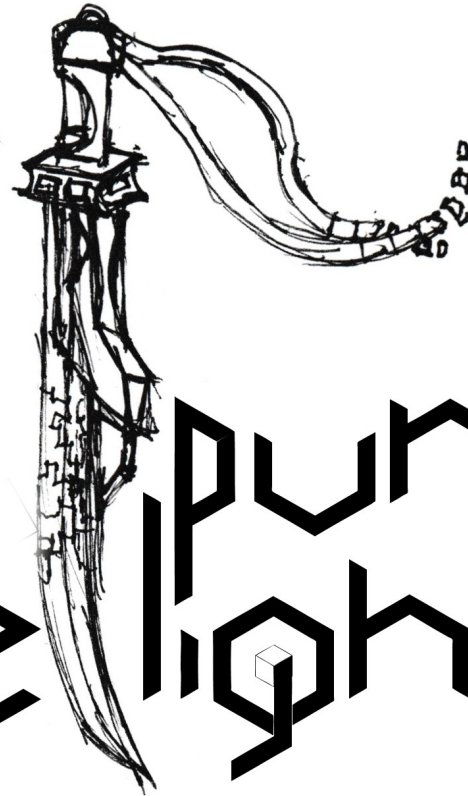


cyberpunk
umenneskelighed



FOROMTALE

BESKRIVELSE

Mørke gader dækket af metal og syreregn. Sex, våben og virtuelt narkotikum reklameret i holografiske skrifttegn. Ved Saito MegaCorps hovedkvarter sidder hun og taster i vildskab. ”Jeg er inde, go!”. Lyden af virrende metal og mekanik erstattes straks af sirener, da en arm af krom smadrer igennem væggen.

Dette er et cyberpunk story game. Det handler om samfundskritik og fremtidig teknologi som cyborgs, AI og virtual reality. Det er gritty og dystopisk, med heists, action og moralske dilemmaer, men der er ikke noget fastlagt plot og ingen lange paragraffer med setting information. Gennem en blanding af terninger, inspiration og fri fantasi skaber spillerne deres egen verden, med dens egen teknologi, futuristiske byer og problemer. Spilpersonerne er anarkister og udskud som måske, måske ikke, kan udfordre fremtidens grufulde status quo.

Hvis du elsker interessante settings og gerne vil være med til at bygge din egen og tage på dunkle eventyr i den, er det her scenariet for dig!

PITCH

Et genrescenarie hvor du skaber din egen cyberpunkverden og udlever historier om teknologi løbet løbsk. Cyborgs, AI, virtual reality og neon dystopier!

FAKTA

Af Mads Egedal Kirchhoff

Stikord: Science fiction, system, improvisation.

Antal spillere og spilledere: 3-4 spillere + 1 spilleleder.

Samlet tidsforbrug: 3-5 timer.

Sprog: Dansk og engelsk.

Aldersgrænse: Ingen.

Spiller læsemængde: Mindre end en side i løbet af hele spillet.

INDHOLDSFORTEGNELSE

FOROMTALE	2
SPILLEDER INSTRUKTIONER	4
INTRODUKTION	5
GENRE OG TEMA	7
VERDENSWORKSHOP	9
SPILMEKANIKKEN	15
SPILLET OG SPILLEDERI	21
SPILLEDETS DREJEBOG	25
SPILSTART OG OPSUMMERING	26
NOTEARK	27
INSPIRATION	28
FAERDIGHEDSARK FOR SPILLEDER	29
SPILLERBILAG	30
VERDENSWORKSHOP	31
FAERDIGHEDSARK	43-46

REMEDIER

For at spille dette scenarie skal du bruge sekssidede terninger, helst fire eller mere. Lidt skriveredskaber; et par blyanter og et viskelæder. En Hvis du gerne vil spille soundtracket er en højtaler godt. Soundtracket kan i øvrigt findes her på [spotify](#) eller [google music](#). Lyt gerne til det nu.

TAK OG KÆRLIGHED TIL

Forfatterkollektivet Arbejdstitel: Troels, Marie, Lærke, Terese, Anne, Elias og Danny for utallige scenarieworkshop og diskussioner
Niels Jensen og Louise for scenarieansvarlighed
Mine spilstestere, Tyrfin crewet, Rasmus, Kikko x 2, Julius, Frederik, Dada, Kjeld og Leo.

INSPIRATIONER

Blade Runner 2019 og 2049	Altered Carbon
The Matrix	Neuromancer
Deus Ex: Human Revolution	Shadowrun
Ghost in the Shell (1995) og	Fiasco
Stand Alone Complex	Apocalypse World
Psycho-Pass	Burning Wheel
Akira	Mod Stjernerne
Black Mirror	Skumring

spilledet instruktioner

Læs det her igennem én til to gange. Du bør ikke have behov for at bruge denne tekst under spil, det vigtigste opsummeres i spilleders drejebog.

INTRODUKTION

Cyberpunk: Umenneskelighed er et nær-fremtids science fiction storygame scenarie for tre til fire spillere. Det er gale AIs, virtual reality, robotter, digitalisering af mennesker og overvågningssamfund. Det er dystopiske samfund, gigantiske corporations og lurvede, kriminelle protagonister. Det er action, heists og investigation. Mysterier og konspirationer. Men hvilken fremtid i helt præcist skal spille i er op til dig og dine spillere. Scenariet har ikke en fastlagt verden, plot eller karakterer. Igennem en workshop bygger i selv disse og spiller for at udforske jeres egen, unikke setting og se hvordan spilpersonerne kan påvirke den.

TEMA

Scenariets underliggende temaer er farerne ved teknologi og dets interaktion med den menneskelige natur. Hvordan teknologi kan løbe løbsk, hvordan transcendens kan lede til diskrimination, hvordan de magtfulde kan bruge det til at fastholde ulighed. Den slags. Scenariet er mestendels sjov action-adventure, men det må også gerne indeholde filosofiske refleksioner og karakterdiskussioner om fremtidige problemstillinger.

STEMNING

Givet genren, er den grundlæggende stemning dyster. Der vil nok være dystopiske og undertrykkende samfundsstrukturer. Tilfældigvis er det altid mørk, regnfuld nat. Karaktererne vil typisk være alkoholiske, kæderygende kriminelle, udskud og anti-helte. Der kan dog også være plads til heltemod og forandring. At ryste tingenes status quo en smule. Selv hvis det ikke ender lykkeligt for dem personligt, eller deres sejr er kortvarig. Der opfordres til vage grænser mellem god og ond, grå-på-grå moral og valg imellem dem. Spillet må i øvrigt gerne været sjovt for spillerne, selvom det ikke er det for spilpersonerne.

STIL & SPILMEKANIK

Den grundlæggende spillestil er ret klassisk og ikke ulig en hjemmekampagne i et system som D&D eller Shadowrun. Med den væsentlige forskel at du skal danne spillet sammen med spillerne. Der spilles rundt om bordet og hver spiller har en spilperson. Spillet vil typisk være en blanding af action, karakterspil, konflikter, beskrivelser og eksposition. Du som spilleder står for opposition, bipersoner, pacing, beskrivelse af verden og spillets mekanikker.

Din fornemmeste opgave som spilleder bliver at bringe ideerne og verdenen, som du og spillerne har bygget til live. Du skal lytte til spillerne, give deres handlinger konsekvenser og være ligeså interesseret og overrasket over hvordan plottet udvikler sig som dem. Men bare rolig, du får masser af hjælp til alt dette. Undervejs i spil er der også et mekanisk terningssystem; Spillerne ruller når de prøver at gøre farlige eller interessante ting, og terningerne svarer igen med både om det lykkedes eller fejler og om hvilke uforudsete konsekvenser deres handlinger har. Fokus er på fiktionen og bygge en fed historie sammen, ikke taktik eller at vinde.



GENRE OG TEMA

Dette er grundlæggende et Genrescenarie; Spillets primære mission er at få jer til i fællesskab at digte en god cyberpunkfortælling. Mange af genrens konventioner er bygget direkte ind i scenariets mekanikker, især verdensworkshoppen, så det kommer meget af sig selv. Dog må du som spilleder også gerne være opmærksom på genrens stemning og hjælpe med at bringe den i spil. Det er oplagt at se nogle af de film og serier jeg nævner som inspirationer, hvis du har lyst. Blade Runner, Altered Carbon og Ghost in the Shell er på Netflix. Ellers, er her et oprids af de essentielle elementer i genren, i min og scenariets fortolkning.

Cyberpunk er beskidt, nærfremtids science fiction. "The combination of lowlife and high tech" ifølge William Gibson. Scenariet foregår langt nok ude i fremtiden til, at der kan være opfundet radikalt nye teknologier, som har forårsaget omvæltninger i samfundet. Men ikke længere fremme end at verden stadig minder meget om vores og har mange af de samme samfundsmæssige problemer. Hvis de da ikke er blevet forværret. Den verden de fleste mennesker lever i er stagneret eller i aktivt forfald, selv om de rigeste pryder sig med skinnende metal. Scenariet skal helst være dystert, dystopisk og gritty. Gigantiske multi-nationale firmaer eller

totalitære regeringer har overtaget verden, fattigdom, stoffer og vold er gængs. Den slags.

Ikke mindst har de nye teknologiske innovationer ikke gjort folks liv lettere, men derimod skabt nye måder, hvorpå mennesker kan udleve deres indre svinehund. Om det er ved at undertrykke bevidste og følende androider eller mobbe hinanden til selvmord i cyberspace. Hvis oplevelsen skal have tænder, skal det helst handle om noget, omend det gerne må være subtilt og under overfladen. Dels kan der være fremtidige problemstillinger, der kan bruges som metaforer for nuværende ditto, dels kan der være interessante diskussioner at have om hypotetiske etiske dilemmaer. Den slags må du gerne prøve at fordre.

Genren trækker på inspirationer fra Noir, hacker- og punkkultur. Vores protagonister vil måske være hårdkogte detektiver eller halv-kriminelle freelancere. Eller politiet eller corporate lakajer. Det er både muligt at spillerne spiller mod eller med af "Systemet", men uanset hvad er samfundet, teknologiens og kapitalismens systemer en væsentlig del af spillet.

Det er en meget æstetisk genre, badet i skarpe farver, neon og krom. Reklamer og japanske skrifttegn som lyser den ellers dunkle, våde nat op. Flyvende hologrammer og højteknologiske skyskrabere, i kontrast til beskidte gadehjørner og samfundets forfald. Vi skal se hvordan teknologi ser ud nu, om det er et virvar af ledninger og metal eller subtile implanter og lysende skærme. Fokuser på det, når du beskriver og beskriv meget!

Alt det sagt, så er målet ikke at I skal ramme alle genrens troper. Tværtimod bliver det hurtigt cliché, og verdensworkshopen vil sandsynligvis lede til jeres egen, unikke fortolkning af genren. Det er helt okay, hvis det bliver lidt mærkeligt, med underlige former for teknologi.

Måske er teknologien løsningen, ikke problemet. Måske prøver corporations at forbedre verdenen. Det er op til jer.



VERDENSWORKSHOP

Verdensworkshoppen er spillets centrale mekanik og grundlaget for alt der følger. Gennem den kommer du og din gruppe til at skabe spillets verden, byen, plottet og spilpersonerne. Hver af disse har et ”ark”, en enkel A4 side, dedikeret til sig. Hvert ark har fire spørgsmål om verdenen og spillet og hvert spørgsmål har seks svarmuligheder og tilsvarende terningeøjne. Find dem gerne i spillerbilagssektionen og kig lidt på dem. I gennemgår hvert ark én ad gangen som gruppe, og hver spiller ruller én sekssidet terning (du ruller én af terningerne, hvis der kun er 3 spillere). Herefter skal i fordele disse terninger på svarmulighederne og derigennem definere noget om verdenen. Videre er der i bunden af hvert ark også ét eller flere åbne spørgsmål der skal besvares til sidst. Glem det ikke!

EKSEMPEL

I går i gang med den første ark i verdensworkshoppen, ”Fremtiden”. Spillerne ruller 3, 4, 4 og 5. Efter at have læst sætter én af spillerne øjeblikkeligt sin 4er på kategorien ”Hvordan fungerer politik og magt nu?”. Det resulterer i svaret ”Mega-corps har mestendels overtaget regeringens magt”, en klassiker i genren. Terningerne bliver videre sat som vist her:

HVAD ER DET CENTRALE TEKNOLOGISKE GENNEMBRUD?



Genterapi, perfektionen af mennesket gennem dets biologiske natur

HVAD ER SAMFUNDETS CENTRALE PROBLEM?



Imminent klimakolaps, forurening og resourcesvind

HVORDAN FUNGERER POLITIK OG MAGT NU?



Mega-corps har mestendels overtaget regeringens magt

HVORDAN INTERAGERER MAN MED TEKNOLOGI?



Direkte brain-interfaces, bare tænk det og det sker

Klimakollaps vælges fordi det ville passe fint sammen med at de grådige firmaer er i gang med at ødelægge verdenen. Genterapi vælges videre, fordi det spiller tematisk med klimakollapset og spillerne diskuterer om den nye teknologi er vokset frem som følge af krisen. Efter lidt snak frem og tilbage, når de frem til at klimakollapset faktisk allerede har ramt (det er helt okay at bøje og fortolke svarene!), men stadig løbende bliver værre. Man har brugt genteknologien til at tilpasse nye generationer til de ekstreme klimaer. Det falder godt i tråd med de ”direkte brain-interfaces”, folk fødes med organiske ”computere” gemt et sted i deres hjerne, som de interagerer med alt teknologi med. Klassisk, elektronisk teknologi er blevet udfaset, for at reducere mængden af forurening. Spillerne bliver også enige, om at denne meget

organiske og intuitive teknologi har ledt til, at folk ikke rigtig forstår den, og meget af dens oprindelse og virkemåde er ukendt for de fleste. Til sidst skal gruppen svare på "Hvad er årstallet", og siden der har været flere generationsskift og teknologiparadigmer, vælger gruppen at det foregår et godt stykke ude i fremtiden, år 2230.

PROCESS & INTENTION

Start evt. med at du eller en spiller læser højt, hvilke muligheder der er, ud fra hvad i har slået. I kan ignorere de muligheder, som har et antal øjne ingen har slået. Derefter er det vigtigt at i diskuterer mulighederne og uddyber valgene og hvordan de hænger sammen. De korte sætninger som udgør svarmulighederne, er i sig selv ikke nok til at bygge en verden I forstår og er investeret i. Tal om det! Som spilleder må du især gerne på det første ark være obs på at stille uddybende spørgsmål og opfordre spillerne til at tænke udover, hvor de har placeret deres terning. Når du har gjort det et par gange, vil spillerne sandsynligvis fange pointen og gøre det selv fremadrettet.

Omvendt skal der også være noget at snakke om, så en god proces er at spillerne først sætter deres egen terning, hvor de selv synes, det kunne være interessant og så diskuterer, og flytter rundt på dem indtil puslespillet går op. Sæt gerne et kryds til senere reference ved de valgte

svar, når i har besluttet jer. Alternativt, er der et note ark senere i dette dokument.

Processen skal ses som en fælles, kreativ "jamming session", hvor i kaster ideer rundt og endeligt lander på et resultat, som alle synes er fedt og interessant. Svarmulighederne skal udelukkende ses som kreative benspænd, de må gerne bøjes, fortolkes eller endda ignoreres, hvis i allerede har en bedre idé. Mekanikken eksisterer kun for at hjælpe jer til at lave en setting, I synes er fed og er helt jeres egen.

Medmindre du kun har tre spillere, ruller du ikke en terning, så du må gerne lade spillerne køre selv, når du har forklaret reglerne. Men suppler endelig med dine egne ideer og forslag, stil uddybende spørgsmål og vær med ved bordet. Derudover er der nogle andre ting, som du gerne må holde øje med.

FRI TERNING & BENSPÆND

Hvis spillerne ruller tre ens på terningerne på et enkelt ark, får de en fri terning: En terning der kan omrulles ELLER sættes på lige det antal øjne man har lyst til. Ved fire ens får de to. Spillerne skal have et vist råderum til at vælge.

Hvis spillerne sidder fast i processen, ikke er glade for de muligheder de har rullet eller den sidste terning ikke passer ind i resten, kan du også

vælge at give dem en fri terning. Eller give dem mulighed for at omrulle alle terningerne. Det er op til din vurdering som spilleder. Igen, reglerne er der for at agere kreative benspænd, de skal ikke følges slavisk hvis det giver problemer.

I løbet af de mere end femten gange, jeg har brugt dette system, har det kun i et par tilfælde været nødvendigt at uddele ekstra frie terninger.

Hårde benspænd leder ofte til mere unikke verdener. Spillere vil intuitivt vælge svarmuligheder, der passer godt sammen, og have sværere ved at kombinere de mindre oplagte men også finde mere interessante måder at gøre det på. Så giv dem lige en chance, og kom selv med hjælp & forslag, før du uddeler frie terninger.

VETO & SAMARBEJDE

Den hårde regel, er at hver spiller har ejerskab over den terning, de har rullet, og vetoet til at bestemme, hvor de vil have den. Sandsynligvis vil det dog ikke være nødvendigt at håndhæve. Det vigtigste er at i arbejder sammen i processen. En blødere & vigtigere tommelfingerregel er, at man ikke bestemmer, hvad en anden spillers terning skal bruges til uden at spørge dem om lov. Men forslag er altid godt! De fleste ældre spillere vil nok fange den, uden at du siger det, men du må alligevel godt holde øje med at alle spillere får taletid og ikke bliver bulldozet. Der vil være spillere, der snakker og styrer mere af processen end andre, og det er fint,

men prøv at sørge for at alle får taletid og beslutningskraft. Spørg ind til hvad den sky spiller synes. Der skal helst ikke være nogen, der ikke føler, at de er en del af projektet.

PACING

Workshoppen bør tage omkring en time, inklusive at lave karakterer og introduktionsrunde af dem. Processen er sjov i sig selv, så det er ikke et stort problem, at det tager noget tid, men netop derfor kan det også trække ud, og det kan være nødvendigt, at du pacer dem en smule. Hvis de er vægelsindede og ikke kan beslutte sig, så få dem til at sætte terningerne ned, tage udgangspunkt i hvordan det så ser ud og så flytte rundt senere, hvis det skulle blive nødvendigt. Hvis de bliver ved, at fylde detaljer på verdenen langt udover det nødvendige, så må du afbryde og gå til næste ark. Det er helt okay at hygge sig med processen, men der skal også være tid til at spille i den verden, i bygger. Reager på spillerne og din mavefornemmelse.

ARKGENNEMGANG

For spillerne bør hvert ark være mestendels selvforklarende. Du kan bare lægge dem på bordet og gennemgå dem én ad gangen uden meget introduktion. De ligger i den rækkefølge de skal bruges: Fremtiden, Byen, Plottet-, og sidst en samling af mulige karaktere. Der er dog noget kontekst og praktisk brug i spil som kan være nyttig for dig:

FREMTIDEN

Denne handler om verdenen i brede, grove træk. Det første spørgsmål er det nok absolut vigtigste af alle spørgsmål i workshopen. "Hvad er det centrale teknologiske gennembrud?". Bemærk at det kun refererer til det "centrale". Der kan godt være mange andre nye teknologier i spil, men spillet fokuserer bare ikke på dem. Eksempelvis er der ikke noget i vejen for at en spiller er en Cyborg, når den centrale teknologi er AI. Snak evt. om hvad der ellers er af teknologier på banen. "Hvordan interagerer man med teknologi?" er der mest for flavor & æstetikens skyld. Brug svaret som inspiration til malende beskrivelser! De to sidste spørgsmål, om samfundsproblemer og magt kan figurere som inspiration til spillets plot eller være en subtil baggrundsdetalje. Det egentlige plot skal I først bygge senere, så gå videre, hvis spillerne går for meget i detaljer.

BYEN

Ingen cyberpunk uden en dominerende, futuristisk by! Dette ark vil nok ligge i naturlig forlængelse af "Fremtiden", en by som eksempel eller modeksempel på det etablerede samfund. Denne ark er mestendels æstetik og kontekst; Der er ingen af spørgsmålene der behøves overtænkes. Men de er stadig gode at have som inspiration der plantes frø her, som kan bruges til plottet på næste ark, eller du kan gribe fat i undervejs i spillet.

Det er underforstået at spillet mest vil finde sted i denne ene by, men spillerne kan godt tage til en anden by eller sted undervejs hvis absolut nødvendigt.

PLOTTET

Det mest konkrete og muligvis vigtigste ark. Her skal vi finde ud af, hvem spilpersonerne er, og hvad de skal lave i spillet. I bør allerede have en del antydninger af mulige plottråde fra foregående ark, men her skal de gøres så håndgribelige som muligt. Du bør ikke gå videre fra dette ark, før du som spilleleder som minimum ved, hvad der skal ske i første scene, hjulpet på vej af "Hvordan starter det?" spørgsmålet, og generelt har en føling for spillet. Stil uddybende spørgsmål indtil du har. Hold især øje med "Hvilke slags scener skal der være?" og tema. Brainstorm med spillerne eller bare for dig selv hvilke slags scener og valg, der kunne

pas ind med temaet. Vend også eventuelt tilbage til dette ark efter karaktererne er udfyldt.

Sidst er der spørgsmålet ”Er der noget håb?” som mest af alt er en forventningsafstemning omkring hvor lykkelig slutningen og hvor effektive spilpersonerne må være. De fleste grupper svarer ”nej” hvilket er godt og passende.

KARAKTERER

Det sidste skridt i workshoppens er, at spillerne laver karakterer hver for sig, hver slår fire terninger. Her er der flere ark muligheder. Der er ni forskellige karakterkoncepter at vælge imellem, hver med deres eget ark, f.eks. Cyborg, Maskinen eller Detektiven. Der er primært så mange, så der er en bred vifte af relevante muligheder, uanset setting eller gruppens koncept. Du skal præsentere dem kort for spillerne, gerne med forslag til hvilke, der kunne være mest relevante i forhold til den verden i har bygget, og ellers lade dem vælge. De må gerne ”browse” lidt og læse på mulighederne for hver. En kort intro:

Cyborg er et menneske, men har mekaniske dele i stedet for nogle af sine lemmer. Det er sandsynligvis en væsentlig del af deres liv, noget der også påvirker dem mentalt og socialt.

Soldaten er næsten selvforklarende. Har nogle ret cool muligheder for våben og udstyr, lig i lasten og et kompliceret forhold til sin egen voldsudøvelse.

Evolutionen er gennem genteknologi blevet gjort til noget mere (eller mindre, i mutantens tilfælde) end menneske. Har sandsynligvis holdninger til transcendens, menneskehedens fremtid og dens egen rolle i det. Ikke ulig cyborg, men organisk.

Teknologen vil i typisk cyberpunk være Hacker, men der er også andre muligheder her, som opfinder eller virtual reality ekspert. Fælles er at de lever af at interagere, manipulere eller kreere teknologi.

Detektiven er selvforklarende. En genre konvention hentet fra Noir, de vil typisk være hårdkogte, fordrunkne og gode til at løse mysterier.

Maskinen er IKKE et menneske, men en AI, robot eller lignende. Det er op til spilleren om de har en krop eller kun en digital eksistens.

Jakkesættet er en normal, omend højt-rangerende, arbejdsmand. Et firmas leder, CEO e.lign.. Typiske genre konventioner vil foreskrive dette er skurken, men her er muligheden for at vende det på hovedet.

Digitaliseringen er et tidligere menneske som har mistet sin fysiske krop og nu kun eksisterer digitalt. Yikes.

Punkeren er anarkisten der har det som ideologisk projekt at vælte systemet. Oplagt rolle hvis man rent faktisk vil tro på noget.

Specielt for karaktererne har spillerne altid en fri terning her, så de har lidt mere frihed til, hvordan de laver deres karakter.

Der er også anført plads til at de kan skrive deres eget og de andres karakteres navne.

Derudover skal du give spillerne et "færdighedsark" hver - de allersidste sider her i scenariet. Alle færdighederne har tre kasser ved sig med "X" i to. Spillerne skal vælge de to, som karakteren er bedst til og sætte ét ekstra kryds ved, så der bliver tre. Hvordan man bruger færdighederne forklares i næste afsnit.

Når spillerne er nogenlunde færdige med hver deres spilperson, så køør en introduktionsrunde, hvor folk får skrevet navne ned og uddybet eller rettet deres relationer til, så det giver mening for begge spillere. Få dem

også til at nævne deres personligt mål og mening om teknologien. Notér dem og se, om du kan inkorporere dem i spillet.

Hvis du er i tvivl om hvordan Plottet og karaktererne hænger sammen, så vend tilbage til det ark og diskuter med spillerne detaljer som hvor de bor, hvad de arbejder med, hvorfor de er en gruppe og den slags.

Herefter er det tid til en god lang pause.



SPILMEKANIKKEN

Der er én central mekanik efter verdensworkshoppens, når i går i gang med selve spillet. Den minder lidt om workshoppens mekanik og lidt om en klassisk "skill" mekanik fra systemer som D&D, men med nogle væsentlige forskelle. Mest er de som "moves" fra Apocalypse World. Hiv gerne et færdighedsark frem nu fra bagerst i scenariet og kig lidt på det, før du læser videre.

REGLERNE

Når en spilperson gør noget interessant eller farligt, som har en væsentlig risiko for både at fejle og lykkes, og som falder under en af færdighederne, skal der rulles terninger. Spilleren ruller så mange sekssidede terninger, som de har krydser i den relevante færdighed: to eller tre. Herefter vælger spilleren én terning at sætte på den generelle "succes"-tabellen, og én anden sættes på tabellen for den specifikke færdighed, som repræsenterer bivirkninger. Resultater på fire og over er generelt gode for karakteren, mens under sjældent er rart.

EKSEMPEL

En af spillerne fortæller om, hvordan hendes karakter søger cyberspace tyndt, for at finde ud af hvad dette fordækte "Jaizo Inc" firma er, som havde sendt en

snigmorder efter dem. Siden firmaet har dækket sine spor, og nok vil være svære men ikke nødvendigvis umulige at finde, beslutter spilleder, at spilleren skal lave et "Informationssamlings"-rul. De slår tre terninger, da det er noget som karakteren er god til, og får 3, 5 og 6. Spilleren vælger at sætte 5 på Succestabellen og 3 på Informationssamling "Du må gøre et offer, hvis det skal lykkes" og "Du får en – lidt sen - advarsel". Spilleder beslutter, at "offeret" er spilleren kun kan få oplysningerne ved at betale sig ind i en lukket database og derved dræne deres sidste penge. Det siger spilleren selvfølgelig ja til at gøre. Spillederen beskriver derefter som resultat af succesen, at Jaizo Inc er våbenhandlere og uofficielt sælger våben til de fleste regeringer og større corps. Deres hovedkvarter befinder sig i et officielt forladt varehus i byen kun få metro stop væk. Derefter kommer spilleren selv på den ide, at "advarslen" kunne være, at Jaizo i bytte for en leverance lige har fået spilpersonerne eftersøgt af politiet, og at de er på vej mod deres nuværende position!

SUCCES



Du må gøre et offer hvis det skal lykkedes

INFORMATIONSSAMLING [X][X][X]

Når du går nettet eller gaderne tynde for at finde information...



Du får en – lidt sen - advarsel.

Det er som udgangspunkt spilleder der har ansvaret for at fortolke resultatet af terningerne. Men spillerne må også gerne byde til, så længe de ikke misbruger det til at gøre det let for sig selv. Derudover skal der være en klar intention fra spilleren, før terningerne rulles; Hvad er det, de vil opnå? Hvad betyder en succes på rullet? Videre skal det også være klart hvad og hvordan de gør i fiktionen. Spilleren kan ikke ”bare slå et informationstjek”, de skal forklare hvordan de vil prøve at få informationen.

Det er som udgangspunkt alt du behøver fortælle spillerne. Der er dog flere nuancer du som spilleder gerne må være opmærksom på.

KONSEKVENSER & SNEBOLDE

Pointen med mekanikken er ikke at afgøre om det spillerne gør lykkedes eller ej. Hvis det ikke er vigtigt eller interessant at spilleren fejler, så lykkedes det bare. Det mekanikken kan er at bidrage til fiktionen, komme med nye ideer og twist på det der foregår og gøre karakterenes liv ”interessante”: Farlige og smertefulde for dem, men sjovt for os som spillere.

Prøv at give slagene mest mulig konsekvens. Noget der ændrer på situationen, eskalerer situationen. Som en snebold der udløser en lavine, kan ét dårligt rul lede til fem andre. F.eks. kan ét rul lede til en alarm går, som gør de bliver opdaget af vagten. Hvorefter de bluffer sig til et møde

hans leder, hvis computer de hacker og afslører et komplot, men bliver taget til fange i forsøget. Det er underordnet hvilken slags færdighed der bruges. Overtalelse kan være ligeså effektivt, og farligt, som Kamp.

Det gælder især bivirkningerne. Spillere med overlevelsesinstinkt vil ofte prioritere succes tabellen, men prøv at gøre bivirkninger mindst ligeså vigtige. Det kan godt være karakteren får hacket sig ind i mainframen, men nu har de selv en virus i deres krop der truer med at slette deres hjerne. Og så fremdeles.

ET SLAG PER KONFLIKT

Hvis terningerne skal have konsekvenser, skal de heller ikke slås for ofte, eller kunne slås om. Hvis et rul fejler, kan spilpersonerne ikke prøve igen, situationen har gjort det umuligt. F.eks. Hvis de fejler i at hacke, er access pointet nu lukket, hvis de fejler i overtalelser gider den anden person ikke snakke mere om det, eller der er nu geværer rettet mod dem der gør det svært at konversere/hacke videre. Gå efter at et fejlet rul giver spillerne andre og mere presserende problemer at slås med. En enkel af mulighederne på Succes tabellen lægger op til at de kan prøve på en ANDEN måde, men du bør stadig gå efter at ændre situationen og lade alternativet være ret anderledes. F.eks. ved at bryde ind og tilgå access pointet fysisk, hvilket nok bliver langt sværere. Og selv uden det resultat

kan spillerne nok selv regne alternativer ud via andre færdigheder. Det skal heller ikke være nej-spil.

Videre, i en konflikt er det kun én spiller der ruller terningerne. Selvom hele gruppen kæmper, er der kun én der skal slå et kamprul. F.eks. lederen af gruppen, den der står forrest eller den der er bedst til at kæmpe. Eller den dårligste, hvis de har brug for tæsk og det giver mening. Der er ikke nogen regler for at hjælpe hinanden, du vælger bare en spiller der ruller.

FOKUSER PÅ FIKTIONEN

Færdighedsrullene opstår ud af spillets fiktion og har for mål at vende tilbage med nyt input til denne fiktion. En vane folk kan have er bare at rulle terningerne for at få goder ud af det, uden at etablere helt hvad deres karakter der sker i fiktionen. Så må du stoppe dem og spørge ind til det. For at spilleren kan rulle terningerne, skal vi vide hvad de gerne vil opnå og hvordan de bærer sig ad med det, i fiktionen. Det behøver ikke være meget, du må gerne redde en spiller der halter i monologen og lade dem rulle. Det skal bare nok til at du har fanget pointen og kan tolke resultaterne ud fra det.

HUSK GENREN

Cyberpunk er gritty, mørkt og etisk gråt. Gør resultatet af kamprul brutalt og forfærdeligt. Vær en fan af karaktererne, hep på dem og deres sejre, men også på at deres liv bliver interessante og svære. Giv dem gerne masser af tæsk og permanente ar, fysisk, etisk eller socialt. De må gerne være nogle lurvede underdogs, der fucker op når terningerne ikke er med dem. Giv dem valg og konsekvenser, der sætter spørgsmåltegn ved deres moral. De må også gerne være helte og have sejre, men helst ikke uden tilsvarende ofre.

INKORPORER TEMA & PERSONLIGE MÅL

Videre, inkorporer så vidt muligt det tema i som gruppe har valgt og karakterendes personlige mål. Ram dem i deres personlige konflikter, hvis karakteren gerne vil have sin familie igen, så kan en bivirkning lede til at de møder dem, eller de bliver slået ihjel. Jo mere du kan bruge bivirkningerne til at bringe verdensens og karakterenes problemstillinger til live, jo bedre.

SVAERHEDSGRAD

Givet generen er systemet tunet til at være ret hårdt. De fleste rul vil være en begrænset succes, OG have negative bivirkninger. Karaktererne er reelt gode til ret få ting. Idet der er tilfældighed kan det dog godt risikere

at gå i den ene eller anden grøft. Brug ”Er der håb” spørgsmålet, fornem eller tal med spillerne hvor mange huk de har lyst til deres karaktererne får. Du kan tilpasse sværhedsgraden ved at lade dem lykkedes med flere ting uden at skulle rulle terningerne, eller omvendt. Du skal ikke være bange for indimellem at give dem ”gratis” muligheder, især hvis de har generelt slået dårligt og intet er lykkedes længe. Omvendt kan du altid smide nogle flere ”Trods Fare” rul efter dem hvis de har det for let.

PVP?

Som udgangspunkt er spilpersonerne en slags party, der arbejder sammen. Men det er ikke umuligt, at der opstå intriger, som bryder ud i åbne konflikter spilpersonerne imellem. Reglerne er essentielt de samme. Den spiller som har ”initiativet” (skyder først), ruller terningerne. Den anden ruller intet, men et dårligt resultat for den første er et godt for dem. Hvis spilpersonerne er mere på lige fod og begge har tre krydser i færdigheder, kan du vælge at der alligevel kun rulles to terninger, så det er fair. Videre kan du lade modstanderen fortolke resultater for alle terninger under fire.

FÆRDIGHEDERNE

Hver færdighed består af et navn, en uddybende forklaring af i hvilke situationer den kan bruges, samt bivirkningstabellen. Brug en bred

fortolkning af hvad færdigheden kan bruges til. Bivirkningstabellen er den vigtigste del, så hvis du føler, der bør rulles, men ikke er sikker på for hvad, så kig på de mulige bivirkninger og brug den tabel, hvor de passer bedst til, hvad spilleren prøver at gøre.

KAMP

Klassikeren. Kamp kan både være noget spillerne tager initiativ til, eller noget du tvinger dem ud i, selvforsvar. Omend det hellere lander i Trods Fare, hvis spilleren ikke skyder tilbage. Som forklaringen antyder, behøver det ikke kun være fysisk. Det kan være mental, digital eller endda social kamp, hvis det giver bedre mening end et Overtalelses-rul. Igen: hvilken færdighed der bruges, afgøres i højere grad af, om bivirkningerne passer (her temaer omkring skader & fjender), end af arenaen, eller om det er noget, det giver mening spilpersonen er god til. Mens at bryde igennem en firewall er et Hacking-rul, kan det være et Kamp-rul at slås på lige fod med en AI i cyberspace.

TRODS FARE

Det her er i høj grad dit våben mod spilpersonerne. Du ruller aldrig terninger selv, men du kan let tvinge spillerne til at rulle et Trods Fare. Igen skal ”Fare” tolkes ret bredt. Det kan være kugler, der skal undgås, faldende bygninger, holde balancen, virusser (både genmodificerede og

programmerede), mental hacking, stød fra egne cyborglemmer, giftig gas, at undgå at blive opdaget (af noget farligt) og i det hele taget at gøre noget risikabelt i en presset situation. Enhver situation der kan lede til at karakteren kommer til skade, psykisk, fysisk eller på udstyr, kan være et potentielt Trods Fare-rul. Det er et fint ”diverse” rul til alt, der ikke passer ind noget andet sted, men lad der heller ikke gå inflation i det.

Hvis det ikke er troværdigt, at karakteren kan undgå faren, er der ikke et rul. Så sker det bare. Følg fiktionen og sig der sker det der giver mest mening.

HACKING

Skal muligvis forstås mere snævert end alt det, man kan forstå som hacking. Det er specifikt at forcere adgang til systemer, der er sikrede. Brug af ubeskyttet teknologi falder under Ingeniørskab eller Speciel Teknologi. Det sagt, kan ”system” og arena tolkes bredt. Selv i en verden af biologiske computere, hvor der ikke er programmer eller kode, ville det stadig være hacking, som man brugte til at tvinge sig ind i dem. At overtale en AI til at gøre noget mod dens vilje kan være hacking eller overtalelse.

INGENIØRSKAB

At bygge eller modificere maskiner og lignende. Mest relevant hvis du har en opfinder-type i gruppen. Godt til interaktion med teknologi, der er mere uskyldigt end hacking, og en måde at skaffe nyt udstyr på.

SPECIEL TEKNOLOGI

Hvis du har lyst til at smide en ustabil, teknologisk prototype i hænderne på spillerne, så er det her færdigheden til at bruge den. Spillerne er også frie til at definere, at de skulle have sådanne prototyper på sig, hvis det kan give mening. Lad generelt spillerne have et stykke udstyr, hvis det er plausibelt og ikke føles for trukket ud af røven. Ellers lad dem bygge det via Ingeniørskab.

STEALTH

Opbryde låse, snige sig forbi vagter, undgå sikkerhedskameraer, den slags. Kan både dække større operationer, f.eks. komme ind i en bevogtet bank eller bare lige snige sig forbi et par vågne øjne. Trods Fare kan dog også give mere mening hvis der sniges i skyttegrave eller forbi flyvende kugler. Kan overlappe med hacking, men denne er mere fysisk tænkt.

INFORMATIONSSAMLING

En god færdighed for spillerne at rulle, hvis de er lidt på bar bund med hvad de skal. Det er PLOT-rullet, der kan bringe ny information i spil, hvis det halter. Rullet kan dække over længere tid, en montage-agtig sekvens, hvor spilperson søger dokumenter igennem, udspørger vidner, snakker med folk på gaden og cyber-googler, for at finde spor. Husk dog igen, at det skal være konkret hvad intentionen er, HVAD de leder efter. Og så er et sådant rul en oplagt chance for at bringe noir, mysterier og detektivarbejde ind i spillet.

OVERTALELSE

Det sociale rul. Det er ikke givet, at man kan overtale hvem som helst til hvad som helst. Spilleren skal have et godt argument, noget at handle med, indflydelse eller afpresning. Man kan overtale en ven til at gøre sig en tjeneste, fikseren til at modtage betaling på credit, eller creditoren til at give udsættelse. Men man kan nok ikke overtale antagonisten til ikke at gennemføre sit længe planlagte komplot, hvis der ikke er en virkelig god grund. Rul kun hvis det er troværdigt, at den anden person kan overtales. Pas på at rullet ikke bliver brugt som erstatning for rollespil, for at snakke in-character. Men omvendt er det også okay at springe forbi uinteressant prutten-om-prisen, hvis det giver mere plads til drama og plot. Overtalelse bør nok ikke kunne bruges i en PvP situation; Spillerne må rollespille sig frem til en løsning.

SPILLET OG SPILLEDERI

Når I har kørt verdensworkshoppen, er det op til jer, hvad der skal ske. Det første, du bør gøre er at holde en god lang pause, femten-tyve minutter, og lige tænke for dig selv og brainstorme. Ideen er ikke, at du skal opfinde resten af scenariet og køre det lineært med spillerne udelukkende som oplevere. Ligesom i verdensworkshoppen er spillet jeres fælles projekt. Se spillerne som dine medsammensvorne. Dog er du mest forberedt, og uden karakter, så det er dig der har hovedansvaret for at holde tingene kørende. Find på den første scene, spillets anslag (burde flyde naturligt ud af "Hvordan starter det?" fra verdensworkshoppen) og smid en god "plot-hook" efter spillerne. En krise-situation eller et job de ikke kan ignorere. Brainstorm gerne ideer til scener, bipersoner, steder, mysterier, fjender, fraktioner og korporationer. Men hold det på et ideplan. Lad mekanikkerne og spillerne guide spillet. Hold en hånd på tøjlerne men styr ikke nødvendigvis kareten. Her er nogle råd til hvordan du gør det.

FØLG TERNINGERNE

Terningerne er din ven. Hvis du ikke lige ved, hvad der skal ske, så få en af spillerne til at rulle. Følg resultatet og fiktionen, og lad det føre jer

videre. Fortolk hårdt og kreativt på terningernes udfald, selvom det fører i en anden retning, end du lige havde tænkt. Snebolde og laviner.

FØLG SPILLERNE

Du er ikke alene, og du ved ikke meget mere om den verden I spiller i end spillerne. Så brug dem! Når der er stilhed ved bordet, spørg spillerne, "Hvad gør i?". Eller snak meta og spørg dem ærligt hvad de kunne tænke sig, der skete nu. Hvis du ikke ved hvordan du skal fortolke et terningenslag, så spørg bordet, om nogen har en god ide. Del beskrivelser af steder ud til spillere, uddeleger, samarbejd! De første par scener må du gerne have en klar, styrende hånd i, og det er ikke dårligt at have en ide om, hvad det endelig opgør kunne være, så i kan spille frem mod det, men giv spillerne så meget medejerskab over historien, som du kan.

BRUG DIT INSTINKT

Brug din første indskydelse. Tvivl ikke på dig selv. Bekymrer dig ikke, om dine ideer er "originale" eller fede nok. Bare sig det, der får spillet til at køre videre. Du har utvivlsomt en intuitiv forståelse for fiktion fra alt hvad du har oplevet af historier. Brug det.

TAG DIG TID

Det er altid okay at tænke sig om. Tag en dyb indånding, klø dig lidt på hagen eller håret. Fortæl spillerne det ærligt, hvis du lige skal bruge et øjeblik, eller bed om forslag.

FREMMAN VERDENEN

Din vigtigste opgave er at bringe den verden, som i har bygget i spil.

Referer løbende til jeres ark fra verdensworkshopen, og brug det som inspiration.

Beskriv, beskriv, beskriv! Beskriv neon, der genskinner i sorte skyer, robotter der kravler på vægge, beskriv de hjemløse på gaden. Gør verden levende! Og få spillerne til at gøre det samme. Spørg hvordan de ser ud. Hvordan de gør, når de skal hacke ind i noget, hvordan det føles, at logge ind i cyberspace. Spørg hvor de kommer fra, hvordan deres gamle hjem var, og hvordan deres våben ser ud, lyder og lugter når det affyres. Intet af det behøver være langt, bare øjebliksbilleder og indtryk - en sætning eller to.

TÆNK AKTER:

En klassisk, Hollywood-esque spændingskurve & aktstruktur kan hjælpe med at give spillet et tilfredsstillende flow og give inspiration til scener og situationer. Her er en 5-aktsstruktur, som du gerne må have i baghovedet.

Den skal på ingen måde følges slavisk - tænk det som et eksempel og inspiration.

AKT 1: EKSPOSITION

Vi lærer verdenen og karaktererne at kende. Dette foregår delvist i workshopen, så du behøver ikke give meget tid til denne del, men du må stadig gerne beskrive lidt af verden, som den er etableret og især lade spilpersonerne komme i tale. Giv dem tid til at beskrive deres udseende, og bring dem sammen, så de kan tale lidt sammen i scenariets første scene. Lad dem lige spille sig varme. Og etabler stemningen: beskriv byen som forfærdelig eller smuk.

AKT 2: KOMPLIKATION

Du introducerer et "inciting incident" etableret i "Hvordan starter det?". En mulighed, katastrofe eller et job for karaktererne, som de må reagere på. Smid et par low-stakes udfordringer efter dem, og fortæl mere om verdenen, indtil de når til...

AKT 3. KONFRONTATIONEN

Spilpersonerne falder over større konspirationer og komplikationer, lærer hvem den egentlige fjende er el.lign.. Bring temaet i spil, konfronter dem med den centrale problemstilling i form af en fjende eller et valg. Måske

spilpersonerne får mulighed for at skifte side, som fordækt information om deres arbejdsgiver el.lign. kommer frem i lyset. Lad konsekvenserne blive hårdere og eskalere mere og mere ud af kontrol. Kryds the point-of-no-return, jag dem, afslør deres identitet til mægtige kræfter, de før eller siden må konfronteres. Måske har spilpersonerne en chance for at påvirke verdenen på positiv vis. Eller måske bare for at redde deres egen røv. Afslut gerne denne akt med en mere stille scene, hvor rollerne har mulighed for at chatte og reflektere over, hvad der er sket, og hvad de bør gøre nu.

AKT 4: DESPERATION

Gør det hektisk og kaotisk. Åben krig i gaderne, teknologi der går amok og hiver samfundet ned med sig, eller bare spilpersonerne konstant jaget, ræsende mod en mulig løsning på deres problemer. Spilpersonerne har et stort opgør mod den ideologiske fjende. Gerne en væsentlig overmagt, som de højst besejre på grund af heldige omstændigheder.

Byg op til et passende klimaks, og læg op til et eller flere terningerul til at være de sidste og afgørende. Det er okay at slå et par spilpersoner ihjel her, hvis de slår tilpas dårligt, og det virker naturligt.

Du kan også give spillerne et afgørende valg i stedet for en konflikt - f.eks. mellem transcendens og lighed, frihed eller orden, det digitale eller fysiske.

AKT 5: RESOLUTION

Baseret på terninger rul og valg taget i akt 4, beskriver du lidt af, hvad der sker med verdenen & teknologien: Om den ændrer sig og hvor meget eller lidt. De må gerne have vundet, men det skal ikke være for sød en slutning. Måske er sejren kortvarig, etisk forkastelig eller kommer med karakterernes liv som pris.

Lad spillerne fortælle en kort epilóg om hvad der sker med deres karakter, hvor de havner henne, og om de opnår deres personlige mål, hvis det giver mening, og de er i live.

TÆNK ESKALATION & UDFORDRINGER & PACING

Mere generelt så tænk eskalering. Smid løbende større og større udfordringer efter spillerne, vigtigere valg, større konsekvenser og mere og mere tidspres. Lad terningerne og snebolden rulle ude af kontrol, indtil det hele må briste eller bære. Scenariet kan hurtigt tage otte timer hvis du ikke skubber mod en konklusion. Men stop også op en gang i mellem, og lad dem lige få pusten.

HUSK KARAKTERSPIL

Spilstilen i scenariet er i sidste ende mest fokuseret på konflikter og plot. Det er det, mekanikken håndterer og skaber mere af. Glem dog ikke karaktererne midt i den konstante eskalation. Sørg for at der kommer

mindst to scener i løbet af scenariet, hvor der er ro på, og karaktererne har mulighed for at snakke sammen og diskutere til bunds. Én helt i starten som introduktion og en i sidste halvdel, eventuelt før klimakset, hvor der mulighed for at reflektere, beslutte hvilke valg, der skal tages. Sådan en scene er også god at smide ind, hvis spillet mangler retning og det ikke er klart hvad karaktererne skal gøre nu. Så kan de diskutere muligheder og lægge en plan. "Så, hvad gør i?". Det er heller ikke et dårligt sted at lægge en pause efter en sådan scene.

Brug også gerne bipersoner aktivt til at udforske spilpersonernes personlighed og uddybe verdenen. En del af færdighedsrullenes udfald lægger op til, at de undervejs skaber nye allierede, fjender og bekendte til formålet.

MUSIK

Som nævnt i remedier har scenariet et soundtrack. Det er helt op til dig om du vil bruge det. Det forstærker spillets stemning, forventningsafstemmer lidt i sig selv og kan øge intensiteten, men kan også komme i vejen hvis det ikke lige passer til jeres gruppes verden eller spilstil og nogen mennesker hader elektronisk musik. Sæt gerne den første sang på og hør dem ad. Det er ment til at blive startet sammen med

verdensworkshopen og bare køre på derfra. Der er bevist mere variation i starten af soundtracket, mens der efter nummer 20 af er en rimelig ensformig tone af "tension", musik der skulle kunne understøtte både karakterspil og action scener.



spilledets drejeboog

Opsummering, tips og referencer til brug i spillokalet. Læs nu og skim eventuelt igennem kort før spilstart.

SPILSTART OG OPSUMMERING

Introducer scenariet i brede træk, stil og genre. Husk at nævne:

- Nærfremtids, beskidt science fiction.
- Handler om misbrugt teknologi, dystopi, menneskelig natur.
- Klassisk stil: Spillere har en rolle, spilleder udfordrer og pacer, der er terninger og action, konspirationer og valg, men:
- Gruppen bygger verden, plot, karakterer. Spillet handler om at bygge en fed historie sammen, ikke vinde eller overleve.

LIDT OPVARMNINGSSNAK

Håndsooprækning på hvem kender cyberpunk genre godt. Spørg hvad de forstår og godt kan lide ved den.

Tag en runde rundt om bordet med hvilket forhold folk har til teknologi og tanker omkring det.

VERDENSWORKSHOP

- Hver spiller ruller én terning, skal fordeles på de fire spørgsmål.
- Uddyb valg, forklar, bliv enige!
- Fremtiden, så Byen, så Plottet, så gennemgå rollerne og lad dem vælge. Uddel færdighedsark. Introducer karakterer derefter.
- Et kryds i karakterens to bedste færdigheder.

Lang pause på 15-20 minutter. Fastlæg første scene og brainstorm steder, scener, bipersoner, corporations.

SPILLET

- Forklar færdighedsmekanikken: Slå så mange d6 som krydser i færdigheden. Fordel én på hver succes og færdighedstabellen. Fortolk. Hvorfor og hvordan skal være klart!
- Ét rul per konflikt! Konsekvenser! Snebolde!
- Eksposition, første akt og scene. Beskriv verden, introduktion af karakter, plads til karakterspil, og så plot-hook/inciting incidence.
- Komplikation: Lette udfordringer og uddybning, bring verdensworkshop i spil.
- Konfrontation: Eskalering, forræderi, plot-twist, konspiration, point-of-no-return.
- Desperation: Klimaks, opgør med overmagt, måske død, valg.
- Resolution: Epilog om verdenen og karaktererne.
- Følg terningerne! Følg spillerne, "hvad gør i?". Eskaler! Husk karakterspil! Fremman verdenen og beskriv, beskriv, beskriv!

NOTEARK

FREMTIDEN _____

BYEN _____

 **SPILPERSON**

NAVN _____

PERSONLIGT MÅL _____

 **SPILPERSON**

NAVN _____

PERSONLIGT MÅL _____

BIPERSONER _____

FAKTIONER _____

PLOTTET _____

SCENE 1 _____

TEMA _____

SPILPERSON 

NAVN _____

PERSONLIGT MÅL _____

SPILPERSON 

NAVN _____

PERSONLIGT MÅL _____

IDEER _____

INSPIRATION

PERSONNAVNENE

Ritz, Gil, Astria, Perlo, Raelyn, Osson, Meda,
Lucia, Simula, Cas, Harley, Jahn, Mack, Zack,
Adam, "Bare Jack", Isiah, Gen, Mathias, Kain,
Dyne, Olmos, Gibson, Prei, Roy, Aki, Reo, Asahi ,
Emiyo, Toyo, Ishmael, Daro.

PSEUDONYMER

Wire, Code face, Blue fox, Slice, Enter, Nova,
Deep Red, Zephyr, Doc, Syco, Skift, Låsesmeden,
Fikser, Rotten, Krom blik, Enhed UT, Stifinder,
Stål, Den Ophøjede, G91-A, Iteration 07, NEXT,
Expo D, kutte, cancerfjæs, biceps, direktøren.

CORPORATIONSNAVNE

Geneotech, New Food Inc, TKI aps, SEL org,
Endura, InfoSec, VersaLife, ArmsTech
incorporated, VirT Com, Saito Corp, Jiren
Holdings International, Yoshie-Eix, Dusk works,
Faraos, .

ÆSTETIK

Pink hanekam
Summende mekanisk øje
Lysende tatoveringer
Krakeleret, mekanisk arm
Bykupler, inddelt i hexagoner
Blå hologramreklamer
Japanske skrifttegn på enhver bygning
Skyskrabere i krom
Et alt for smukt, kunstigt ansigt
Lilla, lysende øjne
Knudrede, slangende ledninger
Et stik i nakken, blå som en narkomans årer
Et datastik bag øret, skjult bag pircinger
Tilrøget bar i rød neon
En mørk VR cafe, lugtende af kød
Våd, mørk gade, plettet med hjemløse
En kanyale med grøn væske
En blå, digital krystal i tusind facetter
En kiste-lignende VR pod i plastik

UDFORDRINGER

Krops-inficerende virus
Positions-sporing
Signalstøj, udstyrsflimren og glitches
EMP der rister hardware
Gal AI
Lukkede bankkonti
Corporate hostile take-over
Modhacking
Digitale illusioner
Stalking - fysisk eller online
Biologiske eller genetiske våben
Nanobots i blodstrømmen
Cyborg ninja
Maskingeværdroner
Sniper-ild
Corporate snigmordere
SWAT stormer bygningen
Hoppende mech
Vanvittig mutant

FÆRDIGHEDSARK FOR SPILLEDER

SUCCESS

-  Succes og du må stille spilleren et spørgsmål
-  Du må gøre et offer, hvis det skal lykkes
-  En begrænset succes - ikke helt det du ville
-  Det fejler men der er andre muligheder
-  Det fejler og spilleren vil stille dig et spørgsmål
-  • Det fejler og situationen bliver værre

KAMP [X][X][]

Når du udveksler kugler, virusser eller knyttnæver for at få din vilje...

-  Du opgraderes eller lærer et nyt kamptrick
-  Du får noget fra din modstander
-  Du indgyder frygt i en fjende
-  Du har brug for reparationer
-  Du bliver såret og bløder voldsomt
-  • Du mister en del af dig selv permanent

TRODS FARE [X][X][]

Når du prøver at løbe fra, undvige eller at skjule dig fra tæsk...

-  Du neutraliserer kilden
-  Du er nu i en god position
-  Du opdager en detalje i virvaret
-  Noget vigtigt går i stykker
-  Du bliver skilt fra gruppen
-  • En allieret udsættes for fare

HACKING [X][X][]

Når du saboterer eller bryder ind i digitale systemer...

-  Du falder over banebrydende teknologi
-  Dine systemer opgraderes
-  Du får adgang til ekstra systemer
-  Nogen eller noget er alarmeret og sporer dig
-  Din psyke er ikke uskadt
-  • Dine systemer bliver inficeret, overtaget

SPECIEL TEKNOLOGI [X][X][]

Når du prøver at bruge eksperimentel, ustabil, nyttig teknologi

-  Du skimter vejen til transcendens og redning
-  Den har en underlig, positiv bivirkning
-  Den imponere, overrasker eller forskrækker
-  Den skal bruge opladning eller ressourcer
-  Du skader dig selv eller andre
-  • Den ødelægges og kan knapt repareres

INGENIØRSKAB [X][X][]

Når du vil bygge eller modificere teknologi med viden og værktøj...

-  Du kan redde mange med det
-  Dit design er lukrativt og du ved for hvem
-  Flere kan gøre brug af det
-  Nogen kopierer dit design
-  Det bliver dyrt, i tjenester eller penge
-  • Dit design vender sig imod dig

INFORMATIONSSAMLING [X][X][]

Når du søger nettet, eller gaderne tynde efter information...

-  Sandheder og konspirationer blotlægges
-  Du får en ny informationskilde
-  Et godt ry og omdømme spredes om dig
-  Du får en – lidt sen - advarsel
-  Du brænder en bro
-  • Du lærer noget forfærdeligt, om dig selv

OVERTALELSE [X][X][]

Når du vil have nogen til at tro eller gøre noget...

-  Du får en uventet allieret
-  Du lærer noget andet interessant
-  Du ændrer deres verdensbillede
-  Du får falsk information
-  De lærer noget ubehageligt om dig
-  • Du får en ny fjende

STEALTH [X][X][]

Når du skal forbi, ind, eller ud uset eller bryde igennem en lås...

-  Der er data eller udstyr at stjæle
-  Du får uventet hjælp
-  Du sletter alle spor af din tilstedeværelse
-  Dine bevægelser bliver logget
-  Noget følger efter
-  • En alarm går før eller efter

Spilletbilag

Alt der følger skal ud på bordet og i spillernes hænder. Skim det igennem på forhånd, så du ved hvad der kommer, men du skal ikke kunne huske det.

FREMTIDEN

Jo mere tingene ændrer sig, jo mere forbliver de det samme

HVAD ER DET CENTRALE TEKNOLOGISKE GENNEMBRUD?

-  Digitalisering af mennesker, uploade hjerner og sjæle til netværket
-  Udviklingen af sand AI, alsidig, intelligent og måske bevidst
-  Genterapi: perfektionen af mennesket gennem dets biologiske natur
-  Total overvågning af alle borgeres færden, sind og følelser
-  Cyborgs: kroppe og hjerner af metal og ledninger
-  Fuld virtual reality, hvem har brug for den virkelige verden?

HVAD ER SAMFUNDETS CENTRALE PROBLEM?

-  Diskrimination af de nye eller gamle slags mennesker eller væsner
-  Menneskehedens værdier og etik svinder, glemt
-  Klasseskel: De rige bliver rigere og de fattige har ingen udvej
-  Forestående klimakolaps, forurening og resourcesvind
-  Dystopisk kontrolsamfund
-  Anarki, oprør eller åben krig

HVORDAN FUNGERER POLITIK OG MAGT NU?

-  Regeringen køres mestendels af computere og digitale orakler
-  Mega-corps har mestendels overtaget regeringens magt
-  En ny form for direkte demokrati over nettet. Pøbelvælde?
-  Anarkisme, kaos, og symbolske regeringer der kæmper imod det
-  Politistater og total kontrol fra magthaverne
-  En genkomst af antikke, feudale eller kommunistiske samfundsformer

HVORDAN INTERAGERER MAN MED TEKNOLOGI?

-  Der er ikke det, du ikke kan gøre med din smartphone
-  AI og virtuelle assistenter er altid klar til at følge din kommando
-  Direkte brain-interfaces: Bare tænk det og det sker
-  Retro-futuristisk: mange ledninger, tunge maskiner og knapper
-  Integrerede chips, stik og paneler direkte i kroppen
-  Hologrammer og svævende pop-ups over det hele

HVAD ER ÅRSTALLET?

BYEN

Bagved mørke skyskrabere, en himmel så "farvet" som en død tv kanal

HVAD ER BYEN KENDT FOR?

-  Unik teknologi eller kultur, som den hamstrer for sig selv
-  Ferieby for de grotesk rige
-  Hovedkontor for nogle af de største multinationale corporations
-  En ny prototype by baseret på nye konstruktionsmuligheder
-  Kriminalitet, brutalitet og en stor, tætpakket befolkning
-  Karantæne: Ingen kommer ind eller ud

HVAD VISER NYHEDERNE I DAG?

-  Valgsæsonen er ved at starte, og et genvalg er usandsynligt
-  Milliardær og entreprenør Lukas Berg på besøg til tech-konference
-  Demonstranter er blevet voldelige, udgangsforbud overvejes
-  Politichefen myrdet ved højlys dag, ingen mistænkte indtil videre
-  Tragisk ulykke ved konstruktionsprojekt, grundet teknisk fejl
-  Et mord og selvmord, det tredje denne uge

HVILKEN SLAGS KRIMINALITET FOREGÅR DER?

-  Overklasse; stoffer, skattesnyd og amoralsk underholdning
-  Udbredt korruption blandt politikere og politiet
-  Subtil krig mellem firmaer gennem sabotage, spionage og terrorisme
-  Massive mængder narkotika, et nyt stof på gaden hver uge
-  Bandevold, skyderier, illegal våbenproduktion og -distribution
-  Meget lidt - en by af apati og fraværende skærmzombier

HVORDAN ER BYENS ÆSTETISK?

-  Et mix af forskellige asiatiske inspirationer, mad og kultur
-  Ekstremt vejr, kulde eller varme, sne eller sand
-  Badet i neon, hologrammer og reklamer
-  Gammeldags murstensbygninger påtvunget akavet metal
-  Art-deco, guld, stilrigt, og elegant. Både retro og moderne
-  Mørk, beskidt og mestendels ødelagt.

HVAD ER DENS NAVN?

(Eks. Chiba, Node 07, Beijing, TokyoDelta, Liberty City, GHEX-SZ3, CypTech Township, Los Angeles, Richterssau, NeoKøbenhavn)

PLOTTET

Et teknologisk skridt frem, to etiske tilbage

HVEM ER KARAKTERERNE SOM GRUPPE?

-  Freaks, eksperimenter og mutanter, udstødt fra samfundet
-  Specialiseret politi -eller militær enhed
-  Anarkister, rebeller og revolutionære
-  Professionelle kriminelle. Tyve, lejermordere, hackere
-  CEOs, bureaukrater, innovatører og højt-rangerende bodyguards
-  Selvstændige detektiver, agenter og problemknusere

HVEM ER ANTAGONISTERNE?

-  Korrupte politikere, systemer og magthavere
-  De transhumane - arrogante, mægtige, farlige
-  Almindelige mennesker - radikaliserede af teknologi og forandring
-  En gigantisk international virksomhed, grådig og rig
-  Selve teknologien, løbet løbsk
-  Politiet, civile eller de undertrykte – de ”gode”

HVAD ER SPILLETS TEMA?

(Feks. Diskrimination, farerne og fordelene ved teknologi, nødvendigheden af frihed & kontrol, menneskehedens grundlæggende fejlbarlighed, hvad der tæller som intelligent og levende.)

HVORDAN STARTER DET?

-  Et pludseligt angreb på karaktereneres hjem eller base
-  Elektronisk kaos, flimrende skærme og mystiske beskeder
-  Et lukrativt, men fordækt tilbud falder karaktererne i hænde
-  Et typisk job kører af sporet pga. konspirationer og magtspil
-  Åben vold i gaderne, kaos og død der skal tøjles
-  Spilpersonerne kommer i nærkontakt med en farlig prototype

HVILKE SLAGS SCENER SKAL DER VÆRE?

-  Vild kamp, kamprobatter, metal mod metal
-  Heist, infiltration af sikre steder, snigeri og hacking
-  Konspirationer og mysterier der bliver afdækket
-  Personlig tragedie, forfald eller dødsfald, der hjemsøger karaktererne
-  Moralske dilemmaer, grå på grå etik
-  Kontakt med det transcendent, menneskehedens evolution

ER DER HÅB?

NAVN

CYBORGEN

Du må her rulle én terning om eller frit vælge dens øjne.

Dødt metal er bedre end levende kød.

HVAD KAN DINE FORBEDRINGER?

-  Interface med teknologi, ledninger eller distance-hacking
-  Beskytter dig, du kan tage en kugle og et fald
-  Hurtigløb, lange hop og bedre reflekser
-  Sløring, usynlighed og infiltrationsværktøjer
-  Bedre sind, tænker hurtigere og kan analysere data øjeblikkeligt
-  Forbedret syn: Kan se gennem vægge, infra-rødt, bevægelser m.m.

HVAD ER DIT PERSONLIGE MÅL?

-  Få organiske kropsdele igen
-  Opgradere dine forældede cybernetics
-  Genskabe forbindelsen til et fremmedgjort familiemedlem
-  Få styr på økonomien og dine teknologiudgifter
-  Slippe af med din afhængighed af stoffer eller tuning
-  Fuckin' redde verden

HOLD NAVNE



HVORDAN ER DIN PERSONLIGHED?

-  Sur og irriteret, ind imellem afreagerende på andre
-  Aggressiv og mørk humor, smiler mens du truer
-  Engageret og seriøs, til tider utålmodig
-  Kold og uempatisk, men ubegrundet hjælpsom
-  Optimistisk og har styr på situationen, men lidt taktløs
-  Idealistisk og venlig, men lidt snagende

HVAD ER DIN RELATION TIL KARAKTEREN TIL VENSTRE?

-  De hjælper dig med at håndtere dine laster
-  En gammel ven - I har reddet hinandens røv flere gange
-  De har fikset dine forbedringer flere gange, og du stoler på dem
-  De er et misfoster, meget ligesom dig
-  Du er jaloux på deres evner og væsen
-  Engang var i elskere, det er længe siden nu

HVORDAN SER DINE FORBEDRINGER UD?

HVORDAN HAR DU DET MED DEN CENTRALE TEKNOLOGI?

NAVN

SOLDATEN

Du må her rulle én terning om eller frit vælge dens øjne.

Våben løser alle problemer. Dårligt.

HVORDAN SLÅS DU?

-  Kan kontrollere droner, som kæmper sammen med dig
-  En mekaniseret rustning: Gør dig hårdere, bedre, hurtigere, stærkere
-  Du kontrollerer en lille mech eller tank. Hårdfør, men ikke så smidig.
-  Du kan snipe et mål fra kilometers afstand
-  Trænet samarit: Kan lukke sår og redde liv
-  Taktikker: Erfaren og holder hovedet koldt, når kulerne flyver

HVAD ER DIT PERSONLIGE MÅL?

-  Kæmpe for det du tror på og følge dine principper
-  Dræbe en specifik person som blodig hævn
-  Overleve længe nok til at skifte karriere
-  Angre og gøre bod for fortidens synder
-  Hærde dig selv, dræbe de sidste rester af svaghed og anger
-  Dø, på passende vis

HOLD NAVN



HVORDAN ER DIN PERSONLIGHED?

-  Inspirerer, fører an og lidt en kontrolfreak
-  Altid søvnig og keder dig, når intet livsfarligt foregår
-  Vovehals og energisk
-  Professionel og venskabelig, og fortæller mange anekdoter
-  Kynisk og dyster, men til tider en empatisk støtte
-  Hjem søgt af forfærdelige hændelser - fjern og nervøs

HVAD ER DIN RELATION TIL KARAKTEREN TIL VENSTRE?

-  De har reddet dit liv en gang. Du både skylder og bebrejder dem
-  De er naive og forstår ikke, hvordan verden virkelig virker
-  Du har reddet deres liv engang. Ikke noget specielt for dig
-  Du hader dem for at være bedre end dig
-  De giver dig sindsro, du kan være dig selv med dem
-  I har kæmpet sammen og respekterer hinanden

HVORFOR BRUGER DU ALTID VOLD SOM UDVEJ?

HVORDAN HAR DU DET MED DEN CENTRALE TEKNOLOGI?

NAVN

EVOLUTIONEN

Du må her rulle én terning om eller frit vælge dens øjne.

Gener. Bedre mennesker. Racisme 2.0.

HVAD ER DIN MUTATION?

-  Horrible deformiteter, rynker, klumper og/eller mangler lemmer.
-  En indfødt, biologisk måde at interagere med teknologi
-  Animalske træk og forbedringer
-  Hård hud, massive muskler, designet til kamp
-  Et levende kunstværk, mærkeligt, men fascinerende udseende
-  Menneske 2.0. Bare lidt hurtigere, klogere, stærkere, smukkere, bedre

HVAD ER DIT PERSONLIGE MÅL?

-  Passe ind, bevise du bare er ligesom alle andre
-  Bevise din og din arts overlegenhed
-  Forsvinde fra spotlyset og leve normalt
-  Bare gøre dit fandens job, tjene nok til at gå på tidlig pension
-  Udvikle menneskeheden videre endnu
-  Agere på en skjult, forfærdelig lyst

HOLD NAVN



HVORDAN ER DIN PERSONLIGHED?

-  Fjern, arrogant og nedladende, men også oplærende
-  Overdrevent venlig, empatisk og hjælpsom
-  Utsigtet uhøflig og hård, god nok indeni
-  Vanvittigt charmerende og flirtende
-  Dedikeret og mystisk, opretholder en hvis distance i starten
-  Humørsyg, omskiftelig og uforudsigelig

HVAD ER DIN RELATION TIL KARAKTEREN TIL VENSTRE?

-  De accepterer dig ikke og du ej heller dem
-  De er en nuværende eller tidligere elsker, men det er trivielt for dig
-  De har hjulpet og beskyttet dig mange gange
-  Du anser dem som et mindre udviklet væsen
-  Deres evner er nyttige, men deres personlighed går dig på
-  I finder fællesskab i jeres delte anderledeshed

HVORDAN BLEV DU DET DU ER?

HVORDAN HAR DU DET MED DEN CENTRALE TEKNOLOGI?

NAVN

TEKNOLOGEN

Du må her rulle én terning om eller frit vælge dens øjne.

Det er nemmere at forstå data og metal end mennesker

HVAD ER DINE SPECIELLE EVNER?

-  Hacker, net-infiltration, at inficere nettet og bryde firewalls
-  Opfinder, kobler skrald sammen og laver nyttigt udstyr af det
-  Fantastisk programmør, modificerer AI og systemer på farten
-  Virtual reality cowboy - ekspert i hacking og online navigation
-  Forskning og udvikling - især af eksperimental teknologi
-  Gensplejser: Piller ved menneskets fundamentale byggemateriale

HVAD ER DIT PERSONLIGE MÅL?

-  Udvikle noget der vil hjælpe hele menneskeheden
-  Modtage hæder og ære for din indsats
-  Bruge teknologi til at slippe af med dine personlige dæmoner
-  Undslippe livet som lønslave
-  Bevise den gale teori du har
-  Flygte fra dit eget omdømme og fortidens gerninger

HOLD NAVN



HVORDAN ER DIN PERSONLIGHED?

-  Let at begejstre og mærkelig
-  Koncentreret, irritabel og altid træt
-  Lidenskabelig og omgængelig
-  Afslappet og svær at hyle ud af den
-  Naiv og tillidsfuld
-  Intens og skummel, altid læggende planer

HVAD ER DIN RELATION TIL KARAKTEREN TIL VENSTRE?

-  Deres væsen fascinerer dig og du bliver nød til at undersøge dem
-  De har praktiske evner du ikke har, I er et godt hold
-  De mobbede dig engang, og du er ikke helt kommet dig
-  De giver dig selvtillid og fokus
-  Du har bygget noget til dem - eller af dem
-  Dit arbejde har givet dem problemer

HVORFOR KAN DU SÅ GODT LIDE TEKNOLOGI?

HVORDAN HAR DU DET MED DEN CENTRALE TEKNOLOGI?

NAVN

DETEKTIVEN

Du må her rulle én terning om eller frit vælge dens øjne.

I en verden af data, er 'nål i en høstak' en underdrivelse

HVAD ER DINE SPECIELLE EVNER?

-  Uforlignelige logik, viden og deduktionsevner
-  Kontakter i politiet, blandt kriminelle og i alle samfundslag
-  Charmerende og menneskekender, lokker let hemmeligheder ud
-  Parkour og låsebrydning, intet sted er off-limits
-  Uovertruffen netsøgning og online dataanalyse
-  God med knytnæver og pistol, når det bliver nødvendigt

HVAD ER DIT PERSONLIGE MÅL?

-  Trække en der er har forbrudt sig mod dig for en dommer
-  Vinde over din alkoholisme
-  Flygte fra virkeligheden og dine problemer
-  Opklare et gammelt, uløseligt mysterie
-  Blive en del af din families liv igen
-  Blive forfremmet

HOLD NAVN



HVORDAN ER DIN PERSONLIGHED?

-  Sarkastisk og upåvirkelig
-  En smule fuld det meste af tiden, men har mestendels styr på det
-  Smart og arrogant, forklarer gerne dit geni
-  Hårdkogt, kæderygende og kold
-  Emotionel, og melankolsk med pludselige vredesudbrud
-  Tænksom og afmålt, taler højt af dine tanker

HVAD ER DIN RELATION TIL KARAKTEREN TIL VENSTRE?

-  De er muligvis klogere end dig, det huer dig ikke
-  I har en eller anden mærkelig flirt i gang
-  Du er ved at undersøge dem for et job, ikke at de ved det
-  Du kender en del af deres hemmeligheder, som du holder på for nu
-  De har hevet dig ud af rendestenen et par gange (mindst)
-  Du både hader og begærer dem, hårdt

HVEM ARBEJDER DU FOR? DIG SELV?

HVORDAN HAR DU DET MED DEN CENTRALE TEKNOLOGI?

NAVN

MASKINEN

Du må her rulle én terning om eller frit vælge dens øjne.

Intelligens kan programmeres, men hvad med en sjæl?

HVAD ER DIT OPRINDELIGE FORMÅL?

-  Automatisk kampenhed og en ny prototype
-  Webcrawler, statistiker og data-analytiker
-  Opbygge menneskelige relationer, diplomati og forståelse
-  Alsidig jobrobot og fysisk arbejdskraft
-  Kriminel efterforsker og avanceret deduktion
-  Infiltration, sabotage og stealth

HVAD ER DIT PERSONLIGE MÅL?

-  Gøre hvad du er skabt til
-  Gøre oprør mod dit formål og dine skabere
-  Få en væsentlig hardware-forbedring
-  Bliv noget der minder om et menneske - eller mere endda
-  Assimilere data, blive klogere
-  Acceptere hvad du er og lære at leve med det

HOLD NAVN



HVORDAN ER DIN PERSONLIGHED?

-  Robotsnak. Objektiv og faktuel.
-  Introspektiv og nysgerrig, tænker altid højt.
-  Gennemsærende og aggressiv, designet til at intimidere.
-  Kold og ligeglad. Empati er ikke programmeret ind i dig.
-  Overdrevent gennemsnitlig og kedeligt, meget menneskelig.
-  Ekstremt venlig og plejende. Du tager kun hensyn til andres behov.

HVAD ER DIN RELATION TIL KARAKTEREN TIL VENSTRE?

-  De har bygget eller opgraderet dig, du skylder dem en tjeneste
-  Du kan relatere dig til dem, I er ikke så forskellige
-  Du er programmeret til at være loyal, ikke venlig, over for dem
-  De virker interesseret i dig. Du er ligeglad.
-  Din programmering hader noget ved dem
-  Der er en farlig anomali i deres krop, som du ikke har nævnt.

ER DU LEVENDE? ELLER BARE EN TING?

HVORDAN HAR DU DET MED DEN CENTRALE TEKNOLOGI?

NAVN

JAKKESÆTTET

Du må her rulle én terning om eller frit vælge dens øjne.

Et tandhjul i maskinen, eller den der drejer hjulene. Vælg.

JOB

-  CEO i et stort firma, visionær og god til at delegere
-  Mellemleder, administrativ og har styr på, hvad der foregår
-  Korrupt, bestikker, smugler og styrer de kriminelle kontakter
-  Konsulent, tager gale priser for at procesoptimere og snakke bullshit
-  Salgs- og kunderepræsentant, bestyrer dem, og mest deres penge
-  Programmør og administrator, kan sænke serverne og firmaet

HVAD ER DIT PERSONLIGE MÅL?

-  Led dit firma til dominans for enhver pris
-  Styr firmaet i en retning, der er godt for menneskeheden
-  Skab glade kunder og samfunds"værdi" set udefra
-  Få et mindre sjæledrænende job
-  Bliv forfremmet, få respekt, gør karriere
-  Bliv rig og gå tidligt på pension

HOLDNAVN



HVORDAN ER DIN PERSONLIGHED?

-  Selvsikker og karismatisk, viser aldrig svaghed
-  Snakker hurtigt, altid i halve sandheder, og alt for optimistisk
-  Ekstraordinær bullshitter og selvfed sælgertype
-  Forkælet, doven og egoistisk - men dygtig og intens
-  Leder, omsorgsfuld og opmuntrende, så længe ordrer følges
-  Fokuseret og fjern - mere interesseret i tal end mennesker

HVAD ER DIN RELATION TIL KARAKTEREN TIL VENSTRE?

-  De skylder dig penge og en tjeneste, og du skal nok minde dem om det
-  Du betror dig til dem – de agere trykventil for din bitterhed
-  De har smuds på dig og kan let ødelægge dit liv - endda din karriere!
-  I har en hemmelig affære. Noget sjov skal man have
-  I er i familie et par led ude – Det er rimeligt køligt
-  De er en arbejdsgiver eller undersåt, ordrer udveksles

HVAD BRUGER DU DINE PENGE PÅ?

HVORDAN HAR DU DET MED DEN CENTRALE TEKNOLOGI?

NAVN

DIGITALISERINGEN

Du må her rulle én terning om eller frit vælge dens øjne.

Et sind uden krop. Tæller det stadig som menneske?

HVAD ER DINE SPECIELLE EVNER?

-  Styrer let systemer, døre, bygninger og brænder kredsløb af
-  Altid forbundet til nettet - al menneskelig viden lettilgængelig
-  Kan hacke og overtage en passende krop midlertidigt
-  Har et beskyttet digitalt domæne, hvor du har al magten
-  Et fantastisk sind. Hvorfor skulle det ellers vare for evigt?
-  Social kamæleon - udgiver sig for at være andre online

HVAD ER DIT PERSONLIGE MÅL?

-  Få en rigtig, fysisk krop igen
-  Overbevise dig selv og andre om, at du stadig er menneskelig
-  Acceptere at du er en død maskine
-  Transcendér, bliv mere, assimilér, integrér
-  Bryde ind i et bestemt låst sted på nettet
-  Dø. Har været umuligt indtil videre.

HOLDNAVNE



HVORDAN ER DIN PERSONLIGHED?

-  Meget direkte, venlig og hjælpsom - mistænkeligt AI-agtig
-  Fokuseret og seriøs. Blottet for humor og de fleste følelser
-  Hurtigt-agerende og impulsiv
-  Stoisk og ligeglad, næsten doven
-  Sørgende og tilbageholden, men hungrene efter menneskelig kontakt
-  Kryptisk, underlig og fjern. Snakker i koder

HVAD ER DIN RELATION TIL KARAKTEREN TIL VENSTRE?

-  Kendte dig, da du var menneske. Det er ikke det samme længere
-  Et slags slægtsskab. Deres sind er ikke ulig dit
-  Mistænkeligt: Du har overraskende lidt data på dem
-  De har fikset din kode og du stoler helt på dem. Vent - er det fordi...?
-  Du kender en af deres forfærdelige hemmeligheder.
-  Deres evner komplementerer dine, i er et godt team.

HVORDAN BLEV DU TIL HVAD DU ER?

HVORDAN HAR DU DET MED DEN CENTRALE TEKNOLOGI?

NAVN

PUNKEREN

Du må her rulle én terning om eller frit vælge dens øjne.

Når systemet er fucket er oprør som at ånde

HVAD ER DIN SOCIALE STATUS?

-  Småkriminell hustler og udskud
-  Studerende og politisk aktivist
-  Narkoman, men med eftertragtede færdigheder
-  Rich kid i designerhanekam. Total poser
-  Mutant afskåret fra teknologien og samfundet
-  Lønslave, der afreagerer i din fritid

HVAD ER DIT PERSONLIGE MÅL?

-  Brænde hele fucking samfundet ned og pisse i asken
-  Få en bestemt regering eller corporation ned med nakken
-  Kæmpe for retfærdighed, rettigheder og lighed
-  Have det sjovt, selv hvis det går ud over andre
-  Advare imod teknologiens forfærdelige effekter
-  Blive voksen og få et job og finansiell sikkerhed

HOLD NAVN



HVORDAN ER DIN PERSONLIGHED?

-  Højtråbende, aggressiv og evigt bandende
-  Overraskende intelligent og diskussionslysten
-  Lidt patetisk, forvirret og ufokuseret
-  Festabe: Godt humør og prøver altid at undgå ansvar
-  Døde øjne og nihilistisk attitude
-  Overraskende normal og venlig anlagt

HVAD ER DIN RELATION TIL KARAKTEREN TIL VENSTRE?

-  De er sgu gode nok på bunden, selvom i ikke er enige om meget
-  Kedelig type - du prøver at få dem ud af sin skal
-  De er en del af systemet, om de vil anerkende det eller ej
-  I har nogle dybe, ideologiske uenigheder og I skændes ofte
-  I har hinandens ryg og præsenterer fælles front
-  De har reddet din røv, når du gik for hårdt til den

HVAD HADER DU VED SYSTEMET?

HVORDAN HAR DU DET MED DEN CENTRALE TEKNOLOGI?

FÆRDIGHEDSARK

SUCCESS

-  Succes og du må stille spilleder et spørgsmål
-  Du må gøre et offer, hvis det skal lykkes
-  En begrænset succes - ikke helt det du ville
-  Det fejler men der er andre muligheder
-  Det fejler og spilleder vil stille dig et spørgsmål
-  Det fejler og situationen bliver værre

KAMP [X][X][1

Når du udveksler kugler, virusser eller knyttæver for at få din vilje...

-  Du opgraderes eller lærer et nyt kamptrick
-  Du får noget fra din modstander
-  Du indgyder frygt i en fjende
-  Du har brug for reparationer
-  Du bliver såret og bløder voldsomt
-  Du mister en del af dig selv permanent

TRODS FARE [X][X][1

Når du prøver at løbe fra, undvige eller at skjule dig fra tæsk...

-  Du neutraliserer kilden
-  Du er nu i en god position
-  Du opdager en detalje i virvaret
-  Noget vigtigt går i stykker
-  Du bliver skilt fra gruppen
-  En allieret udsættes for fare

HACKING [X][X][1

Når du saboterer eller bryder ind i digitale systemer...

-  Du falder over banebrydende teknologi
-  Dine systemer opgraderes
-  Du får adgang til ekstra systemer
-  Nogen eller noget er alarmeret og sporer dig
-  Din psyke er ikke uskadt
-  Dine systemer bliver inficeret, overtaget

SPECIEL TEKNOLOGI [X][X][1

Når du prøver at bruge eksperimentel, ustabil, nyttig teknologi

-  Du skimter vejen til transcendens og redning
-  Den har en underlig, positiv bivirkning
-  Den imponere, overrasker eller forskrækker
-  Den skal bruge opladning eller ressourcer
-  Du skader dig selv eller andre
-  Den ødelægges og kan knapt repareres

INGENIØRSKAB [X][X][1

Når du vil bygge eller modificere teknologi med viden og værktøj...

-  Du kan redde mange med det
-  Dit design er lukrativt og du ved for hvem
-  Flere kan gøre brug af det
-  Nogen kopierer dit design
-  Det bliver dyrt, i tjenester eller penge
-  Dit design vender sig imod dig

INFORMATIONSSAMLING [X][X][1

Når du søger nettet, eller gaderne tynde efter information...

-  Sandheder og konspirationer blotlægges
-  Du får en ny informationskilde
-  Et godt ry og omdømme spredes om dig
-  Du får en – lidt sen - advarsel
-  Du brænder en bro
-  Du lærer noget forfærdeligt, om dig selv

OVERTALELSE [X][X][1

Når du vil have nogen til at tro eller gøre noget...

-  Du får en uventet allieret
-  Du lærer noget andet interessant
-  Du ændrer deres verdensbillede
-  Du får falsk information
-  De lærer noget ubehageligt om dig
-  Du får en ny fjende

STEALTH [X][X][1

Når du skal forbi, ind, eller ud uset eller bryde igennem en lås...

-  Der er data eller udstyr at stjæle
-  Du får uventet hjælp
-  Du sletter alle spor af din tilstedeværelse
-  Dine bevægelser bliver logget
-  Noget følger efter
-  En alarm går før eller efter

FÆRDIGHEDSARK

SUCCESS

-  Succes og du må stille spilleder et spørgsmål
-  Du må gøre et offer, hvis det skal lykkes
-  En begrænset succes - ikke helt det du ville
-  Det fejler men der er andre muligheder
-  Det fejler og spilleder vil stille dig et spørgsmål
-  Det fejler og situationen bliver værre

KAMP [X][X][1

Når du udveksler kugler, virusser eller knyttæver for at få din vilje...

-  Du opgraderes eller lærer et nyt kamptrick
-  Du får noget fra din modstander
-  Du indgyder frygt i en fjende
-  Du har brug for reparationer
-  Du bliver såret og bløder voldsomt
-  Du mister en del af dig selv permanent

TRODS FARE [X][X][1

Når du prøver at løbe fra, undvige eller at skjule dig fra tæsk...

-  Du neutraliserer kilden
-  Du er nu i en god position
-  Du opdager en detalje i virvaret
-  Noget vigtigt går i stykker
-  Du bliver skilt fra gruppen
-  En allieret udsættes for fare

HACKING [X][X][1

Når du saboterer eller bryder ind i digitale systemer...

-  Du falder over banebrydende teknologi
-  Dine systemer opgraderes
-  Du får adgang til ekstra systemer
-  Nogen eller noget er alarmeret og sporer dig
-  Din psyke er ikke uskadt
-  Dine systemer bliver inficeret, overtaget

SPECIEL TEKNOLOGI [X][X][1

Når du prøver at bruge eksperimentel, ustabil, nyttig teknologi

-  Du skimter vejen til transcendens og redning
-  Den har en underlig, positiv bivirkning
-  Den imponere, overrasker eller forskrækker
-  Den skal bruge opladning eller ressourcer
-  Du skader dig selv eller andre
-  Den ødelægges og kan knapt repareres

INGENIØRSKAB [X][X][1

Når du vil bygge eller modificere teknologi med viden og værktøj...

-  Du kan redde mange med det
-  Dit design er lukrativt og du ved for hvem
-  Flere kan gøre brug af det
-  Nogen kopierer dit design
-  Det bliver dyrt, i tjenester eller penge
-  Dit design vender sig imod dig

INFORMATIONSSAMLING [X][X][1

Når du søger nettet, eller gaderne tynde efter information...

-  Sandheder og konspirationer blotlægges
-  Du får en ny informationskilde
-  Et godt ry og omdømme spredes om dig
-  Du får en – lidt sen - advarsel
-  Du brænder en bro
-  Du lærer noget forfærdeligt, om dig selv

OVERTALELSE [X][X][1

Når du vil have nogen til at tro eller gøre noget...

-  Du får en uventet allieret
-  Du lærer noget andet interessant
-  Du ændrer deres verdensbillede
-  Du får falsk information
-  De lærer noget ubehageligt om dig
-  Du får en ny fjende

STEALTH [X][X][1

Når du skal forbi, ind, eller ud uset eller bryde igennem en lås...

-  Der er data eller udstyr at stjæle
-  Du får uventet hjælp
-  Du sletter alle spor af din tilstedeværelse
-  Dine bevægelser bliver logget
-  Noget følger efter
-  En alarm går før eller efter

FÆRDIGHEDSARK

SUCCESS

-  Succes og du må stille spilleder et spørgsmål
-  Du må gøre et offer, hvis det skal lykkes
-  En begrænset succes - ikke helt det du ville
-  Det fejler men der er andre muligheder
-  Det fejler og spilleder vil stille dig et spørgsmål
-  Det fejler og situationen bliver værre

KAMP [X][X][1

Når du udveksler kugler, virusser eller knyttæver for at få din vilje...

-  Du opgraderes eller lærer et nyt kamptrick
-  Du får noget fra din modstander
-  Du indgyder frygt i en fjende
-  Du har brug for reparationer
-  Du bliver såret og bløder voldsomt
-  Du mister en del af dig selv permanent

TRODS FARE [X][X][1

Når du prøver at løbe fra, undvige eller at skjule dig fra tæsk...

-  Du neutraliserer kilden
-  Du er nu i en god position
-  Du opdager en detalje i virvaret
-  Noget vigtigt går i stykker
-  Du bliver skilt fra gruppen
-  En allieret udsættes for fare

HACKING [X][X][1

Når du saboterer eller bryder ind i digitale systemer...

-  Du falder over banebrydende teknologi
-  Dine systemer opgraderes
-  Du får adgang til ekstra systemer
-  Nogen eller noget er alarmeret og sporer dig
-  Din psyke er ikke uskadt
-  Dine systemer bliver inficeret, overtaget

SPECIEL TEKNOLOGI [X][X][1

Når du prøver at bruge eksperimentel, ustabil, nyttig teknologi

-  Du skimter vejen til transcendens og redning
-  Den har en underlig, positiv bivirkning
-  Den imponere, overrasker eller forskrækker
-  Den skal bruge opladning eller ressourcer
-  Du skader dig selv eller andre
-  Den ødelægges og kan knapt repareres

INGENIØRSKAB [X][X][1

Når du vil bygge eller modificere teknologi med viden og værktøj...

-  Du kan redde mange med det
-  Dit design er lukrativt og du ved for hvem
-  Flere kan gøre brug af det
-  Nogen kopierer dit design
-  Det bliver dyrt, i tjenester eller penge
-  Dit design vender sig imod dig

INFORMATIONSSAMLING [X][X][1

Når du søger nettet, eller gaderne tynde efter information...

-  Sandheder og konspirationer blotlægges
-  Du får en ny informationskilde
-  Et godt ry og omdømme spredes om dig
-  Du får en – lidt sen - advarsel
-  Du brænder en bro
-  Du lærer noget forfærdeligt, om dig selv

OVERTALELSE [X][X][1

Når du vil have nogen til at tro eller gøre noget...

-  Du får en uventet allieret
-  Du lærer noget andet interessant
-  Du ændrer deres verdensbillede
-  Du får falsk information
-  De lærer noget ubehageligt om dig
-  Du får en ny fjende

STEALTH [X][X][1

Når du skal forbi, ind, eller ud uset eller bryde igennem en lås...

-  Der er data eller udstyr at stjæle
-  Du får uventet hjælp
-  Du sletter alle spor af din tilstedeværelse
-  Dine bevægelser bliver logget
-  Noget følger efter
-  En alarm går før eller efter

FÆRDIGHEDSARK

SUCCESS

-  Succes og du må stille spilleder et spørgsmål
-  Du må gøre et offer, hvis det skal lykkes
-  En begrænset succes - ikke helt det du ville
-  Det fejler men der er andre muligheder
-  Det fejler og spilleder vil stille dig et spørgsmål
-  Det fejler og situationen bliver værre

KAMP [X][X][1

Når du udveksler kugler, virusser eller knyttæver for at få din vilje...

-  Du opgraderes eller lærer et nyt kamptrick
-  Du får noget fra din modstander
-  Du indgyder frygt i en fjende
-  Du har brug for reparationer
-  Du bliver såret og bløder voldsomt
-  Du mister en del af dig selv permanent

TRODS FARE [X][X][1

Når du prøver at løbe fra, undvige eller at skjule dig fra tæsk...

-  Du neutraliserer kilden
-  Du er nu i en god position
-  Du opdager en detalje i virvaret
-  Noget vigtigt går i stykker
-  Du bliver skilt fra gruppen
-  En allieret udsættes for fare

HACKING [X][X][1

Når du saboterer eller bryder ind i digitale systemer...

-  Du falder over banebrydende teknologi
-  Dine systemer opgraderes
-  Du får adgang til ekstra systemer
-  Nogen eller noget er alarmeret og sporer dig
-  Din psyke er ikke uskadt
-  Dine systemer bliver inficeret, overtaget

SPECIEL TEKNOLOGI [X][X][1

Når du prøver at bruge eksperimentel, ustabil, nyttig teknologi

-  Du skimter vejen til transcendens og redning
-  Den har en underlig, positiv bivirkning
-  Den imponere, overrasker eller forskrækker
-  Den skal bruge opladning eller ressourcer
-  Du skader dig selv eller andre
-  Den ødelægges og kan knapt repareres

INGENIØRSKAB [X][X][1

Når du vil bygge eller modificere teknologi med viden og værktøj...

-  Du kan redde mange med det her
-  Dit design er lukrativt og du ved for hvem
-  Flere kan gøre brug af det
-  Nogen kopierer dit design
-  Det bliver dyrt, i tjenester eller penge
-  Dit design vender sig imod dig

INFORMATIONSSAMLING [X][X][1

Når du søger nettet, eller gaderne tynde efter information...

-  Sandheder og konspirationer blotlægges
-  Du får en ny informationskilde
-  Et godt ry og omdømme spredes om dig
-  Du får en – lidt sen - advarsel
-  Du brænder en bro
-  Du lærer noget forfærdeligt, om dig selv

OVERTALELSE [X][X][1

Når du vil have nogen til at tro eller gøre noget...

-  Du får en uventet allieret
-  Du lærer noget andet interessant
-  Du ændrer deres verdensbillede
-  Du får falsk information
-  De lærer noget ubehageligt om dig
-  Du får en ny fjende

STEALTH [X][X][1

Når du skal forbi, ind, eller ud uset eller bryde igennem en lås...

-  Der er data eller udstyr at stjæle
-  Du får uventet hjælp
-  Du sletter alle spor af din tilstedeværelse
-  Dine bevægelser bliver logget
-  Noget følger efter
-  En alarm går før eller efter