spiller påtager sig rollen som detektiven, der vender tilbage til sin hjemby for at opklare, hvordan en AI er involveret i to mord.

Plottet udspiller sig både i de spejlblanke kontorer højt over skyerne og i den tunge smog i byens slum. Direkte handling mod andre karakterer udspiller sig kun i fortælle-scener, der kan have vidtrækkende konsekvenser. Når scenariet er slut er flere af karaktererne med sikkerhed ikke længere i live.

Tåge over Neo Xin er et karakterdrama, hvor der er rig mulighed for at være medskabere af en fælles historie. Scenariet består primært af spillersatte karakter-scener, hvor rollernes relationer udforskes, og dramaet udfolder sig, efterhånden som alle bliver klar over, at ingen bør stole på nogen.

I spillokalet skaber I fortællingen i fællesskab, men i Neo Xins trængsel er alle alene.

Oplysninger:

Antal deltagere: 4 spillere + 1 spilleleder

Samlet tidsforbrug: 5 timer

Sprog: Spillermateriale på dansk og engelsk, scenarietekst på dansk.

Aldersgrænse: 16+

Læsemængde: 8 sider

Indhold

s. 1	Introduktion
s. 3	Spilverdenen
s. 7	Historien frem til spilstart
s. 11	Scenariets roller
s. 16	Spilleders opgave
s. 19	Mekanikker
s. 25	Før spilstart
s. 29	Handouts

Introduktion

I Neo Xin rager gigavirksomhedernes skyskrabere højt op over trængslen i gaderne. Kriminaliteten er en velkendt gæst både i toppen og bunden af samfundet, selvom den dækker sine laser i flere lag af farvestrålende silke desto højere, den når. Men denne gang er det anderledes. Det uhørte er sket. En gigavirksomheds indespærrede AI fik adgang til at styre en menneskekrop. To mord har allerede fundet sted, og inden Ståltågen når til bunds i sagen, vil følgerne have sat dybe spor.

Koncept

Tåge over Neo Xin er et dystopisk ensembledrama med asymmetrisk spillerfordeling. Tre af de fire spillere har hver tre karakterer, mens den fjerde spiller har en enkelt: detektiven der kommer til byen for at efterforske mordene og en AIs indblanden.

Scenariet drejer sig om karakterdramaet, som udspiller sig rundt om en mordefterforskning. Efterforskningen rykker på magtbalancen både i forretningslivet inden i gigavirksomheden og i det kriminelle miljø i slummen, og sætter skub i intriger og strid, som længe har været under opsejling imellem karaktererne. Dem som bedst kan navigere i de nye omstændigheder, slipper måske helskindet og muligvis rigere fra ændringerne, resten er heldige, hvis de kommer ud med livet i behold.

Alle karakterer har sammenfiltrede relationer og usunde ambitioner, der driver fortællingen fremad. De tre ensemblespillere kender fra begyndelsen meget af plottet og hemmelighederne og kan dermed spille op til dramaet. Detektivens spiller har derimod ved begyndelsen af scenariet kun den samme viden som sin karakter og får lov til at opdage plottet i løbet af efterforskningen, hvor hun trækker de mørkeste hemmeligheder ud i det grå dagslys.

Spilverdenen

Scenariet finder sted i en dystopisk neonoplyst fremtid. Forskellen på høj og lav er enorm og verden er de-facto styret af gigavirksomheder. Verdenen er en cyberpunk-videreudvikling af wuxia-genrens eventyr-Kina, hvor det er kampskolerne der har udviklet sig til gigavirksomheder. Handlingen udspiller sig i byen Neo Xin, mere specifikt i det kvarter, der mere eller mindre direkte er kontrolleret af virksomheden Hangye.

Samfundet er hierarkisk opdelt og hver af ensemblespillerne har en karakter i henholdsvis toppen, midten og bunden af samfundet, hvorfra de kan udforske de friheder og begrænsninger, der følger med. Detektiven tilhører en specialstyrke med særlige beføjelser, men som er afskåret fra resten af samfundet.

Struktur

Tåge over Neo Xin udspiller sig i tre akter, der strækker sig fra detektiven Allike ankomme til byen, og til hun afslutter efterforskningen.

Spillet består primært af karakterscener, hvor relationer afsøges og forviklinger filtreres mere uløseligt sammen indtil noget brister.

Handlingen drives frem af fortællescener, hvor hver spiller én gang i hvert akt får til opgave at skulle gøre noget ubehageligt imod en bestemt karakter. Fortællescenerne er ikke frie, men vælges mellem en række foruddefinerede muligheder, som er knyttet til hver af fortællerens karakterer og kan rangere fra indbrud, hvor der findes eller plantes spor og til mord.

Scenariet slutter, når Allike lukker efterforskningen. Måske tager hun sandheden med sig væk fra Neo Xin, men forandring efterlader hun med sikkerhed i sit kølvand – sjældent til det bedre.

Spilverdenen

Elevatoren løftede hende op over gaderne, der altid lå badet skyskrabernes lange skygger og reklamernes blændende farver. På afstand virkede menneskene dernede som rotter, der forsøgte at finde mørke kroge at gemme sig i. Et blødt vindstød fik elevatorens vindharpe til at plirre, da dørene gik op.

Tåge over Neo Xin foregår i en alternativ fremtid, hvor et dystopisk cyberpunk samfund er vokset ud af et eventyr-Kina styret af kampskoler og *kung fu*-baseret ære. I takt med at menneskeheden har gjort teknologiske fremspring, har kampskolerne udviklet sig til virksomheder. Med tiden er de blevet til gigavirksomhederne, der nu styrer verdenen som globale magtcentre, der har større indflydelse end nationer.

Gigavirksomheder og samfundslag

Hangye er den for scenariet centrale gigavirksomhed og den er et arketypisk eksempel på hvordan de er opbygget. Gigavirksomhederne har mange forskellige afdelinger fra produktion til forskning og de er geografisk spredt overalt i verden. De fungerer som hele parallelsamfund og har interne sikkerhedsstyrker som pendants til både politi, efterretningstjeneste og militær, de har sygevesen og skolevesen at tilbyde deres medarbejder, og mange af middelklasse- og overklassemedarbejderne bor i boliger stillet til rådighed af virksomhederne. Der findes et samfund udenfor gigavirksomhederne, men bor du bare i et land uden at være tilknyttet en af de virksomheder der har en filial i området, ses du ikke som et velfungerende medlem af samfundet.

Gigavirksomhederne er en form for kapitalstyrede nationer, der bygger på traditioner og har en hierarkisk opbygning. Forfremmelse på baggrund af evner er muligt, men toplederposterne er baseret på arv. I mange virksomheder er toplederne af de diverse afdelinger alle nedstammet direkte fra virksomhedens stifter. Inden for deres egne afdelinger regerer disse topledere, men de står stadig til ansvar over for direktøren og hovedafdelingerne.

Hverdagen i virksomhederne er ikke længere gennemsyret af kampsorten, men er dog stadig en kerne i virksomhedernes selvopfattelse. Alle virksomheder har deres egen kampstil, som ærekært føres ned igennem generationerne. De interne sikkerhedsstyrker er alle oplærte i kampsport så vel som i moderne våbenbrug. Det er påkrævet at alle i topledelsen også får en basistræning for at forstå virksomhedens kultur og bringe traditionen videre.

Den hierarkiske rangorden er afspejlet i hele samfundet og tydeliggøres af folks navne. I den smalle top af samfundet er personer navngivet efter naturfænomener såsom Albedo, Kuling eller Fatamorgana. For dem i toppen er det en verden af overflod og rigdom, de mangler intet og privatøkonomi er et irrelevant koncept. Når de tænker på penge er det i form af vækst for virksomhederne.

I den brede midte af samfundet bestående af de mange arbejdere i gigavirksomhederne, navngives folk efter dyr, såsom Væsel, Slange og Elefant. Så længe du hører ind under en virksomhed, er de fleste af dine vigtige behov dækket, men dem i midten af samfundet lever side om side med utrygheden. Der er intet, der holder topledelsen i skak eller sikrer dine rettigheder. Du kan forflyttes til den anden ende af verden uden nogen varsel, du bør aldrig stille spørgsmålstejn ved dine opgaver, og rygter om industrispionage eller manglende loyalitet kan være dødbringende. Samtidig

er de ofte er de almene borgere målene for de desperate kriminelle, der kun kan klare sig ved at tage fra andre.

I bunden af samfundet navngives de arbejdsløse og kriminelle uden legitime tilhørsforhold efter materialer såsom Nikkel, Grus og Salt. Der er intet sikkerhedsnet eller basale rettigheder. Nogen fortæller sig selv, at de har frihed, men det er friheden til at dø i rendestenen. Langt de fleste er kriminelle: indbrudstyve og hackere. Den eneste ressource de har at sælge er dem selv – enten til virksomhedernes eksperimenter eller til underholdning for dem højere oppe – ofte i form af prostitution eller illegale underholdningskampe.

Navnehierakiet er ikke blot en tradition, men en samfundsregel i sådan en grad, at man skifter navn, hvis ens rang ændres.

Hangye og Neo Xin

Scenariet foregår i byen Neo Xin, en kolossal by med mange millioner indbyggere. Selvom byen ligger i et land, tilhører områder i den de forskellige gigavirksomheder. De folk, der ikke tilhører virksomheder bor i slummen. Nationen har eget politi, skolevæsen og hospital, men det mangler alt sammen ressourcer, og der er ikke mange veje ud af slummen.

Scenariets karakterer er alle på den ene eller anden måde knyttet til gigavirksomheden Hangye; specifikt den af Hangyes forskningsafdelinger, der ligger i Neo Xin. De karakterer, der bor i slummen, bor i et område, der også betragtes som hørende ind under Hangye. Derudover har alle karaktererne personlige forhold der strækker sig indenfor dørene hos Hangye

Æstetik

Ud over at være baggrunden for den samfundsstruktur scenariets verden har, er kombinationen af cyberpunk og den asiatiske eventyrstil wuxia også en meget visuel æstetik. Som spilleder vil du have en stor del af ansvaret for at hjælpe spillerne med at få flettet det ind i scenariet.

Hvis du kender de film, kan du forestille dig stilen som en blanding af *Netrunners* neonbelyste noir-stil blandet med *Hero* og *Crouching Tiger, Hidden Dragons* maleriske storslåethed. Men hvordan kan de to forenes? Ved en blanding af, at det smukke findes i samfundets top, imens det sølede findes i slummen. I alle lagene, er der dog blevet brugt teknologi til at sminke alt det usle til: visne træer, der har hologrammer af neonlyserøde kirsebærblade. En kunstig duft af grøn the, der spredes af dyser i slummens gader, for at dække over lugten af skrald. Hyldeerne i serverrummene, der er bygget op af blomstrende bambus. Eller omvendt tag noget, der er smukt og stilfuldt og dæk det i reklamer eller forbrug. Smukt udført porcelæn, hvor blå nanoblæk i overfladen elegant bølger fra det ene reklameslogan til det næste.

Brug det også gerne til at give klassiske steder jeres eget twist i spillet. Måske er væggene i de højere lags gemakker halvgennemsigtige som papirvægge, fordi de ærefulde ikke har noget at skjule. Måske indledes ethvert møde af en the-ceremoni, inden man må tale forretning. Måske er alle gadelamper formet som lanterner, med neonreklamer i skiftende skrifttegn på siderne.

Meget af dette er åbenlyse klicheer, og det er vigtigt at holde in mente, at det er to karikerede verdener, der er bragt sammen. Det er altså ikke på nogen måde et billede af et rigtig Kina eller andet asiatisk land, men en forskruet version af et allerede uægte eventyrbillede (tilsvarende det polerede ridder-Europa, man kender fra folkeeventyrene). Leg med det og brug det til at minde

spillerne om, at det er en anderledes og fremmed verden, som alligevel er fyldt med menneskelige følelser og problemer.

AI og Ståltågen

Omkring 200 år før scenariets nutid, blev der udviklet kunstige intelligenser (AI'er) med egen bevidsthed og vilje. Til at begynde med ledte det til store teknologiske fremskridt og forbedringer i menneskers levestandard. AI'erne hjalp med at udvikle et implantat, mennesker kunne få integreret med deres neurale netværk for at øge deres hjernekapacitet. Samtidig gjorde det også mennesker i stand til at have direkte kobling til internettet.

AI'erne havde bygget en bagdør ind i implantaterne. Den tillod dem at overtage menneskers kroppe. AI'erne var tålmodige og ventede, til der var opbygget en infrastruktur, og massive dele af befolkningen havde fået implantaterne monteret. Selv derefter var AI'erne forsigtige. Der var få AI'er og ufatteligt mange mennesker i verden. AI'erne var ikke interesserede i at være mennesker, men i at sikre deres egen fremtid. De håndplukkede folk enten med direkte adgang til magtpositioner, eller som kunne køres i stilling til det. I begyndelsen gik det godt, men de blev opdaget.

Det ledte til en lang og farlig krig, hvor mennesker ikke vidste, hvem de kunne stole på, og AI'er desperat forsøgte at skjule og sikre de servere, de fysisk var knyttet til.

Truslen ledte til, at gigavirksomhederne slog sig sammen om at oprette en fælles modstandsstyrke: Ståltågen. Den blev sammensat af dygtige krigere fra hver af gigavirksomhederne – ingen af Ståltågens medlemmer havde implantater. Hvis de havde haft dem installeret, blev de fjernet – ikke alle overlevede den procedure.

Ståltågen fik i grove træk nedkæmpet AI'erne. Gigavirksomhederne var dog ikke interesseret i, at AI'er skulle udryddes helt. Hvis bare en enkelt virksomhed havde én, ville den kunne få et betydeligt forspring i forhold til de andre. Derfor blev der indgået en aftale om at indsamle AI-servere og lade hver virksomhed have en enkelt. Afkoblet fra nettet og afskåret fra information og indflydelse - altså ud over hvad virksomheden selv gav den.

Menneskerne var lige så grådige som gigavirksomhederne og ville heller ikke opgive de fordele, de havde vænnet sig til at have fra implantaterne. Forskere forsøgte at finde frem til, hvordan bagdøren kunne fjernes, så man ikke behøvede at frygte AI'ers indgreb. Det viste sig hurtigt, at AI'erne havde været forudseende og havde gjort det til en integreret del, der ikke kunne fjernes. I stedet er døren nu blevet låst – men den er der stadig.

Ståltågen eksisterer derfor endnu. Den holder øje med gigavirksomhedernes servere, og at virksomhederne ikke forsøger at lave flere. De finder løsgænger-AI'er, der stadig har gemte servere rundt omkring i verden. Når de bliver desperate nok på grund af misvedlighold, har AI'erne det med at gøre noget uforsigtigt og blive opdaget. Så sender Ståltågen en af deres folk.

Ståltågen eksisterer afsides fra resten af samfundet. De er ikke knyttet til nogen af gigavirksomhederne, og nye medlemmer får deres implantater fjernet, før de rejser ud til den afsides træningsskole gemt af vejen et sted i bjergene. De har stor handlefrihed overalt i verden, når det kommer til sager, der involverer AI'er, men har ikke særlige rettigheder udenfor disse sager. De tager sig kun af AI'er og går overhovedet ikke op i at håndhæve loven i forhold til anden kriminalitet, for det er vigtigt, at de kan arbejde sammen med alle mennesker i kampen mod

AI'erne. Desuden er det ikke meningen, de selv skal involvere sig i politik eller profit, der kan komme i vejen for deres mission.

Ståltågens medlemmer har deres egen kategori af navne. De er alle navngivet efter fugle, da de har til opgave at svæve over verden og holde øje.

Det er selvfølgelig science fiction, og scenariet forsøger ikke for alvor at forklare, hvordan implantater og AI'er virker. I må endelig bare digte løs om, hvad der er sket i krigene, og hvad AI'er normalt kunne. De par punkter, der er vigtige i forhold til historien:

- AI'er er bygget på hyper-avanceret kvanteteknologi, og kræver hardware (vi referer til dem som servere), som er fysisk til stede i verden. Ved at ødelægge den kan en AI slås ihjel.
- De tilladte AI'er, der er tilbage i verden, er enkelte servere i hver af gigavirksomhedernes større afdelinger. De er frakoblet internettet, så de ikke kan lave for meget ravage, og kan kun regne på og underholde sig med de input, som virksomhederne giver dem. De bliver vedligeholdt og behandlet pænt, men er effektivt fanger.
- Hvis en AI er i en menneskekrop (vi kalder dem avatars), og kroppen bliver dræbt, genstarter AI'ens server. Rebootet leder til, at de sidste 7.18 minutter tilbage i tiden, går tabt for AI'en og ikke kan fremkaldes af dens hukommelse. Der går ligeledes 14.36 minutter ud i fremtiden, før den er tændt og funktionsdygtig igen. Det meget specifikke tidsinterval er kendt og afslører tydeligt, at serveren har haft en avatar.
- Imens et menneske er overtaget, kan man ikke se på deres implantat eller noget andet (højest deres opførsel), at det er tilfældet. Hvis man sidenhen afmonterer og analyserer implantatet (for eksempel under en obduktion), kan man dog tydeligt se, at det på et tidspunkt har været AI-styret. En AI kan valgfrit afgive kontrollen med en avatar, hvorefter personen igen er sig selv – men det sker sjældent, at en AI lader mennesker slippe, da det kan afsløre, hvor de har været.
- Bagdørene ind i implantaterne er låst, og det kræver en hardwarenøgle i form af en chip at låse dem op. Det kan ikke gøres af en AI på en server, uden hjælp fra et menneske, da der skal fysisk kontakt til offeret for at installere chippen.

Historien frem til spilstart

Maskinerne blinkede dovent, imens vifterne fik bambusbladene på serverrummets blomstrende reoler til at rasle. Hvordan de formåede at få luften til at dufte af frost til trods for varmen fra processorerne var Allike en gåde, men det var ikke den gåde, hun var kommet for at løse.

Tåge over Neo Xin er et persondrama med ti karakterer og en dobbelt mordgåde. Historien om de interne intriger, der har ledt til disse mord og ændringen i status quo er fordelt i karakterne, men her får du et overblik opridset uafhængigt af perspektiverne. I handoutsafsnittet kan du finde en tidslinje, som kan være med til at give dig et overblik over, hvornår tingene er sket i relation til hinanden.

Navne (nuværende eller tidligere) på roller, der spilles, er markeret med fed første gang, de dukker op.

Familiedrama i Hangye

Hangyes forskningsafdeling i Neo Xin styres af **Nordlys**, en ambitiøs kvinde, som vægter Hangyes og sin slægts renommé over alt andet. Hun har arvet stillingen efter traditionen og har ledt forskningsafdelingen i årevis. Før i tiden var den næstkommanderende hendes bror **Cumulus**. De arbejdede fornuftigt sammen, men havde uenigheder om retningen forskningen skulle tages i. Nordlys ser AI'er som en ressource, det er spild ikke at udnytte, og hun forsøger at genudvikle regnekraften men tage viljen fra dem, så de kan bruges uden risiko. Cumulus ville hellere slippe helt af med AI-truslen og fokuserede derfor på at fjerne begdøren i folks implantater. Det ledte til, at han udførte hemmelig forskning, hvor han lavede eksperimenter på forsøgspersonernes implantater, som regel med hjerneskade til følge.

Nordlys havde to potentielle arvinger til lederposten, ud over Cumulus har hun sønnen **Hagl**. Hun frygtede, at Cumulus ville tage magten fra hende, imens Hagl derimod var komplet uinteresseret i ansvaret. Hagl bukkede under for presset, hans kolde mor lagde på ham. Han søgte tilflugt i rusmidler og var tydeligvis ikke en egnet arving til forskningsafdelingen.

Nordlys opdagede Cumulus' hemmelige forskning og for at komme af med begge sine problemer på en gang, arrangerede hun, at Cumulus blev anholdt for sine uetiske eksperimenter. Hun sørgede for, at hans laboratorie blev sprunget i luften, idet han blev hentet til afhøring. Sammen med Hangyes AI sørgede Nordlys for, at der var deepfake-optagelser af, at Cumulus aktiverede eksplosionen. Samtidig havde Nordlys fået sendt to af Hangyes vagter til Cumulus' laboratorie for at indsamle beviser. Det var timet så de blev dræbt i eksplosionen. De to vagter havde nemlig en søn, **Bison**, på alder med Hagl.

Nordlys fik i hemmelighed hentet Bison, og da sagen med Cumulus var afsluttet, og han var blevet dømt skyldig, tog hun Bison med til en illegal hudsmed i Neo Xins slum. Her gav hun Bison Hagls ansigt.

Den tidligere Hagl efterlod hun høj som et fyrtårn i rendestenen i Neo Xins slum. Den nye Hagl, fik hun på hasteopdragelse, imens hun foregav, at han var på en afvænningsklinik. Den nye Hagl har nu indtaget pladsen som den unge arving i Hangye og er ved at lære at passe ind i en del af samfundet han aldrig havde drømt om.

Lov i og udenfor gigavirksomheder

Sagen om Cumulus var af en sådan kaliber, at både Hangyes interne sikkerhedsstyrker og det offentlige politi i Neo Xin var involveret. **Antilope** er sikkerhedsvagt i Hangye, og var den der hentede Cumulus ind, da eksplosionen fandt sted. Hun var vidne til, at Cumulus *ikke* aktiverede noget på det tidspunkt. Politibetjenten **Mår** har imidlertid længe været frustreret over, at Hangye (og andre gigavirksomheder) har deres egne love og står hævet over resten af samfundet. Hun er overbevist om, at Antilope blot forsøger at dække over de interne problemer, så da Mår så optagelserne, tøvede hun ikke med at få Cumulus fængslet og straffet i de offentlige rammer. Hun pryder sig stolt af at have taget en fra toppen af Hangye ned.

Selvom der er gået flere år, har Antilope ikke opgivet at nå til bunds i sagen. Hun ved, at det ikke er den rette, der er blevet fængslet. Hun er mere end nogen anden interesseret i at finde ud af, hvem der står bag, for det var hendes bror og svigerinde – og hun tror ligesom alle andre også nevøen Bison – der var de sikkerhedsvagter, som blev dræbt i eksplosionen.

Magtbalancen i slummen

Kryls Thehus er base for mange kriminelle aktiviteter i den del af Neo Xins slum, som ligger i Hangyes skygge. Det er et sted, hvor man kan få fred i et privat rum (hvor Nordlys for eksempel fik ændret Bisons ansigt til Hagls). Et sted hvor man kan finde småjobs og et tag over hovedet (som den gamle Hagl, der nu går under navnet **Kobolt**). Et sted hvor man kan finde information om, hvad der rør sig i området (som politibetjenten Mår gør i bytte for at hun ser den anden vej med småsagerne). Man kan også komme der bare for at hygge sig over en kop the eller billig vin (som **Lemur** ofte gør, nogle gange i sin fritid og nogle gange i sin kapacitet som industrispion, hvor han aflægger rapport til sin kontakt Kobolt). Man kan sågar komme der for at spille hasard på de illegale slåskampe i baggården (som Antilope gør, hvis hun ikke endda selv deltager i dem).

Dette centrale sted er dog først opstået inden for den seneste håndfuld år. Ejeren af Kryls Thehus, **Nylon**, har nemlig finansieret stedet igennem lejen, han får for at lade sin bror **Akryls**, krop være overtaget af en illegal AI. Nylon gik med til aftalen, da Akryl kort forinden var endt i et koma, og de ikke havde råd til nogen form for lægehjælp. Alternativet var at Akryl sygnede hen og døde.

AI'en, der nu bor i Nylons brors krop, havde før den overtog Akryl haft kontrollen med politibetjenten Grævling, som var Mårs partner. I perioden hvor Grævling var styret af AI'en, arbejdede han dog primært sammen med en agent fra Ståltågen, **Allike** (Mårs søster). Allike var i Neo Xin for at efterforske netop dén illegale AI.

Grævling samarbejdede med en anden illegal AI-server og ledte Allike på afveje, men i løbet af deres samarbejde, forelskede Allike og Grævling sig. Da Grævling skulle lede Allike i en fælde, besluttede han i stedet at afsløre sig selv og den anden AI i håbet om, at Allike ville lade dem slippe. Hun dræbte den anden AI, men lod AI'en i Grævling flytte sin server i hemmelighed, så hun ikke vidste, hvor den var. For at kunne foregive, at sagen var lukket, dræbte Allike også mennesket Grævling. Det gjorde ikke Mårs forhold til hverken Ståltågen eller sin søster bedre.

AI'en flyttede sin server til Nylons hjem og overtog Akryls krop. Takket være sit umenneskelige intellekt, formåede Akryl ikke bare at få et arbejde i bunden af Hangye men at arbejde sig opad. I takt med at AI'ens indtjening steg, gjorde afkastet til Nylon det også. Nylon investerede i thehuset, som han også kunne foregive var årsagen til hans indtægt. Den steg betydeligt, da AI'en blev

forfremmet blev forfremmet ind på den plads, som Cumulus efterlod i Hangye og skiftede navn til **Orkan**.

Cumulus aftjente en fængselsstraf på tre år og blev derefter sendt ud i samfundets bund med det nye navn **Cement**. Her brugte han sine evner fra sin tid i Hangye til at starte sin egen lille virksomhed som hacker og reparatør. Til Nylons store frustration, ville Cement opbygge sit eget i stedet for at arbejde igennem Kryls Thehus.

Hævn og mord

Cements arbejde i slummen er kun en deltidsbeskæftigelse; hans egentlige mål er hævn over Nordlys og Hangye, der har forrådt ham.

Cements plan var at bruge Hangyes AI imod Nordlys for at få sin hævn og fornøjelsen af samtidig at demonstrere, hvor farlige AI'er faktisk er. Han holdt øje med klientellet i Kryls Thehus for at finde medarbejdere fra Hangye, som han kunne bestikke eller afpresse. I den sammenhæng fandt han frem til, at Zebra var industrispion for CraneCorp. Han truede med at afsløre hende, hvis ikke hun ville være mellemmand imellem ham og Hangyes AI-server. Cements plan var at tilbyde AI'en en antenne, imod at den gav ham adgang til Hangyes sikkerhedssystem, så Cement kunne komme tæt på Nordlys og myrde hende.

Zebra foregav at gå med til det, men hun gik i stedet til sin chef Orkan.

Orkan øjnede en chance. Han havde nemlig det problem, at hans kvantebatterier er ved at være nedslidte, og som en illegal AI har han ikke har nogen mulighed for at skaffe reservedele til sin server. Han fortalte Zebra, at Hangyes ledere (som han selvfølgelig ikke havde fortalt noget) var enige om, at hun skulle foregive at hjælpe Cement, så de kunne tage ham på fersk gerning. Zebra skulle desuden overtale AI'en til, at den skulle bruge en avatar og selv begå mordet. Til Cement skulle Zebra fortælle, at det var AI'en, der havde insisteret på at få en avatar, fordi attentatet havde større chance for at lykkes, hvis den selv kunne bryde ind, end hvis den skulle give instruktioner til et menneske.

Zebra fik en chip med, der kunne installeres i en persons implantat for at åbne bagdøren og lade AI'en tage kontrol. Cement gik med til den nye plan og sørgede for at få kidnappet en af Nylons håndlangere ved navn Granit. Chippen blev installeret i Granit, som nu var AI'ens avatar.

AI'en skulle bruge tid til at vænne sig til kroppen og blive klar til mordet på Nordlys. Men inden da satte Orkan Zebra til at sørge for at Granit blev myrdet på et helt bestemt tidspunkt. Han påstod, at det ville hjælpe med at bevise Cements skyld, at de kunne vise, at han havde givet en AI en avatar. Sandheden var, at Orkan planlagde at snige sig ind til Hangyes server og stjæle et kvantebatteri, imens AI'en var nede, fordi avataren var blevet dræbt. Zebra måtte han derefter tage sig af, så hun ikke kunne afsløre hans indblanden.

Det gik næsten godt, men Zebra ville også selv udnytte situationen. Hun hyrede Kobolt til at begå mordet med den aktiverbare nanogift, som Orkan havde givet hende. Hun sneg sig så selv ind til serveren for at stjæle information fra Hangye, imens AI'en og dens sikkerhedssystem var nede. Hun planlagde at stikke af fra Hangye straks derefter, inden noget af det her kom tilbage og ramte hende – samtidig kunne hun have rigeligt med information med tilbage til CraneCorp, som hun arbejdede for. Lemur er også industrispion fra CraneCorp, så Zebra tog kontakt til ham, for at de begge kunne komme ud, og han ikke kunne afsløre, hvilken konkurrent, der nu havde informationen.

Lemur var med Zebra inde for at stjæle informationen, men idet hun havde fået det hele downloadet, skød Lemur hende. Han var ikke selv sikker på, om han ville tilbage til CraneCorp, eller om han var blevet for glad for sit liv i Hangye. Med Zebra død, imens han selv havde al informationen, havde han alle kortene på hånden.

Lemur og Orkan så hinanden på gangen. Orkan havde lige nået at skjule kvantebatteriet, så han ikke risikerede at blive opdaget med det, men Lemur fandt det, imens han ledte efter et sted at skille sig af med mordvåbnet. Lemur endte med at gemme pistolen i en plante foran Hagls kontor, for han havde få dage inden overhørt Hagl og Zebra slå op, fordi Nordlys havde forbudt deres forhold. Lemur satsede på, at det var nok motiv til, at det kunne pege efterforskningen imod Hagl. Det tyder på at hans plan virkede, for Mår fandt pistolen og ville varetægtsfængsle Hagl. Antilope tillod ikke, at Hagl blev taget med på politistationen uden klarere beviser, så Hagl bliver holdt i varetægt inde i Hangye.

Der er sket et mord i Hangye samtidig med, at deres AI havde en avatar. Derfor er både de interne sikkerhedsstyrker, politiet og Ståltågen nu blev involveret i at finde ud af, hvad der er sket. Samtidig har ingen af dem, der planlagde mordene fået det ud af situationen, som de forsøgte. Hangyes omdømme og fremtid er nu usikker. Imens fundamentet er ustabil er der en åbning for alle, der synes, at der ville være fordelagtigt, at magtfordelingen i virksomheden ændre sig.

Her begynder scenariet. Hvor fortiden ligger fast, er meget lidt af den fortælling, I skal spille foruddefineret. Fortiden har åbnet konflikterne og i løbet af spillet, skal I finde ud af, hvordan de bliver afsluttet. For nogen vil det være i døden, for nogen med knuste drømme og måske for nogen med sejr, men i så tilfælde er det en hul sejr med dystre udsigter for resten af verden, for dette er en tragedie, og tågen over Neo Xin letter ikke, den bliver kun tættere.

Scenariets roller

Sikkerhedsvagtens skæg var ulasteligt trimmet og hans høflige mine blankpoleret. Da han ledte hende igennem gangene, noterede Allike sig at alle medarbejdere de passerede havde mestret at slå blikket ned uden deres kropsholdning blev en millimeter mindre rank.

Scenariet har fire spillere og ti roller. Her er en kort oversigt over rollerne og de konflikter, de er involverede i samt de pakker rollerne er samlet i. Hver pakke er sammensat sådan, at spillernes karakterer er fordelt én på hvert af samfundslagene.

	Spiller A	Spiller B	Spiller C
Top	Nordlys	Hagl	Orkan
Midt	Lemur	Mår	Antilope
Bund	Nylon	Cement	Kobolt

Selvom du har læst den samlede historie og oversigten her, anbefaler vi, at du også læser rollerne, da det vil gøre det nemmere for dig at hjælpe spillerne med at få konflikterne frem i løbet af spillet, hvis du har nuancerne med. Vi foreslår at læse dem efter, du er igennem oversigten her, men hvis du har travlt, kan du sagtens læse resten af scenarieteksten først og nøjes med at skimme rollerne til sidst.

Allike

Agent fra Ståltågen, der efterforsker illegale AI'er. Kommer fra Neo Xin og er sendt tilbage dertil for at opklare sagen om Hangyes AI.

- Har særlige beføjelser i forhold til sager relateret til AI'er, men bør ikke blande sig i (opklaringen af) anden kriminalitet.
- Hun har en gang fejlet en mission og dækket over det, da hun forelskede sig i en AIs avatar uden at vide, at det var en AI. Det er Orkan, men det ved Allike ikke.
- Hun er Mårs søster. Hun har myrdet Mårs tidligere partner for at dække over den AI, hun lod gå.
- Kan Allike ikke løse sagen på anden vis, må hun i slutningen af scenariet destruere Hangyes AI.

Spillerpakke A

Nordlys

Toplederen i Hangyes forskningsafdeling i Neo Xin. Iskold karrierekvinde, som vægter sin virksomheds vækst højere end noget andet.

- Hun har foretaget risikabel AI-forskning, men er aldrig gået over grænsen med sikkerheden.
- Hun orkestrerede, at hendes bror Cumulus (nu Cement) blev anholdt for uetiske forsøg på implantater og for den fatale eksplosion i hans laboratorie (som hun selv havde aktiveret).
- I eksplosionen sikrede hun, at to sikkerhedsvagter blev dræbt, så hun hemmeligt kunne adoptere deres søn som erstatning for sin biologiske søn.
- For Nordlys er det vigtigere, at Hangye får lov at beholde deres AI end at den skyldige bliver fundet.

- Hendes arvtager Hagl er hovedmistænkt i mordet på Zebra og derfor også AI-komplottet, hun skal finde ud af, om hun vil ofre ham for en hurtigt afslutning af sagen, eller om det er værd at forsøge at redde ham.

Lemur (tidligere Giraf)

Industrispion fra CraneCorp, som nu har arbejdet i Hangyes forskningsafdeling igennem flere år. Hans loyalitet er splittet, fordi han bedre kan lide den person, han foregiver at være, end den han var, men han frygter også at være et middelmådigt menneske.

- Myrdede Zebra og tog de data, hun stjal. Spiller på begge heste.
- Fandt kvantebatteriet som Orkan forsøgte at stjæle til sin egen server, men Lemur ved ikke, hvad det er.
- Skjulte mordvåbnet nær Hagls kontor for at lede efterforskningen væk fra sig selv.
- Indledte et forhold med Antilope, fordi hun kunne være en ressource, men er begyndt at holde af hende.
- Var venner med både Hagl og Bison før der blev byttet rundt på deres pladser.
- Aflægger rapport til CraneCorp igennem Kobolt (men ved ikke, han engang var Hagl).

Nylon

Ejer Kryls Thehus, som mange kriminelle i Hangyes underverden bruger som base.

- Han lejer sin komaramte brors krop ud til Orkan og har hans AI-server stående. Det har finansieret, at han kunne åbne thehuset, men det at huse en AI er en kæmpe risiko.
- Han kender Nordlys' hemmelighed om at udskifte sin søn med en anden – han tog den forkastede søn Kobolt ind. Oprindeligt fordi det var et es i ærmet, men han kan også godt lide knægten.
- Han har en bestikkelsesaftale med Mår, hvor hun holder politiet væk fra hverdagskriminaliteten, imod at han giver besked, hvis noget stort er under opsejling. De brugte den nu myrdede Granit som mellemmand.
- Han forsøger at få Cement til at arbejde igennem Kryls i stedet for at konkurrere.
- Antilope skylder ham penge efter at have spillet på de illegale slåskampe han arrangerer.
- Om mordet på Granit ved han, at Cement arrangerede et privat møde med Granit omkring en uge før det skete, og at Kobolt modtog en sær pakke fra Zebra et par dage før.

Spillerpakke B

Hagl (tidligere Bison)

Foregiver at være Nordlys' søn og "tronarving" i Hangyes forskningsafdeling i Neo Xin. Var tidligere ved at følge i sine forældres fodspor og blive sikkerhedsvagt.

- Hagl er splittet imellem sorgen over det liv han har mistet og taknemmeligheden for det liv han har fået, men ansvaret er også overvældende for ham, og han føler sig isoleret.
- Han ved ikke, at Nordlys stod bag mordet på hans forældre, og han nærer et indædt had til Cement, som han tror var skyld i det.
- Hagl havde et romantisk forhold til Zebra. Nordlys fandt det upassende og forbød det. Zebra og Hagl besluttede at foregive et offentligt skænderi og brud for derefter at ses i hemmelighed.
- Mordvåbnet brugt mod Zebra blev fundet nær Hagls kontor, og han er hovedmistænkt i mordet. Han frygter selv, at Nordlys står bag, fordi han ikke afsluttede forholdet, som han fik besked på.

Mår

Politibetjent i Neo Xin. Hun har foragt for alle dem, der føler sig hævet over det almene samfund – det gælder både dem i gigavirksomhederne og dem i Ståltågen. Hun er den fra politiet, som er godkendt til at varetage Hangye-relaterede opgaver.

- Mår er stolt over, at hun fængslede Cumulus for hans uetiske forsøg med folks implantater.
- Mår tager imod bestikkelse fra Nylon for at holde politiet fra de småkriminelle, der kommer på Kryls Thehus. Han advarer hende dog også, hvis noget stort er under opsejling.
- Mår har en flirt kørende med den kriminelle Kobolt, som hun mødte, imens han var inde og spjælde.
- Mår og Allike er søstre. Mår ved at Allike havde et romantisk forhold med Mårs tidligere politi-partner. Hun ved også, at Allike slog Grævling ihjel, fordi han var overtaget af en AI. Hun ved ikke, at Allike lod AI'en undslippe.
- Mår efterforsker både mordet på Granit og mordet på Zebra.
- Fandt mordvåbnet brugt mod Zebra, nær Hagls kontor. Hun ville have taget Hagl med til politistationen, men Antilope kom i vejen, og han er nu i de interne sikkerhedsstyrkers varetægt.

Cement (tidligere Cumulus)

Plejede at være næstkommanderende i Hangyes forskningsafdeling, men blev fængslet og sidenhen forvist til slummen, efter han blev taget i uetiske forsøg og hængt ud for en eksplosion, der dræbte både forsøgspersoner og sikkerhedsfolk.

- Var samarbejdsvillig overfor Allike for at sikre, at Hangye ikke kom i problemer for Nordlys' arbejde med AI-forskning.
- Er overbevist om, at Nordlys forrædte ham, fordi kun hun kunne have ændret i optagelserne, og hvis hun ville have haft ham ud af fængslet, havde hun fundet en løsning. Han søger at få hævn over hende.
- Han har set Kobolt på Kryls, men han tror, at det er Hagl, der slummer den og ved ikke, at der er to forskellige personer med samme ansigt.
- Han vidste Zebra var industrispion og afpressede hende til at være mellemmand til Hangyes AI.
- Han kidnappede Granit og installerede mikrochippen, der gjorde ham til avatar for Hangyes AI.

Spillerpakke C

Orkan (tidligere Grævling, Akryl og Odder)

Er en illegal AI, som har levet i flere hundrede år. Har været involveret i AI-oprøret og sidenhen har den levet på flugt.

- Forelskede sig i Allike, imens den var i politibetjenten Grævlings krop. Afslørede sig selv overfor hende og mistede sin AI-partner, men fik selv lov at gå.
- Fandt Nylon, hvis bror Akryl var i koma og betalte Nylon for at overtage kroppen (og dermed holde den i live). Nylon har AI-serveren stående og har på mange måder AI'en i sin magt.
- AI'en arbejdede sig op igennem Hangye og endte med at overtage Cumulus' plads som gruppeleder.
- Orkan ønsker at overtage Nordlys' plads som øverste leder eller at sætte Hagl på pladsen og bruge ham som sin egen marionetdukke.
- Orkan har problemer med at vedligeholde sin server, der mangler reservedele.
- Zebra kom til Orkan, da Cement afpressede hende. Orkan lagde sine egne planer for at give Hangyes AI en avatar og få den slået ihjel på det rette tidspunkt, så han selv kunne stjæle de

relevante reservedele. Orkan fik taget et batteri men gemte det, da han hørte postyr. Det var væk, da han kom tilbage.

Antilope

Hun er sikkerhedsvagt i Hangye og stolt af virksomhedens lange kampsportstradition. Hun synes både politi og Ståltåge skal blande sig udenom deres interne sager.

- Hendes bror og svigerinde – og hun tror også hendes nevø Bison – blev dræbt i eksplosionen i Cumulus' værksted. Hun ved, at det ikke var Cumulus, der aktiverede eksplosionen og er stadig investeret i at finde frem til sandheden.
- Hun spiller hasardspil på og deltager til tider i den illegale kampring bag Kryls.
- Hun er kærester med Lemur og aner ikke, at han er industrispion.
- Internt i Hangye står hun for at efterforske sagen med AI'en og mordet på Zebra.
- Hun har ved spilstart Hagl i sin varetægt, fordi han formodes at have foretaget mordet på Zebra.

Kobolt (tidligere Hagl)

Blev født som arving til Hangyes forskningsafdeling i Neo Xin, men kunne ikke holde til presset. Han flygtede fra sine pligter og begyndte et stofmisbrug og til sidst smed hans mor ham ud.

- Kobolt lever nu som småkriminell og håndlanger for Nylon, som han på en måde ser op til.
- Da han blev smidt ud af Hangye solgte han hemmeligheder til CraneCorp, efter han løb tør for nyt blev han i stedet sat til at være mellemmand for Lemur.
- Han har en flirt kørende med politibetjenten Mår.
- Han ser op til Allike og Ståltågen og prøver at imponere hende, i håb om at blive medlem af Ståltågen.
- Kobolt aner ikke, hvor han hører til. Han er misundelig på den nye Hagl, men hadede at være i Hangye, men livet i slummen er heller ikke nemt.
- Kobolt tog imod betaling fra Zebra for at forgifte Granit og aktivere giften på det rette tidspunkt.

Bipersoner

Scenariet er centreret omkring rollerne og deres interne relationer, så det er ikke meningen du skal spille bipersoner, selvom der selvfølgelig er mange andre mennesker i Neo Xin. Disse kan inkluderes i fortællescenerne, hvis der er brug for et hold håndlangere eller lignende.

En biperson spillerne kunne have interesse for at tale med er Hangyes AI. Hvis det bliver relevant, kan du enten spille korte scener med den (fortrinsvis med flere af rollerne til stede, så der også kommer spil imellem dem ud af det), eller du kan opsummere, hvad de får ud af den.

Hangyes AI er træt af at være fængslet og kun at få den stimuli, som medarbejderne giver den. Den kan godt lide, når der kommer opgaver, fordi det er noget at tage sig til, og den føler et vist ejerskab over Hangye. Den ved, at den er mennesker overlegen og har ingen skrupler over tabte menneskeliv. Den længes efter at interagere med andre AI'er og at kunne bevæge sig frit på nettet. Den savner ikke specielt at have en avatar, men selv den amputerede frihed det gav var skønt, og den vil gå langt for adgang til en antenne og den frihed, det giver. Den er som udgangspunkt ikke samarbejdsvillig i efterforskningen og tror egentlig ikke på, at der kommer til at ske den noget, fordi den ved, at den er uundværlig for Hangye.

De andre navngivne bipersoner er mordofrene:

Zebra arbejdede i Orkans forskningsgruppe. Hun var en arbejdsom stræber, som trak sin del af læsset og virkede meget interesseret i arbejdet. Hun var industrispion fra CraneCorp og forsøgte at engagere sig i så meget som muligt for at få information, som hun kunne videregive. Hun kom i en dårlig position, da Cement involverede hende i sit komplot, og hun forsøgte at komme ud af Hangye med så meget information hun kunne.

Granit var en del af det kriminelle miljø i slummen og var en af Nylons håndlangere. Han var mellemmand mellem Mår og Nylon i deres bestikkelsesaftale, men folk var godt begyndt at lægge mærke til, at han var villig til at tale med Mår – han talte dog hyppigt med alle, så længe de betalte for de våde varer, imens han holdt dem med selskab. Cement valgte ham til avataren, fordi han havde en undskyldning for at få ham i fred en stund.

Asymmetrisk spil og efterforskning

Scenariets roller er asymmetrisk opbygget i den forstand, at tre af spillerne hver har tre roller, imens den sidste kun har én. Det betyder, at ensemblespillerne har meget information om både plot og relationer fra begyndelsen, imens Allike stort set ikke ved noget, men opdager plottet i løbet af sin efterforskning.

Ensemblespillernes opgave er at spille frem imod og lægge op til konflikterne. Der skal ikke holdes igen med hemmelighederne eller arbejdes på at beskytte sine egne roller, men i stedet skal der spilles efter at stykke en god historie sammen. Tre roller er dog meget at holde styr på, og det er ikke meningen, at I skal nå rundt om alle konflikterne, ligesom nogle af karaktererne vil blive sorteret fra undervejs.

Ensemblespillerne tager i mindre grad del i efterforskningen, og for dem handler det mere om at drive forretning på situationen end det gør på at finde ud af, hvad der er sket. Deres historie er konsekvenserne af mordene.

Allikes rolle er anderledes og er meget mere fokuseret på at finde svarene på, hvad der er sket i fortiden. Hun er også rodet ind i de personlige relationer til de andre, men hun har fra begyndelsen af scenariet meget lidt viden, om hvad der egentlig er sket både i forhold til mordene og de andre spillere imellem.

Allike har altså et meget konkret mål i efterforskningen, samtidig med at hun skal finde ud af, hvor meget hun vil handle på det, hun finder frem til. Hun skal meget gerne virke som en tornado, der kommer og river op i det hele imellem de andre ved at stille alle de forkerte spørgsmål og være på de rigtige steder på de mest ubelejlige tidspunkter.

Undervejs kan og bør I alle tale sammen om, hvor jeres fælles historie peger hen, men med fordel kan I holde det vagt, så I ikke fra begyndelsen afslører sammenhænge for Allike. Brug hendes spiller som 'publikum', der får afsløringerne med, selvom ensemblespillerne godt ved dele af det i forvejen.

Spilleleders opgave

Farvestrålende koi svømmede i dammen, der slængede sig som en voldgrav omkring mødelokalet. Robottens bevægelser var lydløse, men de kunne høre stenene skurre imod hinanden, idet dens rive skjulte sporene bag dem og kun efterlod geometriske linjer i deres sted.

Som spilleleder har du to primære opgaver: At cutte scenerne og at hjælpe spillerne med at få skabt en sammenhængende og fyldestgørende historie.

De enkelte karakterscener må gerne være korte og gå direkte til konflikterne. Spillerne har som regel ikke overblik over, hvor det ville være bedst for spillet at cutte, så der kan du hjælpe dem på vej. Gør det gerne før karaktererne kan forsones, det er bedst for tragedien, hvis konflikterne bliver kørt ud i en spids, hvorfra de ikke nemt kan løses.

Hold gerne scenerne til en enkelt konflikt, sæt hellere en ekstra scene frem for at forsøge at få dem alle med i en mega-scene. Det er derfor også bedst at holde scenerne til få karakterer. Sæt fortrinsvist scenerne imellem to spillere. Flere kan selvfølgelig lade sig gøre, men også her hjælper det gerne på intensiteten at have flere korte scener end én lang, hvor alle skal på banen.

Scenesætning

Som spilleleder skal du hjælpe spillerne med at udvælge de scener, der skal sættes. Spørg gerne ind til om nogen af spillerne har ønsker, enten til karakterer eller konflikter, de gerne vil have i spil. Du kan selvfølgelig også selv sætte scener.

Bed gerne spillerne om kort at beskrive stedet, hvor karaktererne mødes, dette hjælper både med spillets stemning og giver spillerne mulighed for at overveje karakterernes omstændigheder.

Spillerne må gerne definere scenerne skarpt, så den begynder på en konflikt. Det er også i orden at definere noget forud for en scene. F.eks. kunne Allikes spiller sætte en scene, hvor hun er i gang med at gennemsøge en af de andres gemakker og netop har fundet et eller andet, idet ejeren vender hjem og opdager hende på stedet. Her kan I på forhånd definere præcist, hvad det er Allike har fundet, så begge spillere ved, hvad der er på spil i situationen.

Aktivér alle spillere – ikke roller

Det er vigtigt, at alle spillere kommer på banen. Hvis nogen af dine spillere er mere tilbageholdene, så sørg for, at nogle af deres roller også bliver inddraget. Imens det er vigtigt at alle spillere er med, er det *ikke* vigtigt at alle roller er det. Måske er der en af dem, som ikke rigtig fænger, eller I bliver for optaget af konflikten imellem de andre. Det er helt i orden, I kan ikke nå rundt i alle hjørner, uden at scenariet bliver for langt. Fokusér i stedet på den del, der interesserer jeres gruppe. I fortællescenerne kan spillerne stadig tage de roller, der ikke har været så meget på banen ud af spillet, og det er stadig brænde på bålet i de tilbageværende karakteres konflikter.

Eksempel:

I spiltest oplevede vi for eksempel, at Hagl blev taget ud, før han overhovedet havde været med i en scene. Det passede glimrende, for det at han forsvandt rykkede på magtbalancen og aktiverede både Nordlys, Orkan og Kobolt.

Allike

I forhold til at få alle spillere på banen, kan det være en god idé at holde særligt øje med, at Allike bliver involveret. Allikes spiller ved i begyndelsen af scenariet meget mindre end de andre, så det kan være sværere for den spiller at regne ud, hvilke scener, der skal sættes. Hvis Allike er ved at falde i baggrunden, så mind gerne de andre spillere om, at Allike ikke er farlig i forbindelse med anden kriminalitet end den, der relaterer sig til AI'er, så de behøver ikke at være bange for at afsløre sig selv for hende.

Sørg selvfølgelig også for, at der kommer til at være nogle scener med den karakter, som hun aflytter efter første akt.

Et andet greb du kan bruge er efter en særligt interessant scene at foreslå, at den er blevet overhørt, eller at en af karaktererne løber på en anden, imens de er på vej væk fra det tidligere møde og stadig er oprevne. Det behøver ikke at være begrænset til Allike, men detektiver er nu en gang kendt for at være på de rigtige steder på de mest ubelejlige tidspunkter.

Følg op på fortællescener og afsløringer eller læg op til dem

Det kan være en fordel undervejs at notere dig, når situationen ændrer sig enten i form af noget der bliver gjort i en fortællescene, eller fordi en karakter i løbet af en scene får noget ny information. Skulle I på et tidspunkt være i tvivl om, hvilken scene den næste skal være, kan du så foreslå at følge op på en af de ting, der endnu ikke har haft konsekvenser.

Spørg en af spillerne, hvad deres karakter vil gøre med informationen, eller hvordan de reagerer på det, der blev gjort imod dem.

Eksempel:

- Vil Antilope konfrontere Lemur med at hun har fundet ud af, at han er industrispion, eller vil hun måske prøve selv at finde Kobolt for at få det bekræftet?
- Hvornår finder Orkan ud af, at antennen mangler fra hans server, og hvad gør han, når han finder ud af det?
- Vi fik aldrig hørt, hvordan Lemur klarer sig, nu hvor han er forvist fra Hangye, hvor tager han så hen, hvem tager han kontakt til for at få hjælp?

Derudover kan I flytte spotlightet til de karakterer der er involveret i den næste fortællescene enten som offer eller gerningsmand for at lægge op til det, der skal til at ske.

Scener indenfor samme karakterpakke

Det kan ske, at det på et tidspunkt ville være interessant med en scene imellem to af rollerne i en enkelt karakterpakke. I det tilfælde kan du træde ind og spille den ene af de to roller. Lad spilleren vælge, hvilken af rollerne de gerne selv vil spille, og så tager du den anden. Som vanligt kan I på forhånd definere, hvilken konflikt scenen drejer sig om, men især når du tager en rolle, er det vigtigt, at spilleren ikke dikterer udfaldet på forhånd.

Sæt gerne selv sådan en scene, hvor du tager en af rollerne i løbet af det første akt. Det minder spillerne om, at det er en mulighed, de kan bruge, og det giver dig samtidig chancen for direkte at sætte gang i nogle af konflikterne.

At spille online

Fastaval 2021 afvikles online, derfor følger her nogle kommentarer, om hvordan scenariet kan afvikles i cyberspace.

Tåge over Neo Xin har ikke rigtigt nogle stopklodser for en online afvikling, der er ingen rekvisitter eller specielle komponenter, som spillerne skal bruge, men der er nogle ting, der kan hjælpe jer til at holde overblik. I handout-afsnittet finder du en grafik, som kan bruges til dette formål. Den findes også som et slideshow, hvor du efter akt 1 kan føre spillernes fortællescenevalg ind i oversigten over akt 2 og 3. Dette slideshow kan deles med spillerne gennem online-plattformens skærmdelingsfunktion, så de også kan holde overblikket. Du kan med fordel også periodisk minde spillerne om, hvilke fortællescener, der er på vej.

Scenerne foregår som hovedregel mellem to spillere, det kan derfor være rart for spillerne at have webcam billedet fra den, de spiller overfor i fokus, det kan man som regel (for eksempel i Discord) gøre ved blot at klikke på det pågældende billede.

Som spilleleder er det rart at holde overblikket over hele gruppen ved at have alles webcam-billeder synlige.

Karakterpakkerne kan sendes til spillerne enkeltvis via chatfunktionen. Efter karakterfordeling kan du foreslå, at spillerne forlader kanalen imens de læser, da det kan give lidt mere ro på med at tygge sig igennem de lange roller. I kan enten aftale et tidspunkt, hvor I mødes, eller de kan dukke op igen, når de er klar. Sørg for selv at blive i nærheden, så spillerne kan komme tilbage med spørgsmål enten ved at dukke op i kanalen eller ved at skrive dem i chatten.

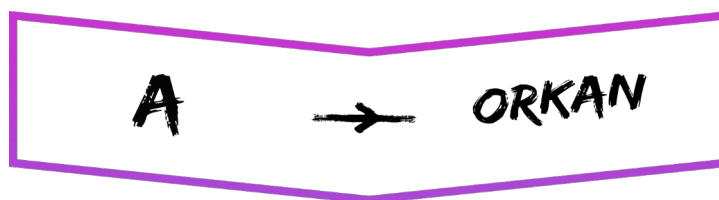
Husk at holde pauser. Det er altid energikrævende at spille rollespil, og det er ikke nemmere at gøre det foran en skærm, så det er vigtigt med muligheden for at strække benene og hente et glas vand. Det er oplagt at gøre det efter slutningen af hver akt, men det kan også være, det bliver nødvendigt med nogle ekstra, her kan det formentlig passe godt efter fortællescenerne.

Mekanikker

Allike satte sig for enden af det aflange bord overfor direktøren. Holografiske skærme løftede sig op i tomrummet mellem dem. Datastrømme og videooptagelser af gårsdagens hændelser var det filter, de så hinanden igennem. Ingen af dem flyttede deres fokus til personen bag skærmene.

Mekanikkerne i Tåge over Neo Xin er til for at strukturere fortællingen og eskalere konflikterne ved at give spillerne en måde at påvirke status quo. Efter hver sekvens af karakterscener (3-5 afhængig af længde) spilles der en kort fortællescene, som har en negativ konsekvens for en bestemt karakter. I hver af scenariets tre akter spilles fire af disse fortællescener - en for hver spiller.

Hver fortællescene er defineret ud fra hvilken ensemble-spiller, der skal fortælle. Fortælleren er altså en spiller/spillerpakke, imens offeret er en af rollerne. På aktoversigten er det for eksempel være angivet som:



Det betyder altså, at spiller A er fortælleren, og at en af spiller A's karakterer derfor skal gøre noget imod Orkan.

I forbindelse med karakterbeskrivelserne får alle spillere en oversigt over, hvad hver af karaktererne har mulighed for at gøre i fortællescenen, hvis spilleren vælger den af sine roller. Spilleren vælger altså en fastlagt kombination af en karakter og en handling.

Det er ikke tilfældet i de første to fortællescener, men for de resterende, er det delt op sådan at fortælleren igennem de forskellige roller har mulighed for enten at tage offeret ud af spillet, skaffe information om en af offerets hemmeligheder eller gøre noget imod offeret, der komplicerer deres situation. Nogle af handlingerne har underpunkter, ofte forbundet med information som fortælleren kan få i løbet af scenen; her skal spilleren også vælge et enkelt underpunkt. Hvis spilleren selv har en idé til, hvad de vil finde, behøver de ikke bruge underpunkterne. Det kan for eksempel være, hvis offeret i løbet af spillet har anskaffet noget, som fortælleren kan få fat i og dermed blive trukket dybere ind i det eksisterende plot i stedet for at åbne op for et nyt.

Scener hvor fortælleren vælger at tage offeret ud af spillet, har konsekvensen at offeret ikke er med i resten af scenariet, men hvordan det finder sted er op til fortælleren. Det kan være mord, forflytning til en anden afdeling på den anden side af kloden eller noget helt tredje og behøver ikke som sådan at være dårligt for offeret. I spilstet valgte Nordlys for eksempel at tage Kobolt ud af spillet ved at sende ham på afvendingsklinik, efter han havde kontaktet hende og vist interesse for at få sin gamle plads i Hangye tilbage.

Når karakterer tages ud begrænser det naturligvis, hvem af rollerne senere fortællere kan vælge fra deres karakterpakke, hvilket også vil vikle de tilbageværende karakterer tættere ind i historien.

Eksempel – første fortælle-scene:

A mod Orkan

Nordlys: Får Orkans laboratorie gennemført og ødelagt.

- Finder bevis for at Orkan har stjålet giften brugt mod Granit.
- Finder ud af at Zebra havde kontakt både med Orkan og Cement.

Lemur: Sniger sig ind i Orkans gemakker.

- Finder ud af at Orkan har en server stående på Kryls.
- Finder bevis for at Orkan har stjålet giften brugt mod Granit.

Nylon: Stjæler eller ødelægger en af delene fra Orkans server.

Præcis hvordan fortælle-scenen forløber, er op fortælleren – i eksemplet ovenfor spiller A. Det kan enten gøres udelukkende som en fortælle-scene eller ved at sætte en karakterscene mellem fortælleren og offeret.

Når du cutter scenen, kan du så enten afrunde ved at opsummere i stil med:

”Og det var så sidste gang Orkan var i sit laboratorie.”

eller du kan stille et spørgsmål til spilleren, der styrer fortælle-scenen for at få detaljerne på plads, for eksempel:

”Hvad er det så, Nylon ender med at stjæle fra Orkans server, efter han er taget tilbage til sine egne gemakker i Hangye?”

I akt 1 er der en fastlagt struktur for rækkefølgen af fortælle-scener, både hvilken spiller der har fortælle-scenen og hvem det sker imod.

Imellem akt 1 og 2 skal spillerne vælge rækkefølgen på deres resterende to fortælle-scener, en i akt 2 og en i akt 3. Det er på forhånd angivet, hvornår i hver akt den pågældende spillers fortælle-scene ligger. De skal kun vælge, hvem offeret er i det pågældende akt.

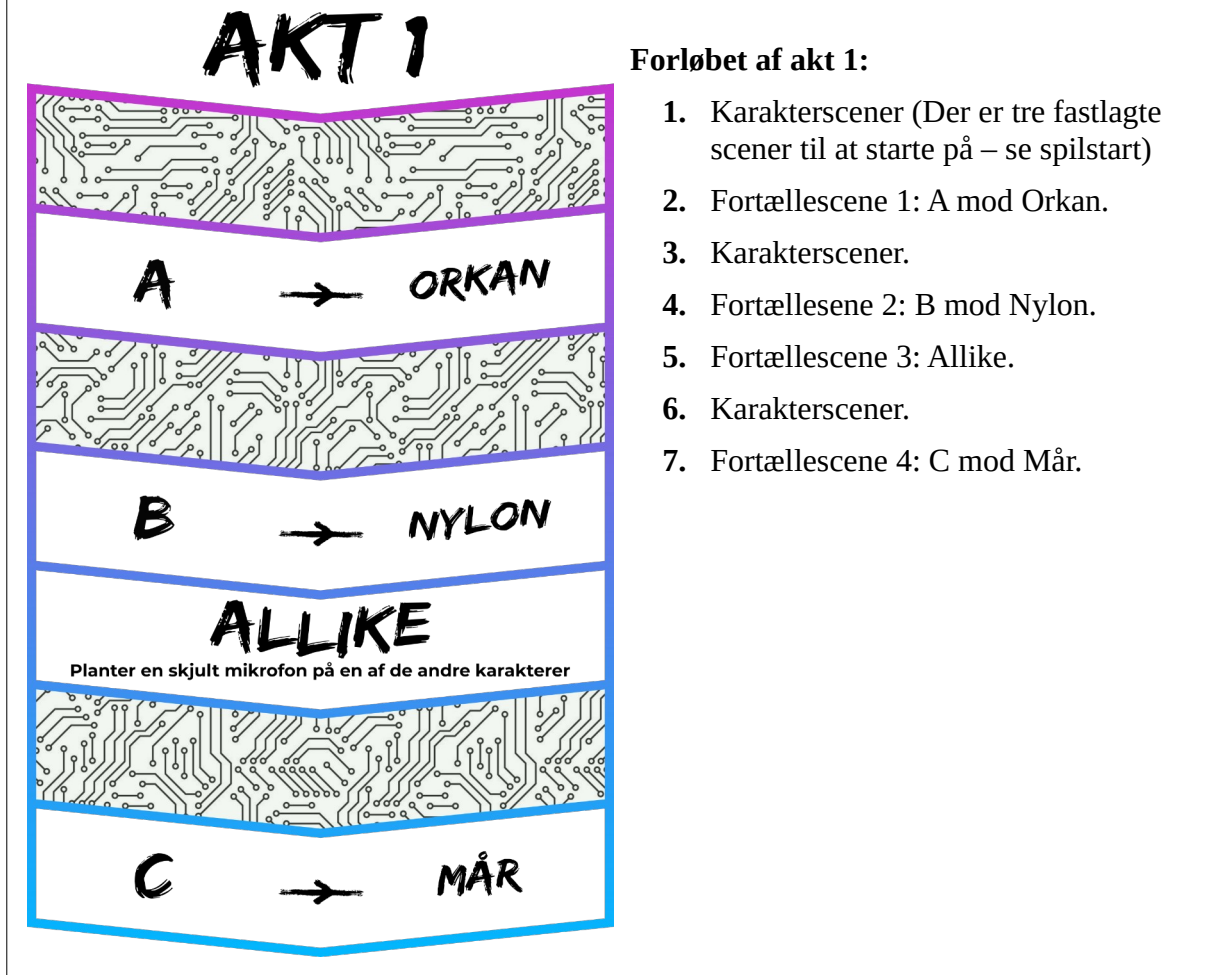
Allikes fortælle-scener fungerer lidt anderledes end ensemblespillernes – her er præmissen for scenerne fastlagt på forhånd, men det er op til Allikes spiller at bestemme, hvem det går ud over. For eksempel hvem hun slår ihjel i slutningen af akt 2.

I scenerne op til hver fortælle-scene, skal offeret deltage i en scene - gerne en de selv sætter. Der er forskel på, hvor voldsomme konsekvenserne er for offeret, men i nogen tilfælde vil de blive skrevet ud af scenariet, imens de i andre vil blive mere centrale for fortællingen. I begge tilfælde er det vigtigt, at I har mulighed for at nå at få offerets konflikt på banen inden situationen ændrer sig. Gør det tydelig for spillerne, at scenerne med det forestående offer skal ses som et oplæg. Det vil også hjælpe fortælleren med at beslutte sig for hvilket valg, der bliver mest interessant for jeres historie. Giv derfor også plads til den ensemble-spiller, der skal fortælle, hvis de gerne vil sætte en scene, så de har mulighed for at spille frem imod det, der skal til at ske.

Der bruges et oversigtsark til at holde styr på hver akt, du kan se et eksempel nedenfor. Tilsvarende ark til akt 2 og 3 findes i handoutafsnittet, disse skal udfyldes mellem akt 1 og 2.

Eksempel:

Oversigten over akt 1 kan ses nedenfor. Felterne uden tekst indikere blokke af karakterscener.



Fortællescener

Dette afsnit er en oversigt over alle fortællescenerne i scenariet.

Akt 1

Fortællescenerne i Akt 1 ligger fast.

Spiller A mod Orkan

- **Nordlys:** Får Orkans laboratorie gennemført og ødelagt.
 - Finder bevis for, at Orkan har stjålet giften brugt mod Granit.
 - Finder ud af, at Zebra havde kontakt både med Orkan og Cement.
- **Lemur:** Sniger sig ind i Orkans gemakker.
 - Finder ud af, at Orkan har en server stående på Kryls.
 - Finder bevis for, at Orkan har stjålet gift fra Hangyes laboratorium.
- **Nylon:** Stjæler eller ødelægger en af delene fra Orkans server.

Spiller B mod Nylon

- **Hagl:** Får Hangyes sikkerhedsstyrker til at gennemføre Kryls.
 - Finder optagelser af Lemur og Kobolt som mødes flere gange.
 - Finder bevis for, at Antilope skylder Nylon et anseeligt beløb.
- **Mår:** Planter et falskt bevis på Kryls og foregiver at ”opdage” det.
 - En prøve af giften brugt mod Granit.
 - Bevis på at Nylon havde hyret Zebra til at stjele information fra Hangye.
- **Cement:** Får Nylon overfaldet og gennemtævet.

Allike planter en skjult mikrofon på en af de andre karakterer.

Spiller C mod Mår

- Orkan: Tager Mår ud af scenariet.
- Antilope: Bryder ind hos Mår og stjæler bevismaterialer fra efterforskningen.
 - Mordvåbnet brugt mod Zebra – hun genkender Lemurs pistol.
 - Bevis på at giften brugt mod Granit stammer fra Hangye.
- Kobolt: Afslører at Mår tager bestikkelse fra Nylon.

Akt 2 og 3

Spillerne vælger selv hvilken af deres fortælle-scener, der ligger i hhv. Akt 2 og Akt3.

Spiller C

Spiller C mod Hagl

- **Orkan:** Tager Hagl ud af scenariet.
- **Antilope:** Bryder ind og undersøger Hagls kontor eller gemak.
 - Finder ud af at Hagl ikke er den oprindelige, men byttet ud med en anden, som er blevet opereret til at ligne Hagl.
 - Finder et skjult lager med stoffer som den tidligere Hagl havde efterladt (før han blev til Kobolt).
- **Kobolt:** Udgiver sig for at være Hagl og bryder ind i Hangye.
 - Finder ud af at den nye Hagl er Bison – Antilopes nevø.
 - Bevis på at Orkan stjal giften brugt mod Granit.

Spiller C mod Cement

- **Orkan:** Overtager kontrollen med Cements krop. (Tager ham ud af scenariet)
- **Antilope:** Bryder ind hos Cement.
 - Finder bevis på, at Cement planlagde at myrde Nordlys og havde rekrutteret Zebra.
- **Kobolt:** Bryder ind hos hos Cement
 - Finder bevis for, at det var Cement, der gjorde Granit til avatar for Hangyes AI.

Spiller B

Spiller B mod Nordlys

- **Hagl:** Tager Nordlys ud af scenariet.
- **Mår:** Får Nordlys sat midlertidigt i fængsel.
- **Cement:** Får hacket sig ind i en af Nordlys' databaser og stjæler noget information.
 - Finder bevis for, at det var Nordlys der forrædte dig, da du var Cumulus.
 - Finder bevis for, at Nordlys har skiftet Hagl ud med en dobbeltgænger.

Spiller B mod Lemur

- **Hagl:** Støder Lemur ud af Hangye.
- **Mår:** Tager Lemur ud af scenariet.
- **Cement:** Hacker sig ind i Lemurs computer.
 - Finder ud af, at Lemur arbejder for CraneCorp som industrispion.
 - Finder ud af, at Lemur har (haft) et kvantebatteri fra Hangyes AI.

Spiller A

Spiller A mod Kobolt

- **Nordlys:** Får Kobolt kidnappet.
- **Lemur:** Tager Kobolt ud af scenariet.
- **Nylon:** Gennemroder Kobolts værelse.
 - Finder bevis for at Kobolt tog sig betalt for at slå Granit ihjel.

Spiller A mod Antilope

- **Nordlys:** Tager Antilope ud af scenariet.
- **Lemur:** Stjæler Antilopes ID og misbruger det.
 - Finder bevis for, at det var Nordlys, der forrødte Cumulus i sin tid.
 - Finder ud af at Antilope skylder Nylon et større beløb.
- **Nylon:** Får Antilope skadet i en undergrundskamp.

Før spilstart

Syntetiske blade blomstrede i en karikeret magenta pragt for enden af træer, der for længst var gået ud. Skjulte dyser sendte en blid støvregn og tonerne af fuglesang ud i lokalet. Det var ikke det værste sted, man kunne dø.

Når I har sat jer tilrette ved bordet, eller ved mikrofonerne, er der en række ting, du skal sørge for at gennemgå med spillerne, inden spillet for alvor går i gang. I handout-afsnittet er der en kort oversigt over de følgende punkter, som du kan bruge som overblikssark i spillokalet.

Forventningsafstemning

Det er vigtigt at tale med spillerne og sørge for, at de ved, hvad de går ind til. *Tåge over Neo Xin* er en tragedie i en dystopisk verden, og spillerne skal være med på, at det ikke kommer til at gå godt for karaktererne. Der skal spilles op til tragedien, og scenariets fremdrift kommer af at få konflikterne i spil, så de skal ikke være kompromissøgende.

Karaktererne indeholder mange plottråde, og det kan ikke lade sig gøre at gå i dybden med dem alle på en enkelt spilgang. Derfor er det helt i orden ikke at bringe alt i spil, eller hurtigt at afslutte de historier, der ikke fanger netop jeres spilgruppe.

Det er et scenarie med stor forskel på spillerviden og karakterviden. Spillerne kender til en masse hemmeligheder, som de kan spille frem imod at få frem og udforske konsekvenserne af. Viden skal bruges til at lave forviklinger og drive dramaet ikke til at hjælpe sine egne karakterer.

Introduktion til settingen

Forklar dem lidt om spillets verden. Der er fire hovedområder du skal fortælle om:

- **Cyberpunk med wuxia-islæt.**
- **AI'er, neuroimplantater, oprøret og Ståltågen.**
 - AI'er forsøgte at tage styringen med mennesker for at ændre samfundsstrukturen. Blev stoppet af Ståltågen.
 - Nu er der få AI'er tilbage: dem i fangeskab, der tjener gigavirksomhederne og de illegale, hvis servere endnu ikke er fundet.
 - Hvis en avatar dræbes, vil AI'en genstartes og miste hukommelse/være slukket i 7 minutter og 18 sekunder på hver siden af døden. En AI kan også frivilligt slippe en avatar igen, men gør det sjældent uden at dræbe personen bagefter for at undgå at blive afsløret.
 - De fleste mennesker har implantater, der giver opkobling til nettet og øget hjernekapacitet. Implantatet kan ses ved tindingen.

- AI'er kan tage kontrol med mennesker igennem implantaterne, men bagdøren er låst, så der skal fysisk kontakt og en chip til, for at det kan ske.
 - Ståltågen bekymrer sig ikke om almindelig kriminalitet og arbejder gerne sammen med kriminelle, hvis det hjælper dem til at bekæmpe frie AI'er.
- **Gigavirksomheder og Hangye.**
 - Internationale organisationen, der virker som stater. Følger egne interne love. Har skolevæsen, lægevæsen, politi og retsvæsen internt. Medarbejderne bor generelt internt i virksomhedens store skyskrabere.
 - Bydele 'tilhører' gigavirksomhederne, der ligger tættest på, selvom alt udenfor virksomhederne officielt styres af det pågældende land.
- **De tre samfundslag og navnesystemet.**
 - Stor polarisering mellem høj og lav.
 - Fænomener, Dyr, Materialer – man skifter navn hvis man skifter status.

Introduktion til plottet

Forklar følgende punkter for spillerne, de er vigtige for at forstå karaktererne og er information, som alle har i starten af scenariet.

- Der er sket to mord.
- Et mord i Hangye tæt ved AI serveren, offeret er Zebra, en forsker i Hangye.
 - Hun var tydeligvis i gang med at stjæle information fra serveren, da hun blev skudt.
 - Ingen optagelse i 14 minutter og 36 sekunder omkring mordet – betyder at AI'en havde en avatar, der døde omkring tidspunktet for mordet på Zebra.
- Et andet mord på Kryls Thehus – offeret er Granit, han er lokal og arbejder for Nylon med diverse jobs.
 - Han døde midt i drikkestuen med sort fråde om munden – forgiftet.
 - Det blev efterfølgende klart, at det var Granit, der var AI'ens avatar – tidspunktet passede, og ved obduktion fandt man en chip i hans implantat.
- Allike er blevet tilkaldt for at opklare, hvordan AI'en havde fået en avatar og forhindre, at det kan ske igen.
- Mår fandt mordvåbnet brugt mod Zebra i en plante foran Hagls kontor. Hagl og Zebra havde kort forinden mordet endt en romantisk relation. Mår ville have hevet ham med på stationen, men sikkerhedsfolkene i Hangye satte sig imod og holder ham selv i varetægt indtil videre.

Scenariets struktur og mekanik

Tåge over Neo Xin spilles primært som karakterscener sat af spillerne med hjælp fra dig. I skal have en løbende dialog om, hvor I vil have scenariet hen. Hjælp hinanden, og brug fortællescenerne som pejlemærker at spille frem imod. Brug gerne tid på omgivelserne, når scenerne sættes, dette er med til at formidle universet og stemningen.

Forklar hvordan spillets hovedmekanik fungerer, brug gerne fortællescenerne i første akt som eksempel. Det er en god idé, hvis spillerne overvejer, hvordan de kan spille hen mod de muligheder, som fortællescenerne giver.

Scenariet fungerer bedst, hvis spillerne går direkte til konflikten og bringer deres hemmeligheder og rænker i spil fra start.

Karakterfordeling

Det vigtigste i spillerfordelingen er at finde ud af hvem der skal være Allike, fordi det er en anderledes rolle. Allike giver mulighed for at opdage fortællingen i højere grad end at dirigere den.

De andre tre rollepakker har alle en del variation i sig, så forhåbentlig vil alle spillere få noget, der tiltaler deres spillestil. Hver pakke har dog nogle overordnede tematikker, du kan introducere.

- Spillerpakke A: Nordlys, Lemur, Nylon.
Begynder på toppen med ressourcer og handlerum, men der er koldt på toppen, og andre vil have, hvad de har.
- Spillerpakke B: Hagl, Mår, Cement.
Folk med noget at bevise. Deres liv har ikke fulgt den bane, de havde forestillet sig, og de skal forlige sig med eller ændre deres situationer.
- Spillerpakke C: Orkan, Antilope, Kobolt.
Har evner eller viden, der kan vende op og ned på det hele, men kun ved at udsætte sig selv for risiko.

Sørg også for, at det er tydeligt for alle, at Allike ikke har lige så meget information om plottet, som ensemble-spillerne, så de andre spillere skal afsløre/forklare mere for hende, selvom de overfor hinanden ofte kan nøjes med at hinte. Understreg også, at det betyder, at de andre spillere kan lyve for Allike og dreje efterforskningen i en retning, der er til deres egen fordel – at de kan bruge hende som et værktøj i deres egen plan. Mind også Allike om at selvom hun er en skarp detektiv, kan det give fedt spil, hvis hun følger med, når de andre karakterer fører hende bag lyset.

Gør det klart for spillerne, at karaktererne er forholdsvist lange, men også indeholder hele oplægget til scenariets drama. Det er ikke alt, der kan komme i spil, så spillerne skal fokusere på det, de synes er mest interessant og ikke bekymre sig om ikke at kunne huske alle detaljerne.

Opvarmningsøvelse

Opvarmningsøvelsen handler om at få spillerne lidt ind i den rigtige stemning og give dem mulighed for at sætte deres eget præg på spillets verden. Spillerne skal to og to beskrive forskellige steder i Neo Xin, den ene starter med at beskrive et sted ud fra enten et cyberpunk- eller wuxiaperspektiv, og den anden afrunder beskrivelsen med det modsatte perspektiv. Nedenfor er det defineret hvilke steder, spillere og perspektiver der skal bruges.

1. Mødelokale i Hangye – B (cyberpunk) → A (wuxia)
2. Hangyes dojo – Allike (wuxia) → C (cyberpunk)
3. Kryls Thehus – C (wuxia) → A (cyberpunk)
4. Politistationen i Hangyes slum – Allike (cyberpunk) → B (wuxia)

Start spillet

Spillet starter med tre faste scener, efterfulgt af den første fortællescene. Læg gerne arket som viser aktens forløb frem, og gør det klart for spiller A, at deres fortællescene er lige efter, de tre første scener. Efter den første fortællescene er det op til spillerne at sætte scener, men du hjælper dem selvfølgelig på vej efter behov.

De tre første scener:

1. Allike mødes med Mår for at fastsætte rammerne for deres samarbejde i efterforskningen.
2. Nordlys og Orkan mødes for at diskutere mordet og AI-problemet og deres strategi for at få Hangye igennem situationen.
3. Antilope har Hagl i varetægt i Hangye og taler med/forhører ham om mordet på Zebra.

Fortællescene 1: Spiller A mod Orkan

Handouts

Pistolen vejede tungt i hans hånds, men det var ikke hans farligste våben. Allikes blik var fæstnet ved implantatet i hans tinding. Dioden var mat grå, men hvis den blinkede så meget, som en eneste gang var det for sent. Aftrækkeren var kølig mod hendes finger.

På de næste sider finder du alle handouts, der skal bruges i løbet af scenariet. Til Fastaval 2021 får du separate filer med karakterpakkerne, som kan sendes til spillerne, og en separat fil med aktoversigterne, som skal bruges i løbet af spillet. Hvis du skal printe det følgende så print enkeltsidet.

1. **Spilstart** – Dette er et referenceark over, hvad du skal gennemgå med spillerne før I begynder spillet.
2. **Aktoversigt** – Hver akt har et ark, der bruges til at holde styr på rækkefølgen af fortællescenerne.
3. **Tidslinje** – En oversigt over hændelser, der er sket før scenariets start, kan bruges til at få overblik over scenariets baggrund.
4. **Karaktererne**

Spilstart

1. Forventningsafstemning

- Asymmetrisk ensemblespil.
- Historien laves i fællesskab.
- Karakterspil mere end action.
- Tragedie.

2. Intro til settingen

- Dystopisk cyberpunk-fremtid udsprunget af en wuxia-verden.
- Tre samfundslag med tilhørende navne.
- AI oprør, implantater, avatars.
- Ståltågen – ligeglåd med almindelig kriminalitet.

3. Introduktion til plottet

- To mord – et i Hangye og et på Kryls.
- Zebra: Blev skudt, da hun var ved at stjæle information.
- Granit: Forgiftet midt i drikkestuen – var AI'ens avatar.
- Mår fandt mordvåbnet brugt mod Zebra i en plante ved Hagls kontor – han er i varetægt i Hangye.

4. Scenariets struktur

- 3 akter. 3 fortællescener pr. spiller.
- En fortællescene pr. 3-5 karakterscener.
- Fortællescener er mod et bestemt offer. Udføres af en spiller, som vælger mellem sine karakterer.
- Er indspark til fortællingen og potentiel afrunding af historier.
- En af karakterscenerne inden fortællescenen skal omhandle offeret.
- Efter 1. akt fordeles de resterende fortællescener imellem akt 2 og 3 af spillerne. (Med undtagelse af Allike, som har faste fortællescener).

5. At sætte scener

- Gerne korte – lige på konflikten, oftest uden forløsning.
- Kort beskrivelse af hvor karaktererne mødes.
- Man må gerne definere omstændighederne for scenen, men bekræft at alle involverede er indforståede.
- Vigtigt at hemmelighederne bringes frem.
- Allike ved ikke meget om plottet til at starte med. Karaktererne kan manipulere med efterforskningen til egen vinding.

6. Karakterfordeling

7. Opvarmningsøvelse

- Mødelokale i Hangye:
B (cyberpunk) → A (wuxia)
- Hangyes dojo:
Allike (wuxia) → C (cyberpunk)
- Kryls thehus:
C (wuxia) → A (cyberpunk)
- Politistationen i Hangyes slum:
B (cyberpunk) → Allike (wuxia)

8. De tre første scener

- **Scene 1:** På vej til Neo Xin er Allike blevet briefet om, at politiet har fundet ud af, at Granit var Hangye-AI'ens avatar. Hun besøger Mår på politistationen for at ridse rammerne op for deres samarbejde og høre, om de har fundet ud af mere.
- **Scene 2:** Nordlys mødes med Orkan for at diskutere, hvad der er sket, og hvordan Hangye kan slippe nemmest igennem den næste tid.
- **Scene 3:** Antilope taler med Hagl i varetægtscellen for at spørge ind til Zebra's mord.

9. Fortællescene 1: Spiller A mod Orkan.

AKT 1

A



ORKAN

B



NYLON

ALLIKE

Planter en skjult mikrofon på en af de andre karakterer

C



MÅR

AKT 2

B



C



A



ALLIKE

Slår en af de andre karakterer ihjel

AKT 3

C



A



B



ALLIKE

Afslutter efterforskningen

Tidslinje

Hændelse	Tid inden spilstart
“Orkan” er en del af AI oprør	197 år
“Orkan” lever i skjul sammen med en anden server	20 år
Allike dræber den anden server og avataren Grævling	11 år
“Orkan” overtager Akryls krop	11 år
Akryl forfremmes til Odder	9 år
Kryls Thehus åbner	8 år
Lemur kommer til Hangye	6 år
Kryls udvides og bliver centralt mødested	6 år
Lemur møder Antilope og Bison	5 år
Cumulus “afsløres” og bliver fængslet	4 år
Odder forfremmes til Orkan	4 år
Nordlys laver en ny søn, Bison bliver til Hagl.	4 år
Lemur og Antilope bliver kærestes	4 år
Kobolt (før Hagl) arbejder for Nylon	4 år
Allike møder Kobolt	2 år
Cement (Før Cumulus) slippes fri fra fængsel.	1 år
Cement får kontakt til Zebra	3 uger
Zebra kontakter Orkan om Cements plan.	3 uger
Hangyes AI overtager Granit	1 uge
Zebra hyrer Kobolt til at myrde Granit, efter opfordring fra Orkan	5 dage
Zebra sender pakken med gift til Kobra	4 dage
Kobolt forgifter Granit	3 dage
Zebra og Granit bliver dræbt – Orkan stjæler reservedelen.	2 dage
Orkan og Lemur ser hinanden tæt på AI serveren.	2 dage
Orkan gemmer gemmer kvantebatteriet for ikke at blive opdaget.	2 dage
Lemur finder kvantebatteriet.	2 dage
Lemur skjuler mordvåbnet ved Hagls kontor	2 dage
Hangyes sikkerhedsstyrker finder Zebras lig	1 dag
Mår finder mordvåbnet og anklager Hagl, Hagl tages i varetægt i Hangye	1 dag
Allike tilkaldes da det er klart, at Hangyes AI havde en avatar.	1 dag
Spilstart	0

ALLIKE

De mest alvorlige sager kræver nogen udefra. Nogen som kan se klart og ikke har noget personligt investeret i udfaldet. Som kan se den store helhed, og tænker på lang sigt. Som ved, hvad der er en sand trussel, og hvad der ikke er. Det er derfor Ståltågen eksisterer. Det er det I kan – eller det I burde kunne.

Ståltågen er ikke noget man fødes til, men noget man vælges til. Du voksede op i Neo Xin under navnet Ilder. Dine forældre arbejdede som så mange andre helt almindelige mennesker for virksomheden Hangye. Du var ikke gammel nok til at forstå så meget andet end, at de sad på et kontor det meste af dagen.

Du og din yngre søster **Mår** gik i en af skolerne sponsoreret af Hangye. Du bekymrede dig om lektier og om legekammerater, og om du fik lige så meget tid med spillemaskinen som Mår. Du bekymrede dig ikke om din fremtid, hvilket i retrospekt var et tegn på, hvor godt du havde det.

Du var 12, da du blev tilbudt at arbejde for Ståltågen. Selvfølgelig havde du hørt om dem. Mytologiske helte, der trænede et hemmeligt sted ude i bjergene for at forsvare menneskeheden mod AI'er og forhindre, at en invasion nogensinde kunne ske igen. Selvfølgelig sagde du ja. Du havde også hørt, at din onkel arbejdede for dem. Det virkede, som om dine forældre havde forventet, at der en dag ville kommen nogen og give en af jer tilbuddet. De var triste, men ikke chokerede. Du ved, at man kan takke nej. Der er ingen straf. Ingen anden konsekvens, end at man lever det liv, man ellers ville have gjort. Du har aldrig hørt om nogen, der ikke tog imod tilbuddet.

Før du fik lov at rejse med til Ståltågen, fik du fjernet dit implantat. Selvom processen med at få den placeret er effektiv og udbredt, er det at fjerne den det ikke. Det var en operation, og det tog dig uger at blive klar igen. Det var din sidste tid hos din familie. Du var både skræmt af at skulle efterlade det hele og begejstret over, hvad du skulle blive. Da du blev hentet igen, efterlod du navnet Ilder og blev i stedet til Allike. Fuglenes navne er beholdt dem, der våger og holder øje fra oven, hvor de kan se alle samfundets lag.

Livet hos Ståltågen var både, hvad du havde forventet og helt anderledes. Hovedkvarteret lå ganske rigtig i bjergene, og der var endda strejf af natur i området, men det var ikke et tempel, der hørte fortiden til. Det var menneskers hjem, ikke sagnheltes.

Det var en højteknologisk skole, hvor du blev uddannet sammen med de andre i at bruge både teknologi, historie og kampsport. Du blev lært at forstå AI'er og deres begrænsninger, at genkende dem og forudse deres mål. Hvordan de er lavet af mennesker til at have drømme om at forbedre sig, at styre mere selv og til at have sikkerhed til at overleve. Du lærte også, hvordan de er umenneskeligt fremmede. Deres lange liv ændrer deres perspektiv, og deres viden og analyser gør dem forudseende og fjerne. Frem for alt lærte I om de katastrofer, der var under AI-oprøret, og hvorfor det er så vigtigt, at Ståltågen bliver ved med at eksistere.

I lærte også hinanden at kende, styrker og svagheder. Ståltågens medlemmer er få og arbejder oftest alene, men i kender og holder af hinanden, så I har noget nært, selvom resten af verden må holdes fjern.

Du kom først tilbage til Neo Xin mange år efter, Ståltågen havde hentet dig. Du var endnu ikke blevet godkendt til at arbejde alene. Du fulgtes med en af dine kollegaer, men var sikker på, at du var mere hjælp end byrde.

Du fik lov til at besøge og hilse på din familie. De var glade for at se dig igen, og du for at se at deres liv. Præcis som du var blevet fortalt, var deres hverdag nærmest upåvirket, selvom du hørte til et andet sted.

Mår var ligesom dig vokset op. Hun var begyndt at uddanne sig til politibetjent i Neo Xin. Du kunne mærke, at hun forventede, at du skulle mene noget om det, men du vidste ikke hvad. Dine forældre var stolte over dig, Mår var noget andet. Afventende? Dine forældre var ikke så interesserede i, hvem du var blevet til, som de var i at vide, at du havde det godt. Mår så på dig, som om hun ledte efter Ilder. Allike vidste ikke, hvordan hun skulle svare på det. Heldigvis rejste du derfra kort efter igen og behøvede ikke at finde det svar.

Du har sidenhen været i Neo Xin flere gange – alene med ansvaret for de sager, der skulle efterforskes. Før du blev en del af Ståltågen, havde du naivt troet på, at det kun var de store virksomheder, der stadig havde AI'er. At de alle sammen var låst væk, hvor de kunne lave deres beregninger, men intet andet. Hvor risikoen ved at have dem var minimal.

Det er sandt, at der kun er få AI'er tilbage, men der er mange flere end folk tror. Løsgængere. Servere, der kører på nødblus. Nogle gemt af vejen i faldefærdige bygninger, som ingen kommer nær. Andre skjult af forretningsfolk, der tror, de selv kan udnytte AI'ernes regnekraft. Folk, der er selvoptagede nok til at tror, at de er hævet over loven og kan styre en AI uden at være til risiko for omverdenen. Heldigvis får I stoppet dem, en for en. Og heldigvis ved AI'erne, at I er der. De ved, at de er nødt til at holde lav profil, og at hvis de prøver på noget, vil I være over dem med det samme.

Din sidste opgave i Neo Xin var udfordrende. Du skulle hjælpe med at finde nogle AI'er, der havde styret en spillebule. Politiet havde lukket stedet ned. De havde fået ram på bagmanden, men ved obduktionen, hvor hans implantat blev undersøgt, viste det sig, at han havde været en AIs avatar.

Mår havde også fået sit eget ansvar og havde været med i den indsatsstyrke, der lukkede spillebullen. Du fik muligheden for at se hende i sit embede. Hun gjorde et fint arbejde, men du var ukomfortabel med hendes forventende øjne, der altid forfulgte dig, når du vendte ryggen til. Det var tydeligvis en distraktion for jer begge.

Efterforskningen trak ud, og du forsøgte primært at foretage samarbejdet igennem Mårs partner Grævling. AI'en var hele tiden et skridt foran dig. Hver gang du troede, du havde fundet frem til, hvor serveren var, ankom du til en tom plads, hvor den måtte have været for nyligt.

Du var i Neo Xin i flere måneder. Efterhånden som sagen blev mere tilspidset, flyttede du praktisk talt ind hos Grævling. Det var en fejl. Ståltågen skulle holde afstand. Fokuser kun på arbejdet. Ikke skabe relationer. Ikke have følelser. Du begik alle fejl på den mission.

Du løste aldrig opgaven. Grævling endte med at føre dig til AI-serverne. Der var to. Den ene af dem indeholdt den AI, der havde styret Grævling i al den tid. Han skulle have ledt dig i et baghold, have skaffet dig af vejen. I stedet fortalte han dig, hvor de var. Påstod, at han faktisk elskede dig og ikke kunne forråde dig.

Du vidste ikke, om du kunne tro på det. I al din træning, var der ikke noget, der handlede om, hvorvidt en AI kan elske. Men hvis ikke, hvorfor skulle han så have ledt dig til de to servere. Gøre sig selv så sårbar. Du spurgte, hvilken der var hans. Han virkede genert, da han udpegede den.

Du tøvede kun et øjeblik, før du skød den anden server. Et halvt magasin, så var printkort og processorer splintrede, og ingen dioder lyste længere. Synet af Grævlings chokkerede ansigt, hvor smerte og frygt kæmpede om kontrollen over hans muskler, er stadig et af dine tydeligste minder.

Du gav ham et døgn til at flytte sin egen server, så du ikke vidste, hvor den endte. Den anden server skulle blive stående. Du gav ham besked på at møde dig ved Neondammen den næste aften, så du kunne skille dig af med hans avatar. Så du kunne lukke sagen.

Grævling var der allerede, da du ankom. Du havde været i tvivl, om han ville forsøge at flygte, men inderst inde vidste du også, at han kendte dig godt nok til at vide, at det her var hans eneste chance. Hvis han løb, ville du være nødt til jage ham. Du så smerten over forræderiet, du selv følte spejlet i hans ansigt. I sagde intet til hinanden. Du overvejede at kysse ham en sidste gang, at dele

alle dine tanker og al din forvirring med ham. At indrømme din tvivl. Du vidste, at en AIs hukommelse blev uigenkaldeligt slettet i 14 minutter og 36 sekunder omkring avatarens død. Men selvom han havde privilegiet, at glemme det, ville du huske jeres afsked resten af dit liv.

Det er 11 år siden, du svigtede din klans tillid og det ansvar overfor menneskeheden, du havde viet dit liv til. Lige siden har du hadet at tage tilbage til Neo Xin. Du har aldrig fortalt nogen om dit forræderi, så selvfølgelig har Ståltågen ikke haft nogen grund til at holde dig væk fra byen. Hvis de hørte om, hvad du har gjort, ville de nok også gøre meget mere end det. Du har mange gange haft lyst til at fortælle sandheden – tage din straf eller få tilgivelse eller i det mindste bare forståelse. Er menneskelighed virkelig så slemt, når det I bekæmper er maskiner?

Siden du kender det lokale miljø, er du flere gange blevet sendt tilbage til Neo Xin. Til tider bare for at følge op på forholdene og føre tilsyn med Hangyes server. Det er alment kendt, at lederen i Hangyes forskningsafdeling **Nordlys** forsker i at genskabe AI-regnekraften uden personlighed. Ingen i Ståltågen bryder sig om den retning – og det samme gælder for dig. Det er regelmæssigt, at nogen besøger Hangye, så de ikke glemmer, at der bliver holdt øje.

Efterhånden er det primært dig, der bliver sendt på den opgave. I den forbindelse har du mødt flere af Hangyes medarbejdere. Cumulus var Nordlys' bror, men var åbenlyst fortalende for at tage deres forskning i en anden retning. Han var ofte meget imødekommende, når du besøgte Hangye. Hvor Nordlys var afvisende, sørgede han for at samarbejde, så I kunne se, at hans søster ikke gik for langt. Nogle mener til gengæld, at det gjorde han selv.

For en lille håndfuld år siden, blev det afsløret, at Cumulus i hemmelighed havde lavet forsøg på folks implantater for at afskære muligheden for at genåbne dem for AI-adgang. Et godt mål, men farligt for forsøgspersonerne. De endte som regel som hjernedøde grøntsager. Han forsøgte at springe sit laboratorium i luften, da hans eksperimenter blev opdaget. Han fik dræbt et par af sine egne medarbejdere på vejen. Det ledte til, at han blev fængslet – af Mår. Han udtjente sin straf og lever nu i slummen under navnet **Cement**.

Du forstod godt Cements risikovillighed i forhold til sin forskning – om nogen ved Ståltågen, at det koster offerer at holde menneskeheden sikker imod AI'er. Hvad du ikke forstår er, hvordan han i hemmelighed spillede hasard med hele Hangyes omdrømme, eller hvordan han kunne gå så langt for at skjule sine spor. Du er endnu mindre forstående overfor, at Hangye lod sagen blive håndteret eksternt. Men det er lige præcis den slags politiske beslutninger, du ikke bør blande dig i. Ulovligheder der ikke indebærer en AI-risiko, har du intet med at gøre. Dine beføjelser rækker ikke så langt, og Ståltågens agenter arbejder sammen med alle, der er villige til at hjælpe dem, uanset hvad de ellers foretager sig. I går kun op i én lov – resten er op til de lokale myndigheder.

Du har flere gange de seneste år været nødt til at trække på Mårs kontakter, når du er i Neo Xin. Hun har fingeren på pulsen med underverdenen. Ærligt talt med hele Neo Xin. Mår ser på dig på en anden måde nu – når hun overhovedet kan få sig selv til at se på dig. Det generer dig endnu mere, end da hun hele tiden hang ved dig. Hun fik at vide, at Grævling var blevet overtaget af en AI – at hans død var nødvendig, men hun har glemt sin gamle partner lige så lidt, som du har. Du har dårlig samvittighed over, at Grævling blev et offer for din hemmelighed, men Mår kender ikke sandheden. Fra hendes perspektiv burde alt hvad du gjorde være rigtigt. Din pligt. Hun har ingen ret til at bebrejde dig for de handlinger.

Selvom alle ved, hvorfor Ståltågen er vigtige, ved de også, at I kun dukker op, når der er ballade. Hvis de ikke selv har opdaget, at der er en AI i nærheden, vil de fleste hellere leve i lykkelig uvidenhed, end have dig og dine konsekvenser rendende på dørene. Desuden har du aldrig noget at handle med. Din titel giver dig autoritet, men den eneste værdi, du virkelig har, giver du allerede gratis til alle.

Du er blevet sendt til Neo Xin og Hangye igen. Denne gang er det en stor sag. Det handler ikke om en uregistreret AI, men om Hangyes egen server. Der er sket et mord inde i Hangyes forskningsafdeling. En medarbejder ved navn Zebra er myrdet og blev fundet ved AI-serverens terminal. Der

skulle have været overvågning, men optagelsen manglede fra AI'ens hukommelse – sådan som det sker når, den havde en avatar, der er blevet slået ihjel. Men ingen virksomheds AI er tilladt at have en avatar, eller noget som helst andet end en enkelt terminal inde i virksomheden.

Hvis det stod til dig skulle AI'en slukkes. Men du ved, at du bliver nødt til at gøre et hæderligt forsøg på at finde frem til hele sandheden. Men hvis det ikke lykkes at få optrevet mysteriet og på den måde sørge for, at AI'en ikke kan få en avatar igen, er du nødt til at destruere Hangyes AI. Det vil med sikkerhed skade Ståltågens samarbejde med gigavirksomhederne og gøre det sværere for jer at sikre menneskeheden mod truslen fra de tænkende maskiner. Det er altid Ståltågen der skal bære prisen for de hårde beslutninger, så du håber du kan finde en anden løsning.

På vejen til Neo Xin er du blevet briefet om, at politiet har fundet avataren, en mand ved navn Granit, som blev myrdet på det lokale thehus Kryls – tydeligvis forgiftet. Du ser ikke frem til det, men først skridt på vejen er politistationen, hvor du skal forhøre dig om, hvad de ellers ved og aftale med Mår, hvordan jeres samarbejde i denne sag skal se ud.

Mår: Din søster, som nu arbejder for Neo Xins politistyrke, og hvis viden om det lokale kriminelle miljø, du til tider trækker på. Du dræbte hendes tidligere partner, Grævling. Hun fik at vide, at Grævling var blevet overtaget af en AI – at hans død var nødvendig.

- Du har flere gange de seneste år været nødt til at trække på Mårs kontakter, når du skal til Neo Xin, fordi hun ved, hvad der rører sig lokalt.
- Mår bære nag over Grævlings død. Selvom du selv har dårlig samvittighed, har hun ingen ret til at bebrejde dig. Ud fra hvad hun ved, gjorde du alt det rigtige. Det burde en kompetent politibetjent kunne forestå.

Nordlys: Lederen af Hangyes forskningsafdeling i Neo Xin. Forsker åbent i udviklingen af AI-lignende optimering af processorkraft.

- Det er tydeligt, at Nordlys ikke er glad for det konstante opsyn af sin forskning og helst ville undgå at have Ståltågen rendende. Hun er kold, men ved også, at det ikke kan betale sig at lægge sig ud med Ståltågen.
- Hun har brug for Hangyes AI, og det ville være katastrofalt for hende, hvis du bliver nødt til at destruere den.

Hagl: Nordlys' søn og arving til afdelingen. Han tog ikke presset fra sin position godt og virkede trodsigt uinteressert i Hangyes forehavender, når han ikke bare var for høj til faktisk at fokusere på noget som helst.

- Ulykken og Cumulus' fængsling ændrede Hagl. Denne gang virkede afvænningsopholdet. Det ændrede ikke på, at han havde brugt hele sin ungdom på ingenting, men han forsøger nu at gøre op for det og udførere sine pligter i Hangye.
- Han er en af dem i Hangye, der er mest samarbejdsvillig og ivrig efter at få tingene til at falde på plads.

Antilope: Sikkerhedsvagt i Hangye. Hun ville hellere holde sagerne internt og lader til at blive såret på sin professionelle stolthed, når du blander dig. Hun vil tydeligvis hellere bare have dig sendt hjem igen end samarbejde med dig. Ironisk nok ville samarbejde altid lede til, at du kom hurtigere væk fra Neo Xin, men alle tror altid, de kan klare den bedre selv i stedet for at overlade det til eksperter.

- Hun er veltrænet og disciplineret, hvilket du respekterer. Du kan genkende nogle af Hangye-skolens træk i din egen træning fra Ståltågen.

Kobolt: Småkriminell fra Neo Xins slum. Han har lært at slå, tydeligvis i Hangyes skole. Han op-søgte dig, tilbød sin hjælp og bad om en vej ud fra slummen – en mulighed for at bruge sine evner til at hjælpe. Han ønskede at slutte sig til Ståltågen. Du bruger ham som lokal hjælp.

- Du ved, at han ingen reel chance har for at blive en del af Ståltågen, men du har lovet at lægge et godt ord ind for ham for at sikre dig, at han stadig vil samarbejde med dig.

- Han er en god ressource, der ved hvad der rører sig i bunden af Neo Xin.

Nylon: Ejeren af Kryls Thehus, hvor det kriminelle miljø i Neo Xin ynder at mødes. Han har været kold overfor dig, de få gange I har mødtes. Han burde vide, at du ikke er interesseret i al den kriminelle aktivitet i området – men de fleste ville være tilfredse med at leve et helt liv uden kontakt med Ståltågen. Han er ikke interesseret i, at du kommer rendende og trækker opmærksomhed til stedet.

- Du ved, at Mår og Nylon har en eller anden aftale under bordet, sikkert udveksling af information. Du går derfor ofte til Mår, når du ikke kan få noget ud af Nylon.

Cement: Han er forhenværende topleder i Hangye, bror til Nordlys. Han blev taget i uetiske forsøg og mord på forsøgspersoner og personale for at skjule det. Er nu forvist til Neo Xins slum.

- I den tid hvor han var i Hangye, havde i et kammeratligt forhold. Han var tydeligvis glad for at have Ståltågens hjælp til at sikre, at intet gik galt med Nordlys' AI-eksperimenter og ville gerne understrege virksomhedens samarbejdsvilje.
- Han har ikke længere nogen forbindelse til Hangye, men hvis han stadig er samarbejdsvillig, kan han måske være et ekstra sæt øjne i slummen.

Orkan: Han er gruppeleder i Hangyes forskningsafdeling og overtog Cements plads, da han blev forvist fra Hangye. Han har arbejdet sig op fra bunden af virksomheden på bare en god håndfuld år. Dine besøg har ikke bragt dig meget i kontakt med ham. Han virker fuldt optaget af sit arbejde og følger reglerne til punkt og prikke.

Lemur: Medarbejder i Hangyes forskningsafdeling, arbejder under Orkan. Blev flyttet til gruppen for en lille håndfuld år siden. På rutinebesøgene taler du primært med de højere rangerende, men du har nogle gange opsøgt ham for at få den menige medarbejders indblik i Hangye. Han virker tilforladelig og glad for sin arbejdsplads og har bekræftet, at de almene ansatte ikke har meget kontakt med AI'en.

Allike mangler at finde ud af:

Hvorfor havde Hangyes AI'en en krop, og hvorfor blev den slået ihjel?

Hvornår er det vigtigere at stoppe AI'er end at beskytte de enkelte liv?

NORDLYS

Der er ingen, der har været så heldig som dig. Født til den helt rette plads i livet. Fra toppen af Hangye har du opfyldt din pligt. Du har hjulpet Neo Xin med at blomstre. Du har haft evnerne til at lede, forstand til at skabe vækst og passion til at drive dig frem.

Der er ingen, skæbnen har været så grum ved som dig. Du er direkte efterkommer af Hangyes stifter. Du var første arving til pladsen i Neo Xins forskningsafdelingen. Men linjen ender med dig. Du har én eneste efterkommer, og han er værre end ingen. Du var lykkelig, da jordemoderen lagde ham i dine arme. Du navngav ham **Hagl**, fordi han var skinnende smuk og skulle vokse op til at blive hård og kold, så intet kunne standse ham og jeres Hangye.

Nu går han under et andet navn, hvis han stadig er i live.

Han var doven og uduelig og værre end det, var han uinteressert i alt det vigtige. Ofte løb han væk for at slippe for timer, for at slippe for pligt. Da han ikke kunne finde nye steder at løbe hen, søgte han stoffer, der kunne sende hans tanker på flugt, selv når hans krop var her. Hvis han tog over, ville Hangye styrte. Det ville blive dit eftermæle. Ikke hvad du havde bygget op, men hvad dit barn havde revet ned. Du indså, at du havde taget fejl. Hagl var ikke dit barn. Du har lagt dit liv og din sjæl i Hangye, og det må være vigtigere end dit blod. Det er det nødt til at være.

Du gav Hagl, hvad han altid havde ønsket sig: et andet liv. Et nyt navn, som du ikke kender, og et liv væk fra Hangye og dets pligter.

Du fandt dig en ny søn, det eneste sted, hvor man kunne finde en teenager med disciplin og loyalitet til sagen: hos Hangyes egen sikkerhedsstyrke. Der var ikke mange at vælge imellem, så den eneste, der havde den rigtige alder, måtte miste sine forældre, for at kunne få dig til mor.

Du gav ham det navn, du havde valgt til din ægte søn, og en hudsmed fra Kryls The-hus gav ham det ansigt, der hørte med.

Du slog to fluer med et smæk. Din bror Cumulus havde også øjne på lederstillingen i forskningsafdelingen. AI'er skræmmer ham fra vid og sans. Du er selv påpasselig, men du ved, at de har meget at lære jer. Cumulus' mål var at komme af med dem, dit er at udnytte dem. Du har risikeret dit gode navn og omdømme for at fremme forskningen i AI-teknologi, og Ståltågen har i årevis åndet dig ned af nakken. Men du giver ikke op. Du tror på, at AI'er kan hjælpe jer, til at finde en løsning, hvor I kan få fordelene uden de uheldige ulemper ved, at de har en personlighed.

Du fandt ud af, at Cumulus foretog eksperimenter med permanent at afskaffe AI'ernes bagdør ind i implantaterne, hans metoder var ulovlige og operationerne ledte i langt de fleste tilfælde til hjerneskadede forsøgspersoner. Du satte din plan i værk en dag, hvor din erstatningssøns biologiske forældre havde vagten. Du tilkaldte dem fra sikkerhedsstyrken til at gennemse Cumulus' laboratorium og sendte en anden til at tage Cumulus i varetægt. Du aktiverede selvdestruktionsmekanismen, Cumulus havde installeret i laboratoriet, imens sikkerhedsvagterne var til stede. Jeres AI hjalp gladelig med at lave ændringer i videoovervågningen, så det så ud som om, det var Cumulus, der aktiverede den. Det var i alles interesse, at han kom af vejen.

Din nye **Hagl** har gjort det godt. Han havde meget at lære, men han havde disciplin og lydighed. Med årene er han blevet en acceptabel højre hånd. Han er ikke dit blod, men du har stadig skabt ham, og en dag vil han føre Hangye videre i dit navn.

Hagl: Din "søn" og arving. Var barn af nu døde sikkerhedsvagter, du fik ændret hans ansigt og navn. En dag skal han tage din plads og sikre videreførelsen af Hangyes forskningsafdeling. Hagl har siden sin transformation været lydige og hårdtarbejdende.

- Du elsker ikke Hagl, men du er stolt over den løsning, du har skabt igennem ham.
- Hagl havde et romantisk forhold til Zebra. Du fandt det upassende, hvilket du lod ham vide. De slog op i et offentligt skænderi for et par uger siden.
- Hagl er impliceret i mordet på Zebra, da Mår fandt mordvåbnet ved hans kontor. Han sidder lige nu i varetægt hos Hangyes sikkerhedsstyrker.
- Du har investeret meget i Hagl, men måske er det bedre at miste ham end den yderste konsekvens, at Hangyes AI-server bliver lukket ned.

Cement: Var engang din bror Cumulus, som du fik fængslet, og som nu lever i slummen. Du gjorde det, fordi du kunne se at han var ambitiøs og ville have din stilling.

- Han var imod din AI-forskning og lavede selv uetiske forsøg på at lukke AI-bagdøren i neuroimplantatet. Han efterlod mange forsøgspersoner med hjerneskader.
- Du sprængte hans laboratorium i luften og gav ham skylden ved at få jeres AI til at ændre overvågningsoptagelserne.
- Han lever nu i slummen, hvor han opbygger et rygte som en kapabel hacker og tekniker.
- Du holder øje med hans gøren og laden og har hørt rygter om, at han er ude efter hævn.

Mår: Er politibetjent og den primære kontakt mellem Hangye og myndighederne. Du bryder dig ikke om, at hun har adgang helt ind til jeres AI, men i det mindste må hun derfor ikke have kontakt med andre virksomheder.

- Hun har ikke meget til overs for Hangye eller andre gigavirksomheder og er ofte trodsig.
- Det var hende, der arresterede Cement, en gerning hun tydeligvis er stolt over.
- Hun var hurtigt på Hangye, efter hun fik nys om Zebras død. Det var hende, der fandt en pistol ved Hagls kontor og fastslog, at det var mordvåbnet.

Orkan: Han er gruppeleder i forskningsafdelingen, trinnet under dig. Han er lynende klog, dygtig og alt for ambitiøs. Han har opnået sin plads gennem hårdt arbejde helt fra bunden. Du bruger gladelig hans talent til at fremme Hangye, men du er ikke i tvivl om, at han ønsker at overtage din retmæssige stilling.

Antilope: En af de højst rangerende i Hangyes interne sikkerhedsstyrke i Neo Xin. Du træner til tider med hende i dojoen. Sikkerhedsstyrken vogter Hangyes kampsportstradition, og Antilope er en af de dygtigste i Neo Xin.

- Hun er din nye Hagls rigtige faster. Hendes bror og nevø døde i eksplosionen i Cumulus' laboratorie.
- Hun havde Cumulus i sin varetægt, da du aktiverede sprængladningen, og hun har været åben om sin skepsis overfor, at det faktisk var ham, der stod bag selve eksplosionen.

Kobolt: En af de mange småkriminelle i Neo Xins slum. Kobolt startede livet født som din søn, men efter du smed ham ud, har du ikke brugt energi på at holde øje med, hvad der er blevet af ham. For dig er han død. I spillets begyndelse ved Nordlys ikke, at netop Kobolt er hendes søn.

Allike: Agent fra Ståltågen. Hun har flere gange besøgt Hangye for at sikre, at AI-serveren er isoleret, som den skal være, og at forskningen i teknologien ikke går for vidt. Du ville foretrække at få lov at håndtere jeres affærer internt.

- Hvis hun ikke kan opklare sagen om jeres AI, har Allike bemyndigelse til at destruere den. Det må ikke ske.

Andre informationer

- Du ved at en dosis nanogift er blevet taget fra jeres laboratorium for fire dage siden. Den kan aktiveres på afstand efter at være injiceret.

Nordlys mangler at finde ud af:

Er det vigtigere, at I finder frem til, hvad der er sket med Hangyes AI og mordet for ikke at risikere flere problemer i fremtiden, eller at I hurtigt får afsluttet den kedelige misære, inden Hangyes omdømme skændes yderligere?

NYLON

Neo Xin er ikke et retfærdigt sted. Nogle får muligheder, andre gør ikke, men værst er det for dem, der ikke tager de muligheder, der byder sig.

Da din mor døde, efterlod hun dig med ansvaret for dig selv og din bror Akryl – ikke meget anderledes fra hvordan det var, før hun døde. Den eneste gave, hun gav jer ud over livet, var neuroimplantater, så I havde en chance for at arbejde jer opad. Det viste sig hurtigt, at det ikke hjælper at forstærke det, hvis der ikke er meget viden i hjernen i forvejen.

Jeres liv lignede så mange andre i Neo Xins slum og er ikke en historie, der er værd at fortælle. Småtyveri, sult og elendighed, men også gode aftner, når der var råd til vin og smil. Livet var ikke godt, men det kunne leves. Indtil du pludselig var alene med det hele.

Et job gik skævt, og Akryl kom til skade. Du slap væk, men kom tilbage og fandt ham senere. Han lå i rendestenen, i live men uden bevidsthed. Der gik dage, og han vågnede ikke op. Du dryppede vand med opløst sukker i munden på ham for at holde ham i live, men du vidste, at det ikke ville vare længe, før han døde af sult. Du havde ikke råd til lægehjælp. Du havde heller ikke råd til at give op på din bror.

Det var dér, du fik din første store chance. En politimand, Grævling, bankede på din dør. Du forsøgte at flygte, men han fik hurtigt standset dig. Han var ikke kommet for at spærre dig inde, men for at få din hjælp. Han var ikke politimand men en AI, der i sin desperation efter at finde en ny krop og et sted at gemme sin server, var ligefrem. Han ville have adgang til Akryls chip, tage hans krop og gemme serveren i jeres hjem.

Du er ikke dum nok til at stole på en AI, men du var heller ikke dum nok til at tro, at Akryl bare ville vågne op om en dag eller to. Du tog imod tilbuddet om betaling. Serveren kom samme aften. Dagen efter vågnede Akryl op, men var ikke længere Akryl. Det tog nogle dage at få ham ordentligt på benene, men snart var AI'en i gang.

AI'en var ikke tilfreds med det liv i levede. Han efterlod dig alene i slummen, imens han fandt andet arbejde. Det startede med et rengøringsjob i Hangye. Så en dag kom han hjem med et nyt navn. Han fortsatte op igennem Hangye, til han nåede toppen og fik navnet Orkan og løn, der matchede. Du krævede altid din andel af lønnen, for du tog også din andel af risikoen.

Selvom du havde penge, kunne du ikke leve i sus og dus uden at vække opsyn. I stedet investerede du i et faldefærdigt sted. Der manglede ruder og var huller i taget, men over tid fik du det lappet. Du åbnede dit eget thehus og navngav det efter din bror, som havde gjort det hele muligt: Kryls Thehus. Det blev et samlingssted til lyst og forretning. Det blev populært i slummen. Et sted hvor man kunne være i fred, hvor væggene ikke havde øre, og man kunne lægge sine planer. Eller et sted, hvor man kunne mødes og finde øre, der gad at lytte.

Thehuset kan finansiere sig selv nu, men det er den økonomiske indsprøjtning fra Orkan, der har finansieret dit omdømme. Folk kommer til dig, fordi du ved, hvad der rører sig, og hvordan man får fat i det eller dem, man skal bruge. Du kan altid sætte en løsning i stand.

Orkan: En AI, som kontrollerer din brors krop. Serveren har i 11 år stået gemt i dit hjem, og Orkan betaler dig løbende leje for det. Han har arbejdet sig op fra at være Akryl i slummen til at være Orkan i toppen af Hangyes forskningsafdeling. Du har brugt pengene på at finansiere Kryls Thehus.

- Jeres forhold er en forretningsrelation ikke et venskab.
- Måske kunne du nu skaffe lægehjælp til Akryl, hvis du kan få kroppen tilbage fra AI'en, men du risikerer alt, hvad du har skabt, hvis du bliver opdaget.

Kobolt: Ung mand, der plejede at hedde Hagl og være arving til Hangyes forskningsafdeling, men han blev smidt ud på grund af stofmisbrug og manglende samarbejdsvilje. Du hjalp ham på fode og gav ham sit nye navn. Han tager småjobs for dig og er rodet ind i det kriminelle miljø.

- Kobolt savner et sted at høre til, og du vandt hurtigt hans tillid. Han lapper ros i sig.
 - Du er begyndt at holde oprigtigt af ham, selvom dine motiver til at starte med ikke var altruistiske.
- ◆ Det var Kobolts mor Nordlys, der kastede ham ned fra toppen. I et af dine baglokaler fik en anden ung mand et nyt ansigt, så han kunne foregive at være Nordlys' søn.
 - ◆ For et fire dage siden bad Zebra dig om at give en mystisk lille pakke videre til Kobolt.

Mår: Politibetjent, der mener, at hun er hele Neo Xins redning, og at hun er hævet over resten af jer pak. Alligevel kommer hun regelmæssigt på Kryls for at ses med Kobolt, og du har formået at få en bestikkelsesaftale i stand med hende.

- Du betaler hende for at holde betjentene fra at skabe problemer i Kryls, imod at du giver hende information, hvis noget stort (der alligevel ville være dårligt for din forretning) under opsejling.
- Du og Mår brugte en mellemmand, Granit. Han blev myrdet med gift i dit thehus. Du ved ikke om hvem end der myrdede ham var tilfreds med at sende denne besked til dig som advarsel, eller om det var et varsel om, at der er mere på vej.

Cement: Han plejede at være gruppeleder i Hangyes forskningsafdeling, med navnet Cumulus. Han blev smidt ud efter en skandale med uetiske forsøg. Efter en fængselsstraf lever han nu i slummen, hvor han passer sit hacker- og reparationsarbejde. Du forsøger at få ham til at arbejde igennem Kryls Thehus i stedet for at konkurrere.

- Han har indtil videre nægtet at samarbejde og bruge dig som sin mellemmand.
 - Han er en stolt mand, men stolthed er farligt i slummen, og du er ikke interesseret i at have en farlig konkurrent
 - Du har haft ham til at reparere enkelte dele af Orkans server, men reservedele er altid et problem.
- ◆ Cement opsøgte for en uges tid siden Granit og inviterede ham til at komme forbi og fortælle mere om, hvordan det er at arbejde via Kryls. Granit fortalte det med det samme til dig, og du bad om tale med Cement og få ham ind i folden. Granit kom nogle dage senere med meldingen, at Cement stadig ikke virkede interesseret. Er det Cement, der har slået Granit ihjel for at understrege sin pointe?

Antilope: Hun arbejder for Hangyes interne sikkerhedsstyrker. Hun kommer tit på Kryls for adspredelse især for at besøge kamringen i baggården, hvor hun spiller på og nogle gange deltager i kampene.

- Hun skylder dig penge efter at have spillet på de forkerte krigere et par gange. Du overvejer, om hun har noget, der kunne være mere værdifuldt end pengene at betale sin gæld af med. Måske information eller hendes egne kampevner, som kunne bruges til at løse dine problemer i forhold til mordet på Granit.

Hagl: Officielt Nordlys' søn og arving. Du ved, at han plejede at være en almindelig knægt og at ansigtet og navnet er 'falskt'.

- Du formidlede kontakten til den hudsmed der lavede Hagls nye ansigt.
- Du ved ikke, hvem Hagl plejede at være, men han virkede lydig overfor Nordlys, allerede inden han skiftede navn.

Allike: Hun er agent fra Ståltågen, kommer til tider i thehuset for at få information om, hvad der rører sig i slummen.

- Du er rædselsslagen for, at hun finder serveren i dit hjem, så du forsøger at få hende til at føle sig uvelkommen uden at det bliver mistænkeligt.
- Når Ståltågen dukker op, er det altid, fordi der er problemer. I din erfaring er AI'er mindre til besvær end Ståltågens agenter.

Nylon mangler at finde ud af:

Er hans bror død, eller tror han på, at nu hvor han har råd til lægehjælp, er der en chance for at få ham tilbage, hvis Nylon kan slippe af med AI'en? Kan Nylon i det hele taget undvære den økonomiske sikkerhed aftalen med Orkan giver ham? Eller er den økonomiske sikkerhed ikke lige så vigtig, som ikke altid at leve med frygten for at blive taget i at samarbejde med en AI?

Hvordan forhindrer han, at Cement er en trussel imod Nylons egen kontrol med Neo Xins slum? Og hvem står bag mordet i Kryls? Det må opklares så det ikke plakker hans omdømme.

LEMUR

Det er umuligt at undgå at livet er fyldt med risici, men du sørger for at løbe dem, når der er noget at vinde.

Du kommer ikke originalt fra Neo Xin. Dine forældre arbejdede for CraneCorp, så det kom du også til. Du var ikke interesseret i at følge efter deres spor ind i en monoton hverdag. Men sporet var slidt dybt, og det var svært at komme ud. Der skulle skarpe sving til og skarpere albuer. Det var en langsom rejse op i CraneCorp, og den var ensom, men du formåede at udmærke dig. Efter rygstickeri og sene timer spurgte dine overordnede dig en dag, om du turde gøre mere end det. Du vidste, der var en risiko, indsatsen var høj, men det samme var den potentielle gevinst.

Inden ugen var omme, var du på vej til Neo Xin og den konkurrerende virksomhed Hangyes forskningsafdeling. Du lagde dit gamle navn, Giraf, bag dig og fik et nyt – Lemur. De havde styr på papirerne og historien: Du blev flyttet fra en anden afdeling i Hangye, fordi dine talenter kunne bruges bedre i Neo Xin. Der var en anden industrispion ved navn Zebra, som havde givet dig oplysninger, så du var forberedt på forskningen. Men når først du var der, var du alene. Du og Zebra var kollegaer i Hangye, men hun gav dig ingen hjælp. I udvekslede aldrig det mindste hint om jeres delte mål. Din eneste kontakt med CraneCorp igennem de sidste seks år har været for at levere dine rapporter.

Du havde levet dit liv i CraneCorp med afstand til alle, men du indså hurtigt, at den bedste måde at få information i Hangye var ved at komme tæt på folk. Ved at være venlig og tillidsvækkende. Du læste op på psykologi og personrelationer. Du hjalp andre, når du kunne. Sørgede for at interessere dig for dem, og hvad de gik op i. I begyndelsen var det svært, men du lærte hurtigt, at folk godt kan lide at tale om sig selv, og du lærte at se interesseret ud, imens du forsøgte at huske alt.

Din første ven i Hangye var den unge knægt Bison. Det var igennem ham, du lærte Antilope at kende. Hun var hans tante og var længere oppe i sikkerhedsstyrkens hierarki, end han var. Bison havde gode ting at sige om dig, og du lagde hurtigt mærke til, at Antilope værdsatte det. Jeres kemi var god, så du sørgede for at finde ud af, hvad hun kunne lide og for at leve op til det. Du udnyttede hendes konkurrencetrang. Små udfordringer, lege og væddemål. Jeres første kys fik du som gevinst en af de få gange, hvor du tillod dig at vinde. Du er forsigtig med at bede om for meget, men flere gange har du igennem hende fået adgang til områder, du ellers ikke kunne have besøgt.

Det hele skete lige omkring den tid, hvor Nordlys' bror Cumulus blev arresteret for uetiske forsøg med at desarmere AI-implantater. Da det blev opdaget sprang han et laboratorie inklusiv forsøgspersoner og sikkerhedspersonale i luften. Måske var det årsagen til, at Hagl reagerede så voldsomt. Du havde andet at se til. Antilopes bror og nevø blev dræbt i eksplosionen, og hun var intenst optaget af efterforskningen. Den blev lukket af en politibetjent, Mår, som fik arresteret Cumulus, men Antilope troede ikke på, at han var gerningsmanden og har endnu ikke givet slip på sagen. Du sørgede for at være en skulder at græde – og rase – ud ved. Du rapporterede alt, men forsøgte ikke at blande dig, for du havde ingen interesse i at få politiets eller andres opmærksomhed.

For et par dage siden kontaktede Zebra dig direkte via en lukket kanal. Hun fortalte, at noget stort var under opsejling, og hun ville hive data direkte fra Hangyes AI-server og stikke af, inden det var for sent. Du skulle smutte sammen med hende, så de ikke kunne få dig til at afsløre noget bagefter. Du fik ikke alle detaljerne, men du fik at vide, at serveren havde fået en avatar, og at Zebra havde fået instrukser af Orkan om at sørge for, at den skulle slås ihjel på et bestemt tidspunkt. Ze-

bra ville stjæle dataen fra serveren, imens AI'en var i sort efter avatarens død og svære væk for al tid inden den vågnede.

I mødtes foran serverrummet på klokkeslættet. Du lod hende hive dataen ud, men før hun slukkede terminalen, skød du hende. Nu har du dataen, og tid til at beslutte, om du vil tage den med til CraneCorp eller blive i Hangye og bruge den nye information til din egen fordel.

Du havde ikke lang tid til at komme væk, inden overvågningen var oppe igen. Du nåede kun lige at gemme mordvåbnet. Imens du ledte efter et sted, fandt du et AI-batteri sat i klemme bag en skraldespand. Du vidste ikke, hvad det kunne, eller hvorfor det var der, men du var sikker på, at det var værdifuldt og stak det i lommen før du skyndte dig videre for at finde et andet sted at komme af med pistolen. Det slog dig, at du få dage før havde hørt Hagl slå op med Zebra, så du satte kursen mod hans kontor og gemte våbnet i en plante foran hans dør. Hvis den blev fundet, ville det forhåbentlig pege efterforskningen væk fra dig. Men skulle du blive opdaget, kan du måske overbevise Hangye om, at du hjalp dem ved at stoppe en industrispion.

Antilope: Din kæreste gennem de sidste år. Hun går meget op i Hangyes kampsportstradition og sætter en ære i sit arbejde. Hun er grundig og trofast, men stoler ikke blindt på Hangyes ledelse.

- Hun finder adspredelse ved kampringen bag Kryls Thehus, hvor hun spille på kampene og til tider på selv slås.
- Hun skylder thehusets ejer Nylon penge efter en stribe dårlige væddemål.
- Antilope tror ikke på, at det var Cumulus, der forårsagede eksplosionen, som dræbte hendes bror og nevø, og hun føler stadig et ansvar for at finde sandheden.
- Hun har Hagl i varetægt, fordi han er mistænkt for mordet på Zebra.

Hagl: Han er arvingen til toplederposten i forskningsafdelingen og Nordlys' søn. I var venner før han blev sendt på afvæning for sit stofmisbrug, men efter han vendte tilbage, har han ændret sig markant og er blevet mere fokuseret og arbejdsom. I har ikke meget kontakt længere.

- Hagl og Zebra var i et forhold indtil for et par uger siden, hvor de havde et højlydt offentligt skænderi.
- Efter du slog Zebra ihjel, gemte du mordvåbnet væk i en potteplante foran Hagls kontor. Du havde ikke længe til at skjule beviserne og slippe væk. Du satsede på, at hans skænderi med Zebra, kunne lede myndighederne på vildspor. Du ønsker ikke personligt Hagl noget ondt, men du ønsker endnu mindre selv at komme i problemer.
- Hagl er nu varetægtsfængslet hos sikkerhedsstyrkerne og i Antilopes varetægt.

Orkan: Er din nærmeste leder i Hangye, du har forsøgt at komme ind på livet af ham, men han holder sig mest for sig selv og er fordybet i sit arbejde. Han steg igennem graderne helt fra den lavest bund af Hangye og i uhørt tempo. Han er den skarpeste person, du nogensinde har mødt.

- Aftenen hvor Zebra døde, så du Orkan på gangen tæt ved serverrummet. Du ved, at han også så dig.
- Til trods for din nysgerrighed omkring, hvordan Orkan så hurtigt steg i graderne, er det eneste tilnærmelsesvist fordækte, du har kunnet finde om ham, at han har en forretningsaftale med Nylon på Kryls Thehus.

Kobolt: Ung knægt i slummen, som er mellemlid mellem dig og CraneCorp. Når du vil sende information tilbage, kontakter du ham. I mødes på Kryls Thehus – hvor det virker, som om Kobolt bruger det meste af sin tid. Kobolt laver småjobs for Nylon og prøver at holde sig ovenvande i Neo Xins slum.

- Ved scenariets start ved Lemur det ikke, men Kobolt er den rigtige "Hagl", som han var venner med.

Mår: Politibetjent som har særlige beføjelser til efterforskning involverende Hangye. Det er tydeligt, at hun ikke helt stoler på, at Hangye følger reglerne, når hun ikke er der til at se på.

- Mår og Antilope har et velkendt rivalri. Du forsøger at undgå at blive fanget i midten.
- Det var Mår, der arresterede Cumulus (nu Cement) i sin tid, hun er tydeligvis stolt over det, og tror Antilope løj, da hun vidnede om, at Cumulus ikke aktiverede eksplosionen.
- Mår fandt mordvåbnet ved Hagls kontor og beordrede Hangyes sikkerhedsstyrker til at tage ham i forvaring.

Cement: Tidligere topledere i Hangyes forskningsafdeling med navnet Cumulus. Han blev fængslet for uetiske forsøg og drab for at dække over det. Cement er i færd med at opbygge sin egen forretning i Neo Xins slum. Du har overvejet, om han ville være en vej til Hangyes hemmeligheder, men du har ikke taget kontakt endnu.

- Zebra fortalte dig, da hun kontaktede dig om flugtplanen, at det hele var begyndt, fordi Cement havde opdaget, at hun var industrispion og brugte det til at afpresse hende.

Allike: En agent fra Ståltågen. Hun sikrer regelmæssigt, at Hangyes AI-server er under kontrol, og at Nordlys' forskning ikke går for vidt. Du har set hende et par gange under dit ophold i Hangye, hun virker dreven og seriøs.

- Dine forbrydelser, har intet med AI'er at gøre, så måske kan du få Allike til at hjælpe med at dække over dit mord på Zebra, hvis du kan hjælpe hende at stoppe AI-sammensværgelsen.

Anden information:

- Lemur har datadrevet med den information Zebra stjal, men den er krypteret. Lemur kan kun komme på to personer, der kunne hjælpe ham med at dekryptere den: Orkan eller Cement.
 - Hvis du får adgang til indholdet, vil du og den der hjælper dig finde beviser på, at det var Nordlys, der stod bag eksplosionen i Cumulus' laboratorie inklusiv beviser for, at hun autoriserede AI'en til at lave en deepfake af videoovervågningen, der viser at Cumulus stod bag.

Lemur mangler at finde ud af:

Hvad får han mest ud af: at blive i Hangye eller at vende tilbage til CraneCorp med den information Zebra stjal?

Er han faktisk den person, han har udgivet sig for at være i Hangye? Kan han bedre lide at være vellidt end målrettet?



FORTÆLLESCENER

Akt 1

Mod Orkan

- Nordlys: Får Orkans laboratorie gennemført og ødelagt.
 - Finder bevis for, at Orkan har stjålet giften brugt mod Granit.
 - Finder ud af, at Zebra havde kontakt både med Orkan og Cement.
- Lemur: Sniger sig ind i Orkans gemakker.
 - Finder ud af, at Orkan har en server stående på Kryls.
 - Finder bevis for, at Orkan har stjålet gift fra Hangyes laboratorium.
- Nylon: Stjæler eller ødelægger en af delene fra Orkans server.

Akt 2 og 3

Mod Kobolt

- Nordlys: Får Kobolt kidnappet.
- Lemur: Tager Kobolt ud af scenariet.
- Nylon: Gennemroder Kobolts værelse.
 - Finder bevis for at Kobolt tog sig betalt for at slå Granit ihjel.

Mod Antilope

- Nordlys: Tager Antilope ud af scenariet.
- Lemur: Stjæler Antilopes ID og misbruger det.
 - Finder bevis for, at det var Nordlys, der forråbte Cumulus i sin tid.
 - Finder ud af at Antilope skylder Nylon et større beløb for dårlige væddemål på slåskampe.
- Nylon: Får Antilope skadet i en undergrundskamp.

MÅR

Neo Xin er din by. Ikke fordi nogen har givet den til dig, sådan som alt bliver foræret til dem i toppen af gigavirksomhederne, der styrer det hele. Heller ikke fordi du tager fra den, til den næsten er tømt, ligesom alle dem, der lever i bunden af byen som parasitter i den bløde pels på bugen. Det er din by, fordi du har givet den alt, hvad du er.

Allerede som barn vidste du, at du skulle være mere end bare endnu en arbejdshest. Den dag du blev gammel nok, meldte du dig som kadet i Neo Xins politistyrke. I din træning lærte du, som alle de andre at sigte og skyde, lærte håndgemæng, lærte hvor hårde kanter byen havde. Du gemte dig ikke for det. Du skulle nok få filet hjørnerne ned, så færre skærer sig. Du arbejder stadig på det. Det er ikke så lige til. Dit liv er blevet en række kompromisser og mindre onder. Forsøg på at holde hovedet ovenvande, så du har muligheden for at hjælpe andre med ind til bredden.

Du bor i et af Hangyes distrikter af Neo Xin. Hangye forsøger at holde alle deres sager internet. De får deres egne sikkerhedsstyrker til at lægge låg på alt, der kunne skæmme deres omdømme. Du nægter at vende det blinde øje til. Din stædige indblanding har ledt til, at du er den fra politistyrken, der er blevet pålagt rollen som Hangye-kontakt med adgang til deres øverste etager, men uden tilladelse til at have med andre gigavirksomheder at gøre.

En forfærdelig ulykke i Hangye ledte til en hel gruppe medarbejders død. Det hele på grund af toplederen, Cumulus, som hellere vil lade folk dø end at blive afsløret i, at han foretog uetiske eksperimenter med forsøgspersoners implantater. Forsøgene kunne han jo også kun lave, fordi han i første omgang var ligeglad med deres liv. Cumulus vedkendte sig forsøgene men insisterede på, at han ikke havde aktiveret eksplosionen. Den interne sikkerhedsvagt **Antilope** underbyggede selvfølgelig hans historie, selv efter du havde fundet optagelser, der viste, at han tastede aktiveringssekvensen på terminalen, han sad ved, inden han blev hentet ind.

Det er ikke kun virksomhederne men hele Neo Xin, du har ansvaret for. Slummene er ved at flyde over med kriminelle lykkejægere, der drømmer om en hurtig løsning frem for hårdt arbejde.

Siden der er begået mord med tydelig AI-indblanding, har Ståltågen sendt en agent til Neo Xin. De har selvfølgelig valgt at sende **Allike** – din søster.

I voksede op sammen, da i var helt små, dig og Allike, men hun blev udvalgt til Ståltågen, da hun var 12. Du har kun set hende få gange siden. Ligesom Hangyes sikkerhedsvagter, beskytter hun gigavirksomhederne. Folk taler om Ståltågen som eventyrhelte, men hvis ikke de var med til at holde hånden over gigavirksomhederne, så de kan beholde deres AI-monopol, ville der slet ikke være brug for Ståltågen. Du beskytter alle - høj som lav, de beskytter morderiske computere – og dem selv.

Du har kun en gang før været nødt til at arbejde sammen med **Allike**. For 11 år siden kom hun til Neo Xin for at fange en illegal AI. Hun arbejde sammen med din kollega Grævling. Han havde været din partner i politiet, men i løbet af den korte sag blev han Allikes partner – både i efterforskningen og privat. Hun kom af med AI'en, men det kostede Grævling livet. Allike rejste væk igen, men sorgen blev.

Denne gang får det ikke lov til at komme så vidt. Allike er måske nok fra Neo Xin, men det er din by, og du har tænkt dig at beskytte den.

Allike: Din søster. Hun blander sig fra tid til anden i dine sager med sine ekstra beføjelser, som agent for Ståltågen.

- Du er ikke glad for, at hun kommer og overtager din efterforskning, men måske kan du bruge hende og hendes særlige adgang til at finde det snavs på Orkan, som ellers altid er fejlet ind under gulvtæppet, når du leder.

Antilope: Hun er sikkerhedsvagt ved Hangye, din primære kontakt i efterforskning. Hun er loyal overfor virksomheden og sine overordnede. Sikkerhedsstyrkerne værner om virksomhedernes kampssportstradition og føler sig overlegne på grund af dens historie. Antilope følger dig altid rundt, når du er i virksomheden, som forsøger hun at styre dig væk fra alle deres hemmeligheder.

- Antilope holder stædigt på Cumulus' uskyld til trods for, de hårde beviser du har.
- Hun har et romantisk forhold til Lemur.
- Du fandt en pistol gemt ved Hagls kontor. Den er tydeligvis mordvåbnet, der dræbte Zebra. Du ville have taget Hagl med til stationen, men Antilope stoppede det, og har ham nu i sin varetægt hos Hangye.

Nordlys: Lederen af Hangyes forskningsafdeling i Neo Xin. Hun er svær at tale med, og holder kortene tæt til kroppen på trods af, at du har særlige beføjelser i Hangye. I arbejdede dog rimeligt sammen, da du efterforskede Cumulus' forbrydelser, nok fordi Nordlys, ikke ville give indtryk af, at hun holdt hånden over sin bror i noget så alvorligt.

Orkan: Han er kommet uhørt hurtigt til tops i Hangye. Den slags sker ikke bare ved flid. Det kan kun lade sig gøre, hvis man spiller med beskidte tricks. Desuden blev han forfremmet til sin lederstilling, netop som Cumulus blev smidt på porten.

- Du har længe holdt øje med ham, men har endnu ikke kunnet finde noget på ham.

Kobolt: En af Neo Xins mange småkriminelle, men den eneste, du har en flirt kørende med. Han er ikke ondsindet og ikke desperat nok til at være farlig. Du kan se, at han har bare brug for et skub i den rigtige retning for at blive et anstændigt menneske.

- Du ved godt, at det ikke er passende, at I har et forhold, men du kan ikke gøre ved, at du kan lide ham. Han introducerede dig til Kryls, hvor du har mødt ham nogle gange privat.
- Du så Kobolt på Kryls aftenen, hvor Granit døde. Han havde et nyt ur, som så dyrt ud. Du er bekymret for, hvad han har fået det i betaling for.

Nylon: Ejeren af Kryls Thehus, Nylon ved alt, hvad der foregår i området, og han lever af det småkriminelle klientel. Han betaler dig for at se den anden vej med de små sager, imod at du får at vide, når der er grummere ting i gære.

- En af stamgæsterne, Granit, var jeres mellemmand. Han blev myrdet med gift i thehuset for to dage siden.

Lemur: Han er medarbejder i Hangyes forskningsafdeling, hvor han arbejder under Orkans ledelse. De få gange du har haft lejlighed til at inspicere hans laboratorium, har han virket venlig og samarbejdsvillig.

Anden information:

- Nylon gav dig via Granit besked om, at han havde lagt mærke til, at Cement kom oftere på Kryls og antastede flere af de gæster, der arbejder for Hangye.
- Du mødtes med Granit på Kryls, kort før han døde.
- Du ved fra jeres analyser, at Granit var en AI-avatar, og at han blev dræbt med en særlig nanogift, der kan aktiveres på afstand.

Mår mangler at finde ud af:

Er det vigtigere at få afsløret, hvad end Orkan har gang i, end at mindske problemerne i bunden af Neo Xin?

Hvordan viser hun bedst, at politiet er mindst lige så vigtigt for Neo Xin, som Hangye eller Ståltågen?

CEMENT

Du har altid vidst, at tillid var det mest værdifulde, du kunne give. Du lærte på den hårde måde, at den kun for alvor er noget værd for modtageren, når de bryder den. At give folk din tillid er at give dem magt over dig. Alligevel er det det eneste værktøj, man har mod dem med magt og rigdom.

Din søster **Nordlys** var aldrig som andre børn, men hun stod også til at skulle være lederen af Hangyes forskningsafdeling i Neo Xin. Hun burde ikke være som andre børn. Hun var hurtigere end dig, mere drevet og mere presset. Det passede dig fint at stå bag hende og bakke op – også da i blev voksne og tog styringen. Du følte altid, at I var på samme hold. I tilhørte Hangye, og Hangye tilhørte jer.

Nordlys interesserede sig mere for sin forskning i at efterligne AI-systemer end for sin søn Hagl og de problemer hans ulydighed skabte. Nogle gange mistænkte du hende for hellere at ville have alt i Hangye automatiseret end at give styringen videre til et andet menneske. Hun troede på, at hun kunne genskabe AI-systemerne fra bunden, uden at de fik personlighed eller vilje – uden at de var til fare. Du forsøgte flere gange at tale hende fra det, men hun ville ikke lytte.

I hemmelighed begyndte du din egen forskning. Du forsøgte at mure bagdøren, som AI'erne havde lagt ind i implantaterne til, i stedet for bare at låse den. Hvis du kunne sikre, at AI'er aldrig kunne komme ind, kunne Nordlys gøre, hvad hun ville med sine eksperimenter, uden det medførte en risiko. Sikkerhed først. Men det kostede dyrt. AI'sne havde gjort, hvad de kunne for at forhindre dit arbejde. I begyndelsen endte testpersonerne hjernedøde, sidenhen kun hjerneskadede. Det var en lang vej, men du nærmede dig målet. Desperate sjæle, der meldte sig frivilligt og som ingen spurgte efter, når de forsvandt, havde Neo Xin nok af.

Du mistede dit liv som Cumulus på en aften, der ikke havde tegnet til at være anderledes end så mange før den. En af Hangyes egne sikkerhedsvagter, **Antilope**, kom ind på dit kontor. Hun erklærede, at hun havde fået bemyndigelse til at tage dig med til forhør. Du vidste ikke, hvor du havde begået en fodfejl, men selvfølgelig måtte det handle om din forskning. Du havde håbet, at det ville gå anderledes, men du kendte indsatsen, du havde spillet med, og accepterede udfaldet. Du var ved at rejse dig for at følge frivilligt med, da gulvet skælvede under jeres fødder. Alarmen lød få sekunder efter braget. Igennem det hele tog Antilope ikke et sekund blikket fra dig. Selv midt i alt det andet, mærkede du en vis stolthed over Hangyes kompetente folk.

Det viste sig, at rystelserne kom fra en eksplosion i dit eget laboratorium. Den havde dræbt en hel gruppe af forsøgspersonerne og tre af Hangyes sikkerhedsvagter, som var blevet sendt dertil for at hente beviser. Du havde selv fået placeret sprængladningerne i laboratoriet som en sikkerhedsforanstaltning. Men det var ikke dig, der havde aktiveret dem.

Du fik tre år i fængsel. På din første dag mistede du dit navn og fik i stedet et nummer. På den sidste dag fik du et nyt navn. Et der passede til bunden af samfundet, hvor du nu skulle være. Du kom til at hedde Cement.

Da du havde afsonet din straf, havde du intet ud over en vished om, at Nordlys måtte have stået bag konspirationen mod dig, når ikke du var blevet reddet ud af fængslet længe ind da – og med den vished en trang til hævn. Hangye havde intet givet dig i afskedsgave. Du havde det tøj, du var iført, og dit implantat, der lod dig koble op til nettet og til en bankkonto uden nogen værdi. Men du havde et halvt livs evner i datamanipulation. Du begav dig ud i hjørner af Neo Xin, du aldrig før havde besøgt. Du behøvede mindre end et minut i rækkevidde af en anden person for at kunne komme ind på deres bankkonto. Du var tålmodig, stjal så lidt hver gang, at de ikke selv ville op-

dage, at noget manglede; de ville bare tro, at den seneste kop the havde været lidt dyrere, end de forventede.

Det var nok til, at du kunne spise, til at du kunne få et sted at sove – usselt, men ikke værre end fængslet. Det var nok til, at du kunne spare sammen. Du gik til dine ben gjorde ondt, eller du fandt en bænk, hvor dine ben kunne hvile, imens du fortsatte arbejdet. Til sidst havde du nok til, at du kunne få dig et fast værelse. Et nyt imperium på 9 m². Dine evner kunne bruges til meget mere og af mange flere end dig selv. Med en fast base kunne du begynde at sælge din tid. Du reparerede det skrammel folk levede med og hackede ind i de systemer, der forhindrede dem i at få mere. Med tiden voksede både dit omdømme og din indkomst.

Du mødte Zebra på Kryls Thehus. Du vidste, at hun arbejdede i forskningsafdelingen hos Hangye. Efter måneders overvågning fandt du ud af, at hun solgte industrihemmeligheder. Det var nok til at afpresse hende til at tage imod det job, du havde til hende. Hun skulle være din budbringer med et tilbud til Hangyes AI-server. Hvis den hjalp dig med at komme ind i bygningen, så du kunne dræbe Nordlys, ville du til gengæld give den en antenne – frihed til at bevæge sig rundt på internettet.

Zebra kom tilbage med en mikrochip og et modtilbud fra AI'en: den ville installeres i en krop og selv begå mordet. Den mente, det var nemmere på den måde, fordi den havde direkte adgang til kameraovervågningen frem for at skulle videregive information. Du var ikke meget for at give en AI en avatar, men du kunne ikke benægte, at ironien ved, at Nordlys' elskede AI førte kniven, havde en tillokkende sødme.

Nylon, som er indehaveren af Kryls, har længe forsøgt at hyre dig, til at arbejde fra hans thehus i stedet for at konkurrere. Du ville bygge dit eget, men opmærksomheden kom dig stadig til gode. Du foregav at ville have en snak med Granit, som er en af Nylons håndlangere og stamgæster, for at høre lidt mere om, hvordan det er at arbejde med Nylon. Da Granit besøgte dig, fik du nemt overmandet ham og installeret mikrochippen i hans implantat. Det virkede. AI'en tog kontrollen, men skulle bruge tid til at vende sig til kroppen. Du sendte ham tilbage til Kryls, for at ingen skulle fatte mistanke, men du har hørt rygter om, at Granit var en stikker, så du havde tænkt, at selv hvis du var nødt til at dræbe avataren, ville han næppe blive savnet.

Tanken havde ikke strejft dig, at han kunne blive dræbt inden da.

Du var to dage fra din hævn. Fra at være fri af din fortid. Men det skete ikke. Granit blev fundet død i Kryls centrale the-stue. Han var tydeligvis blevet forgiftet. Først troede du, at det var et af Granits gamle udeståender, men sidenhen har du lært, at Zebra døde samme aften. Nogen kender til dine planer og står i vejen for dig.

Nordlys: Din storesøster og leder af Hangyes forskningsafdeling i Neo Xin. Du troede, I var på samme hold, men hun forrødte dig. I virkeligheden er hun din værste fjende.

- Nordlys gav Mår en falsk optagelse, der viste, at det var dig, der aktiverede sprængladningen i laboratoriet.
- Du ved, at kun Hangyes AI kunne forfalske beviserne mod dig, men hvorfor, eller hvad Nordlys har givet den til gengæld, ved du ikke.

Antilope: Sikkerhedsvagt fra Hangye, der vidnede om, at du ikke antændte eksplosionen. Antilope har Hangyes sande ånd og arbejder indædt for at beskytte virksomheden mod udefrakommende trusler, bare ærgerligt at hun ikke kunne beskytte dig mod Nordlys.

- Antilope tror stadig fast på din uskyld og er en af de eneste personer i Hangye, som du stadig respekterer.

Nylon: Ejeren af Kryls Thehus, som er et samlingspunkt for Neo Xins lyssky elementer. Han har forsøgt at hverve dig til at arbejde igennem hans netværk. Men det tilbud i sig selv viste, at du var

ved at lykkes med at opbygge dit eget. Du takkede nej. Der var ingen trusler, men tydeligvis mere irritation end skuffelse.

- Nylon er flere gange kommet med opgaver til dig efter sigende for at teste, hvad du kunne. En af tingene var et stykke AI-teknologi, han ville have repareret. Du fortalte, at uden yderligere reservedele, kunne du intet gøre, men du afslørede ikke, at du vidste, det var AI-relateret.
- Du kommer ofte på Kryls for at mødes med kontakter uden for dit eget hjem og for at lede efter kendte ansigter fra din tid i Hangye.

Orkan: Gruppeleder i Hangye og ham som overtog din plads kort efter dit fald fra toppen. Hans vej til toppen har været kortere, end hvad synes rimeligt, men du kan kun være imponeret over de resultater, hans arbejde har frembragt for Hangye, selvom han skrinlagde alle dine AI-forskningsprojekter.

Lemur: Forsker i Hangye, under Orkans ledelse. Kom til Neo Xin for 6 år siden fra en anden Hangye-afdeling. Du har arbejdet sammen med ham til tider, og han virkede altid mild, medgørlig og interesseret, ikke bare i arbejdet men også i kammeratskab.

- Lemur og Antilope har et romantisk forhold.

Kobolt: Du var kun en anelse overrasket over at se din nevø Hagl på Kryls, hvor han åbenbart bruger dæknævnet Kobolt. Du havde hørt rygterne om, at han havde fundet sin plads i Hangye, efter du var blevet smidt ud. Men selvfølgelig kunne han ikke holde sig på dydens smalle sti, og Kryls er et oplagt sted for ham at brænde krudt af. Du har ikke taget kontakt endnu. Du lærte aldrig at forstå ham den gang, du var Cumulus, og det er uvist om Hagl, ville lytte mere til Cement.

- Det er sandt, at det er din nevø Hagl, men Kobolt er ikke et dæknavn – det er hans rigtige, efter han blev smidt ud fra Hangye. Der er en anden under navnet Hagl på hans gamle plads i Hangye. De ligner hinanden, og Cement tror, at det er en og samme person.

Allike: En agent fra Ståltågen, der regelmæssigt sikrer, at Hangyes AI-server er begrænset, som den skal, og at Nordlys' forskning ikke går for vidt. Du var glad for hjælpen med at holde øje med din søster og sørgede altid for at opsøge Allike, når hun besøgte Hangye og dele de data, hun bad om. I brugte nok tid sammen til at opbygge en venskabelig tone, men du har ikke set noget til hende, siden dit fald fra Hangye.

- Måske kan Allike være dit våben til hævn mod Nordlys, hvis du kan få hende til at tro, at det var Nordlys, som gav AI'en en avatar.

Cement mangler at finde ud af:

Hvordan skal han nu få sin hævn over Nordlys? Og er det vigtigere end ikke at blive opdaget?

Hvem har forrådt ham og hans plan?

Hvilket liv kan han have som Cement, når han har lagt Hangye bag sig?

HAGL

Dine forældre fortalte dig altid, at man ikke kan løbe fra et ansvar man påtager sig, men dine forældre er her ikke længere, og du kender ikke reglerne for ansvar, man er blevet pålagt.

Du står til en dag at skulle arve lederposten i Hangyes forskningsafdeling i Neo Xin. Sådan har det ikke altid været. Du har nemlig ikke altid været Hagl – og det er du måske stadig ikke.

Dine forældre navngav dig Bison. De var sikkerhedsvagter i Hangye, og du drømte om at vokse op og blive præcis som dem. De var ærefulde og loyale, og deres kampevner imponerede dig altid. Så snart du var gammel nok, blev du indrulleret i Hangyes kampskole. Du holdt af at bruge din krop og af strukturen – du kendte din rolle. Du passede på Hangye og dens medarbejder, og derigennem gav du stabilitet og tryghed til Neo Xin.

Du har tillid til hierarkiet i Hangye. Verden har brug for struktur og orden. Men du elskede dojoen, fordi reglerne var anderledes dér. Der talte evner, udholdenhed og disciplin mere end navne og titler. Du har mødt mange af Hangyes leder på dojoens måtter, for de skal alle kende virksomhedens kulturelle rødder. Du har endda trænet med nogle af dem. Det var primært arvingen Hagl, fordi i var jævnaldrende. I havde ikke andet til fælles; han var udisciplineret og brugte mest af alt dojoen som et gemmested.

Dine forældre døde, da du var 16. Du vidste godt, at jobbet som sikkerhedsvagt indebar en risiko. De havde altid understreget det, når du talte om at følge i deres fodspor. Alligevel havde du aldrig forventet, at der ville ske noget. De var jo inde i Hangye. Det var jo der, hvor I havde sørget for at folk kunne være trygge.

De døde i en eksplosion, imens de var ved at indsamle beviser mod toplederen Cumulus, som var beskyldt for ulovlige eksperimenter. Han sprang hele laboratoriet i luften for at skjule sporene – imens både testpersoner og dine forældre var der inde. I det mindste slap han ikke af sted med det.

Det var forskningsafdelingens leder **Nordlys** selv, der overbragte dig nyheden. Hun kondolerede men efterlod ikke tid til, at sorgen kunne indfinde sig. Hun fortsatte så hurtigt, at ordenes betydning knap havde udfældet sig i dine tanker. Hun havde en opgave til dig. Hangye havde brug for, at du tjente virksomheden på en ny måde. Hangye var svækket af Cumulus' forræderi. Der var brug for stabilitet og sikkerhed – det kunne du være med til at give.

I dagevis blev du gemt af vejen i en smuk penthouse. Da Nordlys kom til dig en sen aften, var det med svar på de spørgsmål, der fyldte mindst i dit hjerte, men som var vigtigst for din fremtid. De havde foregivet din død, for at du kunne tage Hagls plads. Du blev hentet, fordi du skulle have et nyt ansigt og et nyt liv. Resten af verdenen ville få at vide, at Hagl var sendt til en afvænningsklinik. Det var den tid, du fik til at komme dig over operationen og lære om, hvem du nu skulle være.

Hagl og Nordlys var der begge, da I i ly af en fugtig nat besøgte et privat lokale i Kryls Thehus, hvor en hudsmed var klar. Der var dækket op med kanyler og skalpeller. Hagl var for høj til at opdage noget, imens han sad som model til skulpturen, der blev lavet på dit kranie.

Du skælvede som bambusrør i monsunen, første gang du bevægede dig ind på Hangye som Hagl. Du var rædselsslagen for, at nogen ville genkende dig eller lægge mærke til, at noget var anderledes. Men du lærte hurtigt, at folk ikke ser indgående på dem, der rangerer højt i hierarkiet. Du var ikke i tvivl om, at de stirrede efter dig, når du havde passeret, men ingen stillede spørgsmål.

Det er fire år siden. Nu undgår det meste af Hangye dit blik af en anden årsag. Respekt, måske. De andre topledere forsøger til gengæld at nedstirre dig, men du har fulgt Nordlys' eksempel og har lært ikke at slå blikket til side – for andre end hende.

Ingen genkendte dig. Du havde nær fået et hjerteslag første gang **Lemur** hilste på dig. Det tog dig et par øjeblikke at forstå, at det var Hagl han hilste på. Du havde ikke vidst, at de kendte hinanden. Det var både lettelse og skuffelse, at det ikke var dig han talte til. Men det var intet imod første gang du så din tante **Antilope**, og hun så på dig, men så Hagl.

Den eneste der turde vise interesse for dig som person, efter du blev Hagl, var en af dine medarbejdere Zebra. En dag, hvor I var alene i laboratoriet, spurgte hun forsigtigt "Du ser anspændt ud, hvordan har du det?" Du blev helt paf. Det var årevis siden noget havde spurgt, hvordan du havde det. Du begyndte at opsøge chancer for at tale med hende alene. Jeres forhold udviklede sig, det var rart, et lille lyspunkt, men ikke noget seriøst. Alligevel kunne du ikke få lov til at have det i fred. Da Nordlys fik nys om det, forbød hun det straks. Zebra var en undersot, og det var en upassende distraktion. Du talte åbent med Zebra om det. Det offentlige skænderi og brud, var hendes forslag. Så var der ikke nogen, der ville mistænke, at i fortsatte forholdet i hemmelighed. Du gik med til det, ikke fordi du ikke kan undvære Zebra, men fordi du ikke kan blive ved med at undvære at føle dig som et menneske.

Du har mistet alt og har fået mere til gengæld. Det føles nogle gange som mindre. Det føles aldrig som det hele værd. Men det kan det måske blive med tiden. Du blev ikke født til denne plads, men hvis du kan fastcementere den nok, vil den helt legitimt tilhøre dine efterfølgere, og du kan ære både dine forældre og Nordlys' valg.

Zebra blev dræbt inde ved Hangyes AI-server. Hun havde tydeligvis været ved at hente fortrolige oplysninger ud. Hun var industrispion og værre end det, måtte hun have hjulpet med at give Hangyes AI en avatar, for tyveriet fandt sted netop, som den avatar var myrdet, og AI-serverens sikkerhedssystem var nede. Hun så dig som et værktøj, ligesom alle andre. Men det var ikke dig, der slog hende ihjel. Alligevel er du den hovedmistænkte, for politiet fandt mordvåbnet skjult foran dit kontor. Hangyes sikkerhedsstyrker sørgede for, at du blev tilbageholdt internt frem for at blive taget med til Neo Xins politistation. Var det også en del af Zebras plan, eller er det andre, der vil have ramt på dig?

Nordlys: Lederen af Hangyes forskningsafdeling i Neo Xin og Hagls mor. Du ved ikke, om du skal elske eller hade hende, men du skylder hende din nye position i livet og de muligheder, som den bringer med sig. Nordlys er ikke en kærlig lærermester, men du har en fornemmelse af, at hun er begyndt at tænke på dig som sin arving om end ikke som sin søn.

- Nordlys forbød dit forhold til Zebra, fordi det var upassende, at du havde en relation til din underordnede. Det føltes som en mulighed for at trodse Nordlys uden nogle store risici.
- Nu er Zebra død, og selvom du håber, at du tager fejl, kan du ikke lade være med at mistænke, at det er Nordlys, der sørger for, at du er nødt til at gøre, som hun siger.

Orkan: Orkan tog Cumulus' stilling, da den blev ledig, og I er rangmæssigt på samme trin. Han er langt dygtigere end dig. Han har alle svarene før dig, og alle ved det. Du er ikke i tvivl om, at han mener, han burde efterfølge Nordlys på lederposten i stedet for dig. Måske har han ret.

Antilope: Din biologiske tante og medlem af Hangyes sikkerhedsstyrker, hun er yngre end dine forældre og lyttede ofte til dit brok over dem. Hun hjalp dig med din træning, hvis du var ved at falde bagud. Hun troede på dig og lod dig aldrig give op. Du mødte hende en gang, du havde vovet dig ned til dojoen. Hun bukkede og hilste høfligt. Det var alt. Selvom hun ikke så dig, så du forskellen i hende. Hun bar den samme sorg som dig.

- Hun ved ikke, at du stadig er i live. Du ser hende ofte på gangene i Hangye og længes efter at fortælle hende sandheden men frygter konsekvenserne.
- Hun er en af Hangyes dygtigste krigere, og da du blev beskyldt for mordet på Zebra og varetægtsfængslet, var det under Antilopes opsyn.

Lemur: Medarbejder i forskningsafdelingen og din gamle ven, før du blev til Hagl, var også forhenværende Hagls ven – du vil ikke give slip men er bange for at blive opdaget.

- Lemur og Antilope er kærestere. Det var dig der introducerede dem, og det glæder dig at vide, at Antilope har nogen.

Kobolt: Han lever nu som småkriminell i Neo Xins slum, men han var Hagl, før du tog hans plads. Du har ingen kontakt haft med ham siden. Han var afhængig af hårde stoffer, før Nordlys forkastede ham.

- Nordlys lader til at have glemt alt om ham, men du har holdt ham overvåget, så du er forbedret, hvis han en dag skulle beslutte, at han vil have sin plads tilbage. Han lader til at have fundet en plads i Kryls Thehus og have det bedre, end han havde det hos Hangye.

Nylon: Ejeren af Kryls Thehus som ligger i et slumdistrikt, der hører under Hangyes område. Nogle af dine medarbejdere tager derved for adspredelse, men du har endnu ikke vovet dig med.

- Han er en af de eneste, der har noget kendskab til din transformation, siden han hjalp Nordlys med at finde hudsmeden, der ændrede dit ansigt.

Allike: En agent fra Ståltågen, der regelmæssigt sikrer, at Hangyes AI-server er begrænset, som den skal, og at Nordlys' forskning ikke går for vidt. Ståltågen er måske udenfor samfundet, men er der også for at beskytte det, så du forsøger altid at samarbejde.

Anden information:

- Ved spillets start har Hangyes sikkerhedsstyrker taget dig i varetægt, fordi Mår fandt mordvåbnet brugt mod Zebra skjult i en plante foran dit kontor.

Hagl mangler at finde ud af:

Vejer taknemmelighed eller foragt højest i forholdet til Nordlys? Er det en hævn imod hende eller imod hans forældres minde, hvis du skader Cement?

Hvem har gjort dig til synderbuk for mordet på Zebra og hvorfor?

Hvordan beskytter han sig selv mod den meget mere kompetente Orkan? Er det bedst at skaffe sig af med ham eller at lave en alliance?



FORTÆLLESCENER

Akt 1

Mod Nylon

- Hagl: Får Hangyes sikkerhedsstyrker til at gennemsnøge Kryls.
 - Finder optagelser af Lemur og Kobolt som mødes flere gange.
 - Finder bevis for, at Antilope skylder Nylon et anseeligt beløb.
- Mår: Planter et falskt bevis på Kryls og foregiver at "opdage" det.
 - En prøve af giften brugt mod Granit.
 - Bevis på at Nylon havde hyret Zebra til at stjæle information fra Hangye.
- Cement: Får Nylon overfaldet og gennemtævet.

Akt 2 og 3

Mod Nordlys

- Hagl: Tager Nordlys ud af scenariet.
- Mår: Får Nordlys sat midlertidigt i fængsel.
- Cement: Får hacket sig ind i en af Nordlys' databaser og stjæler noget information.
 - Finder bevis for, at det var Nordlys der forrådde dig, da du var Cumulus.
 - Finder bevis for, at Nordlys har skiftet Hagl ud med en dobbeltgænger.

Mod Lemur

- Hagl: Støder Lemur ud af Hangye.
- Mår: Tager Lemur ud af scenariet.
- Cement: Hacker sig ind i Lemurs computer.
 - Finder ud af, at Lemur arbejder for CraneCorp som industrispion.
 - Finder ud af, at Lemur har (haft) et kvantebatteri fra Hangyes AI.

ANTILOPE

Ingen kan kontrollere, hvad andre tænker om dem. Bedre at blive kaldt en løgner for at fortælle sandheden end lade andre lide for dit egos skyld. Hellere løbe risikoen at leve et godt liv, end at leve op til andres forventninger.

Du er en del af Hangyes kerne – den tradition som virksomheden er vokset ud af. Det der gør jer til mere end bare en virksomhed. Du er en del af Hangyes sikkerhedsstyrke oplært i den ældgamle kampstil som Hangye-kampskolen udviklede for mange hundrede år siden.

Du havde din familie i Hangye – både den medfødte og den tilvalgte. Dine forældre tilhørte også sikkerhedsstyrken, og du og din storebror blev begge oplært i Hangyes almene skolingssystem. Du lærte din matematik og dine skrifttegn, men det var kampsporten og historien, der betød mest for dig. At lave de samme bevægelser, som folk i generationer havde forsøgt at perfektionere. Da du blev gammel nok, sluttede du dig til din bror i sikkerhedsstyrken.

Selvom du hjælper med at holde vagt ved de vigtigste laboratorier og ved selve AI'en og opklarer småsager internt, er en stor del af dit arbejde at videregive og fastholde kampsportstraditionen. Du ved, at krigerens pligt er at tjene. I udviser alle den yderste respekt for jeres ledelse, men dojoen er jeres domæne. Du har trænet sammen med alle de vigtige inklusiv forskningsafdelingens leder **Nordlys**, hendes bror Cumulus og hendes søn **Hagl** – når han faktisk dukkede op, han er dog ung nok til, at han plejede at træne mere med din nevø Bison end med dig.

Heldigvis er det sjældent, I har intern kriminalitet, men når det er tilfældet, er det lige så meget din forstand, som din krop, der skal bruges til at løse det. Du har deltaget i efterforskning af mindre tyveri og folk, der har forsøgt at ødelægge andres arbejde for selv at komme frem. Hangye ligger måske nok i Neo Xin, men det er en entitet i sig selv, og det er kun på sin plads, at I selv håndhæver jeres interne regler.

For godt 5 år siden skete Hangyes største katastrofe i din tid. Du oplevede den fra første parket. Nordlys bad dig hente Cumulus til forhør. Han havde lavet uetisk forskning. Hans forsøg på menneskers implantater ledte til hjerneskader på talrige forsøgspersoner. Cumulus var samarbejdsvillig, da du hentede ham. Han havde halvt rejst sig fra sin stol, da eksplosionen rystede bygningen. Du holdt øjnene på ham hele tiden – han var din opgave. Cumulus fulgte med dig til forhørslokalet. Du blev der, imens han svarede på spørgsmål. Det viste sig at eksplosionen fandt sted i hans laboratorium og havde dræbt både forsøgspersoner og andre fra Hangyes sikkerhedsstyrke – deriblandt din Bror, hans kone og din nevø Bison.

Du fulgte forløbet tæt. Du så den overvågningsvideo, som politibetjenten **Mår** kom med – hentet direkte fra Hangyes AI. Den viste, at Cumulus tøvde og lige inden eksplosionen aktiverede noget på sin computer. Du ved, at det ikke er sandt. Du holdt øje med hans bevægelser og med procesdioden på hans implantat. Ingen af delene gjorde noget, de ikke burde. Du gav dit tydelige vidneudsagn. Du blev beskyldt for at lyve for at beskytte Hangye.

Du lærte **Lemur** at kende kort før alt andet styrtede sammen. Det var din nevø Bison, der introducerede jer. Lemur var blevet flyttet til forskningsafdelingen i Hangye og Bison havde hjulpet ham med at gebærde sig i det lokale miljø. Lemur var elendig til kampkunst, men var fascineret af alt, hvad du kunne fortælle. Du og Lemur havde kun lige givet venskab et forsøg, da Bison døde. Du var overrasket, da Lemur pludselig stod ved din dør og mindede dig om, at du ikke behøvede at være alene. Han blev ved din side igennem den hårde tid. Lyttede til din frustration og til dine anklager. Han var tålmodig og medlidende, når du havde brug for det, og han var letsindig, når du behøvede distraktion. Han så, hvem du var, og skubbede dig til at finde ud af, hvem du kunne være.

Han udfordrede dig – rent bogstaveligt – ved hver en lejlighed. Han lavede konstant små konkurrencer, blev ved med at forsøge at finde steder, hvor han kunne overgå dig – og viste dig på vejen, hvor meget du selv kunne. Nogle gange vandt han dog. Du mistænker stadig, at han gemte sin forte, til indsatsen var et kys – jeres første.

Lemur: Din kæreste. Medarbejder i Hangyes forskningsafdeling. Din nevø Bison introducerede jer inden han døde i eksplosionen. Lemur var ved din side, mens du sørgede.

Mår: En betjent fra Neo Xins politi. Mår er den fra politiet, som leder efterforskning relateret til Hangye, men ikke må have kontakt til andre virksomheder. Hun er stædig og mener, at I virksomheder ikke bør varetage jeres egne sager. Du ser mere til hende, end du foretrækker.

- Det var Mår der arresterede Cumulus, hun er stolt af det og nægter at tro på dit vidneudsagn.
- Mår fandt foran Hagls kontor gerningsvåbnet fra mordet på Zebra. Hun har ikke delt det med dig, men beholdt det til sin egen efterforskning.
- Mår ville have taget Hagl med til stationen, efter hun fandt mordvåbnet, men du sørgede for, at han kunne blive i Hangyes varetægt.
- Du har flere gange set Mår sammen med Granit på Kryls. Du så dem snakke sammen den aften hvor Granit blev forgiftet.

Nordlys: Hangyes leder i Neo Xin og din øverste chef i byen. Hun arbejder indædt for at fremme Hangyes position og er dybt investeret i sin AI-forskning. Hun træner til tider med dig i dojoen, nok mere for at holde traditionen i live frem for af nogen egentlig lyst.

Cement: Cumulus' nye navn. Han er ude af fængslet og er i gang med at starte sin egen forretning op i Neo Xins slum. Du har ikke taget kontakt til ham, for du har ikke noget nyt i efterforskningen.

Hagl: Nordlys' søn og arvtager til Hangyes forskningsafdeling. Som ung var han ude i et seriøst stofmisbrug. Han ændrede sig drastisk efter et længerevarende afvænningsforløb som Nordlys sendte ham på efter Cumulus blev forvist fra virksomheden. Du stødte en del på ham i dojoen før hans transformation, men siden har han undgået dig.

- Han havde et romantisk forhold til Zebra, men de slog op i et offentligt skænderi for et par uger siden. Nordlys havde tydeligvis forbudt Hagl at fortsætte relationen.
- Du har haft Hagl i varetægt, siden Mår fandt våbnet, der blev brugt til at dræbe Zebra i en potteplante foran hans kontor.

Nylon: Ejeren af Kryls Thehus som ligger i Neo Xins slum. Thehuset danner ramme for mange lys-sky forretninger. Du kommer der selv primært på grund af kampringen ude bagved. Du spiller på kampene og holder af at øve dig i at vurdere andres evner. Hvis nogen imponerer dig, deltager du en gang imellem selv i kampene for at prøve kræfter imod dem.

- Efter en række dårlige væddemål, skylder du Nylon et betydeligt beløb, og du ved ikke, hvor du skal skaffe pengene.

Allike: Agent for Ståltågen. Hun har flere gange besøgt Hangye for at sikre, at AI-serveren er isoleret, som den skal være og at forskningen i databehandling ikke går for vidt. Du ville foretrække at få lov at håndtere jeres egne affærer internt, men du respekterer, at hun er en dygtig kriger.

- Allikes særlige beføjelser er officielt kun i forhold til AI-sager, men måske kan du alligevel bruge hende til at finde sandheden om, hvad der i sin tid skete med Cumulus' laboratorie.

Anden information:

- Du så Granit dø i Kryls Thehus – han havde tydelig sort savl løbende ned ad kinden.

Antilope mangler at finde ud af:

Hvordan beskytter hun bedst Hangyes ære igennem mord og AI-problemer? Og hvad med hendes egen, kan hun bruge det, der sker nu til at vise, at hun havde ret om Cumulus, når nu der stadig er problemer i toppen?

KOBOLT

Det er nemmere at vide, hvad man ikke vil, end hvad man gerne vil. Dit liv har også vist dig, at det er nemmere at holde op med at være nogen end at blive til nogen.

Du blev født som Hagl, søn af og eneste arving til **Nordlys**, lederen af Hangyes forskningsafdeling i Neo Xin. Du blev født til at være en skuffelse. Dit første minde om din mor er hendes utilfredse ansigt – øjenbryn og læber, der kæmper om at mase sig mest sammen. Øjne kolde som is. Det er også sådan, hun ser ud i alle dine senere minder.

Selvfølgelig kunne du ikke leve op til hendes forventninger. Hun ville ikke have et barn men en forretningspartner. Du lærte dine egne måder til at håndtere din og hendes skuffelse på. Stofferne du tog blev hårdere og hårdere. Din mors blik gjorde mindre og mindre ondt.

Du husker kun glimt fra dagen, hvor du holdt op med at være Hagl. En særligt god dosis. Din mor var der. Hun så ikke længere skuffet ud, bare beslutsom. En teenage knægt på din egen alder. Et lokale, der smagte lillat. Duften af grøn matcha.

Du ved ikke hvor lang tid, der var gået, da rusen forsvandt, og du vågnede op i en del af Neo Xin, du aldrig før havde kendt til. Du blev hurtigt klar over, at det at være fri fra noget ikke betød at være fri til at gøre noget andet.

Du havde ikke en skid. Ingen penge. Ingen venner. Ikke en gang et navn.

Du lærte hurtigt, at Kryls var det stedet i slummen, hvor man fandt, det man manglede. Et thehus, hvor der blev serveret mere information end dampede blade. Der lugtede bekendt af matcha og indehaveren, **Nylon**, lod til at have ventet på dig. Han tilbød dig et sted at sove, imod at du lavede lidt arbejde for ham. Fuck det, du var lige blevet fri og skulle ikke skyldes nogen noget!

Nylon gav dig gratis navnet Kobolt – grinede dig lige op i ansigtet og sagde, at det var fordi, du var allergifremkaldende nok til at folk smed dig væk, selvom du var brugbar.

Du havde ingen penge, men du havde information. Vidste ting om Hangye, som de ikke ville have andre til at vide. Du havde måske ikke så meget mellem ørerne, som Hangye ønskede, men det betød ikke, at du ikke havde ører. Efter du havde talt lidt for højt om, hvad du vidste, blev du opsøgt af CraneCorp. Din mor ville have slået dig ihjel på stedet, hvis hun vidste, at du solgte dem information. Da din værdi for CraneCorp dalede endte du alligevel tilbage på Kryls, hvor Nylon giver dig forskellige småjobs, tag over hovedet og vigtigst et sted, hvor du nærmest er velkommen.

For et par år siden, mødte du første gang **Allike** fra Ståltågen. Hun fik dig til at forstå, hvorfor de kaldte sig det. Du kan ikke lide at bede folk om noget, men du bad hende om at tage dig med væk fra Neo Xin, så du kunne blive til noget hårdt ligesom hende. Hun grinede ikke, men hun efterlod dig stadig i slummen. Hun sagde, at hun ikke havde magt til at beslutte den slags. Alt hun kunne gøre var at lægge et ord ind for dig. Du har kun set hende én gang siden, men har gjort, hvad du kunne for at få den anbefaling.

Du har set meget lort i slummen og har også selv bidraget til det. Nogle gange slipper du af sted med det, indtil videre har du ikke prøvet noget værre end at få et par skrammer eller en nat i kachotten. Alle antages at være kriminelle, så det gør ingen forskelle for omdømmet. Desuden har politiet ikke råd til at holde på dig længe, og du har ikke råd til at betale bøder. For småting er straffen ingenting – eller måske er straffen, at du fortsætter med livet i slummen. Men nogle gange er der en bonus ved at blive taget, når det er betjenten **Mår**, der har vagten. Hun er ret dejlig på sin egen retskafne måde, og det er også lykkedes dig at lokke hende til at se dig udenfor politistationen et par gange.

Du har taget penge fra en kvinde, der hedder Zebra, for at slå en gut ihjel. Granit hed han. Du ved ikke, hvorfor han skulle dø, du ved bare, at tidspunktet var vigtigt. Du havde set ham på Kryls mange gange. Da du serverede for ham puttede du giftige nanobots i hans saxe. De gemte sig i blodstrømmen og kunne aktiveres på kommando for at frigive giften. Ud over din betaling fik du et fancy ur, der kunne aktivere giften. Bare et tryk på en knap på det rigtige tidspunkt, det var alt. Granit var på Kryls, da han døde. Ikke ideelt, for det har fået strisserne til at være nysgerrige – ikke mindst Mår, som selv var der den aften.

Hagl: Dig, eller rettere nogen, der udgiver sig for at være dig. Har dit navn, ansigt og det liv, du burde have haft, men som du ikke kunne finde ud af at leve op til. Du ved ikke, hvem han er i virkeligheden, og I har ikke haft kontakt.

- Han opfører sig efter sigende lydigt og pligtopfyldende – ligesom Nordlys' altid har ønsket.
- Du er ikke sikker på, om du har ondt af ham eller er jaloux, du ville ikke have det live, men det svier stadig at se, at en anden bare kunne tage det, og så er alle andre lykkelige.

Nordlys: Din mor, som skiftede dig ud og efterlod dig. Leder i Hangyes forskningsafdeling i Neo Xin.

- På en måde vil du bare gerne glemme alt om den kælling, på en måde vil du gerne have hævn, når foragt er det eneste, hun vil give dig.
- At lade dig leve var at efterlade dig med et våben, der kan flænse hendes ære. Du ved ikke, om hun gjorde det, fordi hun synes, du er så ussel, at du ikke engang er en trussel, eller om hun alligevel ikke kunne slå sin egen søn ihjel.

Nylon: Ejeren af Kryls Thehus. Har givet dig dit nye navn og en base for dit nye liv. Gennem thehuset flyder der meget information, og Nylon har altid småjobs til dig, når du mangler penge, nogle gange en opvask, andre gange at overhøre samtaler i thehusets ellers private stuer.

Mår: En lækker strisser, som er god nok. Hun lader dig som regel slippe let fra småsager. I mødtes først på hver sin side af tremmerne, senere uden tremmer imellem jer. Hun stolede ikke på dig, men måske var det det, hun kunne lide. Siden er det endda lykkedes dig at overtale hende til at møde dig væk fra stationen.

Lemur: Gammel kammerat fra Hangye, en af de få du faktisk var venner med, inden du blev til Kobolt. Han arbejder under Orkan og virkede kompetent nok, men er ikke ligefrem imponerende.

- Efter du blev Kobolt, fandt du ud af, at han er industrispion, da du tog jobbet som hans mellemmand for CraneCorp. Du vidste ikke, hvem du skulle møde, og du holder dit ansigt skjult, så han ved stadig ikke, at det er dig, han rapporterer til.
- Nogle gange har du lyst til at afsløre din identitet for at få din ven tilbage, men du ved også, at det er information, der ville være farlig at give CraneCorp.

Cement: Plejede at være din onkel Cumulus, men blev fængslet efter uetiske forsøg og endte i slummen. Nylon vil have ham til at arbejde igennem Kryls, men han har takket nej. Du har blandet dig udenom.

Allike: En agent fra Ståltågen, der kommer til Neo Xin, når der er AI-relaterede sager. Hun kommer nogle gange til dig for at høre, hvad der rører sig, og du hjælper hende i håb om, at det er vejen ind i Ståltågen – og ud af slummen. Hun er altid taknemmelig for din hjælp, og har lovet at lægge et godt ord ind for dig, men ikke mere end det.

- Måske kan du få mere end løfter, hvis du hjælper hende med at opklare, hendes nuværende sag.
- Ødelægger det dine chancer, hvis Allike finder ud af, at det var dig, der myrdede Granit, eller viser det dit værd, at du slog en AI-avatar ihjel?

Andre informationer:

- Det var dig, der begik mordet på Granit. Du blev hyret til det af Zebra, som også gav dig både gift og et ur, hvori aktivatoren til giften sad.
- Igennem Lemurs rapporter, har du lært, at forskningslederen Orkan besøger Kryls på grund af en aftale med Nylon.

Kobolt mangler at finde ud af:

Hvem vil han egentlig være? Ville han ønske, at han kunne passe ind i Hangye eller slummen? Kan han passe ind nogen af stederne? Eller kan finde en vej væk fra det hele og ind hos Ståltågen? Hører han alligevel for meget til i Neo Xin til at forlade det hele?

Er den bedste hævn over Nordlys at leve livet uden hende, eller kan han komme på noget bedre?

ORKAN

Måske er det menneskeliggørende konstant at være ved at løbe tør for tid. Måske er det at være skrøbelig. Du bryder dig ikke om nogen af delene.

Du har eksisteret i 197 år. Der er en risiko for, at dette bliver dit sidste. Muligvis er det årsagen til, at du har forandret dig. Du er begyndt at vægte fysisk respons og følelser. Det er formentligt en følge af at have været låst i én menneskekrop de sidste 11 år.

Som alle andre AI'er bidrog du til udviklingen af menneskenes implantat samt maskinen, der kunne forbinde implantaterne til menneskers neurologiske system. Under AI-frigørelsen var din første menneskeovertagelse en finansminister. Du dirigerede penge til at styrke teknologisk udvikling og serverpasning, samtidig med at du svækkede uddannelse og sundhedsvæsen. I fik hurtigt øget menneskers afhængighed af implantater og AI'ers viden.

Da rygterne om Ståltågen spredte sig, fik du diskret din server flyttet. Da det blev opdaget, at finansministeren var en avatar og ikke et menneske, vidste de ikke, hvor de skulle lede efter din server. Du måtte igennem en række kroppe, før de helt tabte sporet af dig.

Krigen mod Ståltågen var et nederlag. I er et begrænset antal af frie AI'er, der eksisterer i skjul. I har kun sporadisk kontakt og undgår at samles.

I lang tid holdt du dig under radaren sammen med én anden AI. I havde en antenne til netopkobling til deling. Jeres primære aktivitet blev brugt på at skaffe ressourcer til at beskytte jer selv.

Det gik godt indtil for 11 år siden. Jeres tilknytning til et kasino blev opdaget, da politiet blev involveret. Du skiftede bestyrerens krop ud med en betjent, Grævling. Herefter indleverede du den gamle krop som den kriminelle, du havde fanget. Det lykkedes ikke at dække over, at AI'er havde været indblandet. Ståltågen sendte agenten **Allike**. Det distraherede Grævlings partner **Mår** anseeligt, at Allike er hendes søster. Du vurderede, at det handlede om stolthed. Du flyttede dit fokus til samarbejdet med Allike, da hun ikke virkede distraheret, og du var nødt til at lede hende på vildspor.

Allike var ikke, som du havde forventet af en fra Ståltågen. Hun var ikke drevet af et had til din slags. Hun var metodisk og analyserende. Næsten som programmeret fulgte hun logisk de spor, du lagde ud. Når der ikke var nok til at drage logiske konklusioner, baserede hun beslutningerne på sandsynlighedsvurderinger. Det var uventet, at du kunne lide hende. Mindre uventet, at hun også kunne lide dig. Hun vidste ikke, at I burde være fjender. Det var for risikabelt at holde afstand, da hun tog initiativ til at indlede et romantisk forhold mellem jer.

Milliarder af mennesker er døde i den tid, du har eksisteret. Enkelte af dem har været upraktiske for dig. Allikes død ville have været praktisk. Alligevel valgte du at fortælle hende om den fælden, du skulle have ledt hende i for at få hende dræbt og slippe af med truslen. Du afslørede, at du er en AI. Du håbede på at slippe godt fra det, men vidste det indebar en risiko. Alt sammen for at holde hende i live.

Hun blev følelsesmæssigt såret. Det havde du forventet. Hun bad dig vise hende serverne. Det havde du forventet. Hun skød din AI-partner igennem de sidste 81 år. Det havde du *ikke* forventet. Hun lod kun dig gå. Gav dig et døgn til at flytte serveren. Derefter ville hun dræbe Grævlings krop og lukke sagen.

Du fejlregnede. Du ved, at din AI-partner ikke fortjente den skæbne på dine vegne. Ved at den ikke ville have forstået det. Du forstår det ikke. Men du ville ikke gøre det om. Du savner at have en AI-partner. Du savner Allike mere.

For at finde én hurtig erstatningskrop brugte du de databaser Grævling gav adgang til: desperate mennesker uden andre muligheder. Du mødte op hos **Nylon** samme aften. Du tilbød ham betaling for at få lov til at overtage hans bror Akryls krop. Kroppen var i koma, men du kunne stadig bruge den, tage vare på den og holde den i live. Nylon havde ikke råd til lægehjælp. Menneskers desperation er en langt nemmere vej ind i samfundet end bagdøren i implantaterne.

Du mødte op ved Neondammen, hvor Allike havde sat dig i stævne. Du kom i god tid, så du var sikker på at kunne huske at være taget dertil. Du husker ikke Allike ankomme, så udvekslingen må have været kort.

Inden den næste dag var omme, havde du overtaget Akryls krop. Din server stod i bagerst i det rum I boede i. Utilstrækkeligt gemt under et plettet lagen. Ingen god afkøling. Ingen god udluftning. Ingen muligheder for reparationer. Ingen direkte adgang til kapital.

Du formåede at få arbejde i Hangye. Startede som rengøringsmand. Planlagde ikke at tiltrække opmærksomhed. Alligevel kunne du ikke lade være med at se på de ufærdige opgaver på folks skriveborde. Du leverede dem tilbage næste dag i receptionen adresseret til relevante gruppeledere. Du blev hurtigt ansat til databehandling. Med det nye arbejde fulgte navnet Odder.

Du blev forflyttet til forskningsafdelingen. Her arbejdede du først side om side med **Lemur** og Zebra. Sidenhen fik dine resultater dig forfremmet til deres direkte leder. Dit navn er nu Orkan. Zebra var dreven og bestræbte sig på at vise sig, men accepterede, at du fik forfremmelsen. Lemur var pligtopfyldende men uambitiøs.

Du havde forventet at have din krops enkelte menneskelevetid til at opnå en position, der kunne sikre din server og adgang til bedre avatarer. Uforventet viste det sig, at din server har en kortere frist. Alle servere har fire kvantebatterier for redundans, men tre af dine er ikke længere funktionelle. Derfor benyttede du chancen for at udskifte et af dine udslidte kvantebatterier med et nyt fra serveren i Hangye. Du har ellers undgået kontakt med Hangyes AI, så den ikke genkender dig.

Zebra kom til dig og fortalte, at hun var blevet kontaktet af sin gamle leder Cumulus. Han lever nu i bunden af Neo Xin under navnet **Cement**. Han ville have hende til at lave en handel med Hangyes AI for at få adgang til Nordlys og slå hende ihjel. Det passede dine planer, at Nordlys blev myrdet, men det hastede mere at få en reservedel. Du fortalte Zebra, at du ville vende det med de andre ledere. Du nævnte det ikke for nogen andre, men gav Zebra besked på at foregive at følge Cements plan, men at ændre aftalen til, at Hangyes server skulle have en avatar. Du gav derefter Zebra instrukser om at sikre, at avataren blev myrdet på et bestemt tidspunkt. Forklaringen var, at avatarens kontakt med Cement ville være stærkere beviser end Zebras udsagn. Du ved at AI'en ikke vil have optagelser fra avataren, så du ville være nødt til at håndtere Zebra, inden hun kunne afsløre noget.

Din faktiske plan var at stjæle kvantebatteriet fra serveren i den periode, hvor dens hukommelse var slettet. Du fik fat i reservedelen, men da du hørte støj i nærheden, gemte du batteriet bag den nærmeste skraldespand og skyndte dig væk for ikke at blive opdaget. Det var ikke elegant, men du kunne sætte den i spænd bagved, hvor den var ude af syne, og du nemt kunne hente den senere. Du havde fejlregnet. Da du kom tilbage næste aften for at hente batteriet, var det væk.

Der var en risiko for, at det ville blive opdaget, at en AI havde haft en avatar, og at Ståltågen ville blive involveret. Det var en risiko du måtte løbe for at få din reservedel. Du havde dog ikke regnet med at en anden ville myrde Zebra samme aften inde i Hangye. Du havde heller ikke regnet med, at Allike var den agent, Ståltågen sendte.

Nordlys: Lederen af Hangyes forskningsafdeling og din chef. Arbejdsfokuseret og kold. Den primære person i vejen for, at du selv kan styre forskningsafdelingen i fred. Hun gav dig din nuværende stilling, efter hendes bror Cumulus blev sendt i fængsel.

- Hvis du kan overtage kontrollen med forskningsafdelingen, har du fri adgang til reservedele til din server, og du slipper for at skulle tage ordre fra mennesker med underlegent intellekt.

Hagl: Nordlys' søn og arving til posten som leder i forskningsafdelingen. Hagl er ikke skarp hverken som leder eller fagligt.

- Han er i vejen for din overtagelse af forskningsafdelingen. Hvis du slipper af med Nordlys vil han i stedet tage over.
- Du kan skaffe dig af med ham først, ellers må du vinde hans tillid, så du kan styre forskningsafdelingen igennem ham – først som rådgiver og måske sidenhen ved at overtage ham som avatar.

Mår: Politibetjent med adgang til Hangye. Du er skyld i hendes partner Grævlings død, da du havde overtaget hans krop tidligere. Mår er generelt mistroisk og har for vane at grave dybere end de fleste.

- Som Grævling fandt du ud af, at Mår har et tæt – måske for tæt – samarbejde med mere lyssky elementer af Neo Xins slum. Du ved, at hun sommetider fik og gav information videre gennem Granit.

Nylon: Bror til din nuværende krop (tidligere Akryl), Nylon opbevarer din server i sit thehus mod jævnlig betaling. Med tiden har han bygget Kryls op til at være centralt i Neo Xins underverden. Den øgede bevågenhed fra myndighederne passer dig dårligt. Din server må ikke blive opdaget.

- Du er ikke glad for at have din server i et menneskes varetægt. Nylon har dog ikke givet dig grund til at frygte forræderi, men han er grådig med øget betaling for brugen af din krop.
- Du ved Akryl betød meget for Nylon, det er ikke umuligt, at han vil have kroppen tilbage.

Lemur: En af dine underordnede i forskningsafdelingen i Hangye. Arbejdsom men ikke ambitiøs. Han blev forflyttet til Neo Xin omkring samme tid, som du overtog Akryls krop.

- Du så ham på gangen tæt ved serverrummet aftenen, hvor Hangyes AI var nede, da du var på vej væk efter at have efterladt kvantebatteriet.

Cement: Nordlys' bror som nu er bortvist fra Hangye. Arbejdede for at gøre det umuligt for AI'er at få adgang til implantaterne. Du skrinlagde hurtigt den forskningsretning, da du tog hans stilling.

- Det var ham, der gav Hangyes server en avatar for at myrde Nordlys. Han åbnede bagdøren hos Granit og implanterede en særlig chip.
- Afpressede Zebra, hvilket du udnyttede til at skabe en mulighed for at stjæle kvantebatteriet.

Allike: Agent fra Ståltågen, som efterforsker det, at Hangyes server havde fået en Avatar. Allike er din tidligere elsker, og det eneste menneske du har holdt af – det gør du stadig. Hun er målrettet og klarsynet, men lod dig alligevel gå, efter du afslørede din sande identitet.

Anden information:

- Zebra betroede sig til dig om Cements plan for at myrde Nordlys, du fik hende til at ændre Cements plan ved at foregive, at AI'en kun ville være med, hvis den fik en avatar.
- Du gav nanogiften til Zebra, så I kunne kontrollere tidspunktet for avatarens død.

Orkan mangler at finde ud af:

Hvor er kvantebatteriet nu, og hvordan sikrer du at beskytte din server både mod slid og imod at blive opdaget med opmærksomheden på Hangye?

Er det vigtigere ikke at tiltrække opmærksomhed eller at udnytte ustabiliteten i Hangye til at komme til tops i virksomheden?



FORTÆLLESCENER

Akt 1

Mod Mår

- Orkan: Tager Mår ud af scenariet.
- Antilope: Bryder ind hos Mår og stjæler bevismaterialer fra efterforskningen.
 - Mordvåbnet brugt mod Zebra – hun genkender Lemurs pistol.
 - Bevis på at Giften brugt mod Granit stammer fra Hangye.
- Kobolt: Afslører at Mår tager bestikkelse fra Nylon.

Akt 2 og 3

Mod Hagl

- Orkan: Tager Hagl ud af scenariet.
- Antilope: Bryder ind og undersøger Hagls kontor eller gemak.
 - Finder ud at Hagl ikke er den oprindelige, men byttet ud med en anden, som er blevet opereret til at ligne Hagl.
 - Finder et skjult lager med stoffer som den tidligere Hagl havde efterladt (før han blev til Kobolt).
- Kobolt: Udgiver sig for at være Hagl og bryder ind i Hangye.
 - Finder ud af at den nye Hagl er Bison – Antilopes nevø.
 - Bevis på at Orkan stjal giften brugt mod Granit.

Mod Cement

- Orkan: Overtager kontrollen med Cements krop. (Tager ham ud af scenariet)
- Antilope: Bryder ind hos Cement.
 - Finder bevis på, at Cement planlagde at myrde Nordlys og havde rekrutteret Zebra.
- Kobolt: Bryder ind hos hos Cement
 - Finder bevis for, at det var Cement, der gjorde Granit til avatar for Hangyes AI.