

# Den Kinesiske æske

## Den Kinesiske æske

### Den Kinesiske æske

#### Den Kinesiske æske

##### Den Kinesiske æske

###### Den Kinesiske æske

**Skrevet og illustreret af Lars Kroll Kristensen**

1995 Alle rettigheder til dette dokument forbeholdes hermed forfatteren  
Tilladelse gives dog til at kopiere og omdele dokumentet, såfremt dette sker uden at nogen form for vederlag afkræves herfor. (udover et beløb passende til at dække kopierings omkostninger).

Det kræves hermed også at hele dokumentet gengives i sin helhed.

Med andre ord, det er kun mig der har lov til at sælge mit scenarie og få penge for det. Alle andre må hjertens gerne bruge det.

## Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse.....	1
Taksigelser.....	2
Forord.....	3
Overblik.....	4
Ordliste.....	5
<b>Kap 1 Drømmeland.....</b>	<b>6</b>
<b>Kap 2 Udenfor.....</b>	<b>9</b>
--Scene 1. Lejren.....	9
--Scene 2. Broen.....	10
--Scene 3. Borgen.....	11
--Scene 4. Dragen.....	11
--Scene 5. Stormløbet.....	12
--Scene 6. Baloths hær.....	12
--Scene 7. Sukomviths hær.....	13
<b>Kap 3 Inde i borgen.....</b>	<b>15</b>
--Overblik over borgen.....	15
--Scene 1 Tilfangetagelsen.....	17
--Scene 2. Cellen.....	17
--Scene 3 Fangekældereren.....	18
--Scene 4 Borgens fald.....	20
--Scene 5 Flugten fra CyberSpace.....	20
<b>Kap 4 Tilbage i den "virkelige" verden.....</b>	<b>21</b>
--Scene 1 UCL Sanitarium.....	22
--Scene 2 Politiet.....	22
--Scene 3 Forældre og venner.....	22
--Scene 4 GameMachine inc.....	22
<b>Kap 5 Afslutning.....</b>	<b>25</b>
<b>GameMachine Inc.....</b>	<b>27</b>
<b>NPC/NPI-liste.....</b>	<b>28</b>
<b>Regler.....</b>	<b>32</b>
<b>Spilpersoner.....</b>	<b>33</b>
<b>Rolleark, personbeskrivelser og navneskilte</b>	

## Den Kinesiske æske

Skrevet og illustreret  
af Lars Kroll Kristensen

1995. Rettigheder til at kopiere, omdele, uddele eller på anden måde reproducere dette scenarie gives hermed, så længe ingen vederlag udover kopiomkostninger herfor afkræves, og så længe scenariet gengives i sin helhed (med andre ord, du må ikke sælge mit scenarie til nogen - OK?).

En lang række personer har hjulpet med til at gøre dette scenarie til hvad det er. Mange tak skal I have.

### Idehjælpere og (konstruktive) kritikere

Nicholas Demidoff  
Torsten Jørgensen  
Niels Ulrik Vangsgaard  
Jesper Frederiksen  
Per Ravn Jørgensen

### Spiltestere

Anne "Burt siger: Fedt scenarie" Vinter Ratzert  
Rasmus "Jeg er Akashi, tempelkriger" Ulsøe Johansen  
Peter "Jeg vil hjem" Møller  
Morten "En dusør på *mit* hovede?!?" Heiberg  
Stig "jeg tonser ham" Jæger  
Richard "Virker min Cheat Mode?" Jørgensen

### Blindtestere

Spilleleder i blindtesten: Lars Andresen  
Terese "Det er næsten rimeligt at du er indlagt" Nielsen  
Jesper "Det vil sige, jeg har min hjerne endnu ?" Thestrup  
Anne "Jeg tager benet på nakken" Goul  
Bjarke "Jeg vil hjem !"  
Søs "Har jeg nogensinde kastet min økse?" Uth  
Mark "Small time hacker? Mig?!?" Scaillioux

En speciel tak skal også rettes til tjenerstaben på Scandic Hotel.

...Og sidst men ikke mindst, en stor tak til dig, der skal køre mit scenarie på Fastaval.

## Forfatterens forord

For et års tid siden, havde jeg det privilegie at lede Mads Lunau's pragtfulde scenarie "Et studie i ondskab" på Fastaval 94, for seks fremragende spillere. Ideen i scenariet, at spille nogle personer der uden at vide det indgik i et virtual reality program, ville ikke rigtig slippe mig. Nogen måneder senere købte jeg Talsorian Games fremragende spil "DreamPark", og så var ideen til "Den Kinesiske æske" der.

I "Dream Park", spiller man nogen Liverollespillere, der spiller et scenarie. En kæmpemæssig park ala Disneyland krydset med Steven Spielberg sørger for at opretholde illusionen.

Det der faldt på plads for mig, var at koble de to koncepter sammen, trække lidt på gængse Cyberpunk begreber, og vupti, GameMachine var født.

"Den Kinesiske æske" foregår i år 2035, i USA. Cyberspace er en realitet, og i USA er det almindeligt at man som 10-årig får sit første CyberLink, så man kan begynde at trække på Cyberspaces ressourcer. Computerspilindustrien er blevet revolutioneret af Cyberspace, og mange steder på nettet finder man arcadehaller, med computerspil der ville få enhver nutidig computernørds underkæbe til at falde af.

To gamle rollespillere, Larry Krull og Marcus Renhaig fik en god ide. De besluttede at forene det bedste ved gamle tiders rundt-om-bordet rollespil, med CyberArcade.

De lavede firmaet GameMachine Inc. lavede en fantasyverden i CyberSpace, og begyndte at spille. I starten gik det lidt sløvt, men stille og roligt fik de en lille engageret skare af trofaste spillere. Dette scenarie handler om seks af dem.

## Overblik

Den kinesiske æske foregår dels i Cyberspace, dels i "kød", det vil sige den virkelige verden. Spilpersonerne består ligeledes dels af en spilperson i Cyberspace, som jeg igennem hele scenariet vil kalde en **Ikoner**, og dels af en "kød"-person, som jeg vil kalde en Spilperson. På grund af denne "dobbeltbund" i scenariet, har jeg valgt at lave en lille ordliste, som jeg vil anbefale Spillederen at lære udenad. Jeg vil også anbefale, at man under spillet bruger betegnelserne fra ordlisten, for at undgå misforståelser og bøvl.

Ved scenariets start, har alle Spilpersonerne koblet sig på cyberspace, for i GameMachines CyberSpace-lomme at spille deres Ikoner, i et Virtual Reality scenarie. Scenariets indledning er beskrevet i kapitel 1.

I kapitel 2 beskrives første del af Cyberspacescenariet. Ikonerne skal finde frem til en ond troldmands borg, bryde ind, og stjæle en æske fra ham. Æsken er magisk, og ja den er selvfølgelig også kinesisk. Det er tanken at dette kapitel skal vare ca en times tid, men det præcist rigtige tidspunkt at gå i gang med kapitel 3, er når spillerne begynder at tro på at hele scenariet skal foregå i VR-rollespillet.

3. kapitel starter når Ikonerne har fundet frem til Morpheus borg, og er kommet indenfor. Ikonerne bliver som en del af scenariet taget til fange af den onde troldmand Morpheus, der spilles af en Kunstig Intelligens. Planen var, at de skulle kastes i fangekælderen, og undslippe derfra. Desværre har GameMasteren (Spillederen i Cyberspace) lavet en fejl, der får Morpheus til at forsøge at henrette Ikonerne på stedet. GameMasteren griber ind, hvorefter Morpheus bruger sin magiske æske på ham. Det viser sig at GameMasteren må have haft en rigtig dårlig dag da han lavede scenariet, for det går ikke værre eller bedre end at Morpheus rent faktisk sletter hans rigtige hjerne, og fanger ham i CyberSpace. Som om det ikke skulle være nok, så bliver Spilpersonerne fanget i deres Ikoner ved samme lejlighed. I resten af 3. kapitel forsøger Ikonerne at slippe ud af spillet, med hjælp fra en ny GameMaster, og da det endelig lykkes for dem, sker det kun fordi den nye GM udfordrer Morpheus og for-sinker ham.

I kapitel 4 vågner spilpersonerne i et hospital den 2. GM har fået dem bragt til. De erfarer ret hurtigt at Morpheus har "Besat" den 2. GM der hjalp dem. Og han er stadigvæk ude efter dem. Den vilde jagt går et stykke tid i den virkelige verden i kapitel 4, scenariet afsluttes eventuelt, men hvis Morpheus (og jeg) får sin vilje, bliver spilpersonerne bragt tilbage til deres Ikoner, i CyberSpace, til den store finale i kapitel 5.

Scenariet er visse steder ret åbent, og andre steder foregår seriøst næsetrækkeri. Jeg har forsøgt at dække over næsetrækkeriet hvor jeg kan og give forslag til hvordan genstridige spillere kan trækkes fra A til B uden at lægge alt for meget mærke til at de bliver ført ved næsen, men meget er stadig op til den enkelte Spilleder. De steder hvor scenariet er åbent, er det som regel sådan, dels fordi jeg har haft en række ideer til hvad der her skulle ske, og har kunnet lide dem alle, og dels for at give Spillederen forskellige værktøj til forskellige spillere. Det er mit håb at Aktion-orienterede såvel som Psyko-drama orienterede spillere alle kan få glæde af mit scenarie. Det kræver dog, at du som Spilleder er istand til at bedømme dine spillere, og vælge den rigtige løsning *undervejs* i scenariet, når du har et indtryk af dine spillere.

# Ordliste

<b>BailOut-knap</b>	En spillemekanik i GameMachines spil, der tillader en at forlade spillet øjeblikkeligt hvis det skulle blive for intenst.
<b>CyberDeck Interface</b>	Et stik der er indopereret i hjernen. Tillader brug af Cyberspace's fantastiske muligheder.
<b>Cyberspace</b>	En virtuel computermodel af en verden.
<b>GameMaster</b>	Den "kød"-person der styrer et spil i Cyberspace.
<b>ISI</b>	IkkeSpillerIkon.
<b>Ikon</b>	Den Spilperson man spiller i Cyberspace.
<b>Kød</b>	Den virkelige verden, udenfor Cyberspace.
<b>Kønsknækker</b>	(Fra engelsk GenderBender.) En spiller der spiller en Ikon af det andet køn.
<b>NPI</b>	Non Player Icon.
<b>Scenariet</b>	Dette dokument.
<b>Spilleleder</b>	Dig der læser og skal køre dette scenarie.
<b>Spiller</b>	En af de rollespillere der skal spille dette scenarie.
<b>Spillet</b>	Cyberspace-spillet.
<b>Spilperson</b>	En af de seks der spilles af rigtige spillere (the really real world).
<b>TAP</b>	Tilstrækkeligt Avanceret Program.
<b>VR-rollespil</b>	Rollespil i Virtual Reality, i Cyberspace.

# Kapitel 1

## Drømmeland.

"Begyndelsen er et såre vanskeligt sted"  
Frank Herbert DUNE

Spilpersonerne kender ikke hinanden, men deres Ikoner har spillet adskillige scenarier sammen, så de kender hinanden fra spillet. De kender alle Larry Krull, en GameMaster der mange gange har imponeret dem med sine flotte scenarier. De kender ham som en hård, men fair gamemaster, og han kender dem som dygtige spillere. Derfor har han mange gange bedt dem om at spilteste hans scenarier.

For kort tid siden indbød Larry spillerne til at spilteste hans nyeste scenarie, "Den kinesiske æske", igennem deres postbox hos GameMachine. Alle spilpersonerne accepterede indbydelsen, og dukker op i GameMachines Cyberspace-lomme. Deres kroppe sidder rundt omkring i byen, mens deres sind fjoller rundt og leger.

Scenariet starter, netop som spilpersonerne har koblet sig ind i Gamemachine, for at spille scenariet. De ankommer til et område der kaldes *Ventesalen*. Ventesalen ligner et lokale med sort gulv, sorte vægge og sort loft. Der er så mørkt i ventesalen, at man har fornemmelsen af at hænge i tomt rum. Når man ankommer, tændes en projektør over ens hoved, så man står i en lyskegle. Ens udstyr bliver langsomt sænket ned fra loftet til en, og man klæder sig på og varmer op, mens man venter på at alle er klar. Man får et lille clue til hvilken slags verden spillet foregår i, idet ens udstyr matcher med verdnen. Zelina's indbrudsudstyr skifter fra hightech kodebrydere, boremaskiner og plastisk sprængstof, til et sæt dirke en lille flaske olie og lignende. Dette ville iøvrigt være et godt tidspunkt at lade spillerne beskrive deres Ikoner for hinanden.

Ikonerne gennemgår denne proces, og når de er parate, dukker Larry Krull op. Spillerne kender ham fra tidligere spil. Idag har han valgt at klæde sig som en mytisk alders troldmand. Han har en lang mørkeblå kåbe med hætte på. I hånden holder han en knudret træstav. Han starter med at præsentere sig. Spillerne kender ham fra tidligere spil. Han gør en lille bevægelse med hånden, og en træstub dukker op midt mellem Ikonerne. Han sætter sig på den, og begynder spillet.

Han fortæller om hvordan gruppen er rejsende i et fremmed land, på vej til Troldmanden Morpheus' slot, for at stjæle en magisk æske fra ham.

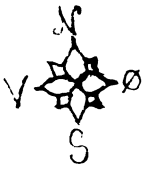
Ved spillets start, har gruppen slået lejr en dagsrejse væk fra Morpheus' slot. De har fundet en lille lund, i nærheden af en flod. Det er sidst på sommeren, klimaet er tropisk, solen er på vej op bag en fjern bjergkæde. Akashi står vagt, med ryggen op af et solidt egetræ. Bålet gløder svagt, uden flammer.

I takt med beskrivelsen toner de ting han beskriver frem. Han bliver selv stille og roligt mere og mere gennemsigtig, og det bliver sværere og sværere at høre hvor hans stemme kommer fra. Til slut forsvinder han med ordene "held og lykke, i får brug for det."

Ikonerne står nu, midt i en Virtuel verden, der er næsten umulig at skelne fra den virkelige. Så længe spillet foregår, kan Spillederen vælge at ignorere "dobbeltbunden", og bare køre scenariet som et vilkårligt andet fantasyscenarie. Det er dog også en mulighed, at Larry en gang imellem kommer med små kommentarer til Ikonerne/Spilpersonerne.

- Godt klaret, hvad synes i om det, og så videre.

Husk på, at Ikonerne er igang med en spiltest af scenariet, så småting kan gå galt rundt omkring. (Floden løb da den anden vej før gjorde den ikke? Hvorfor lugter voldgraven ikke råddent?). Larry vil gerne have Ikonerne til at gøre opmærksom på småfejl i scenariet, undervejs så han kan rette det.



# ØRKEN

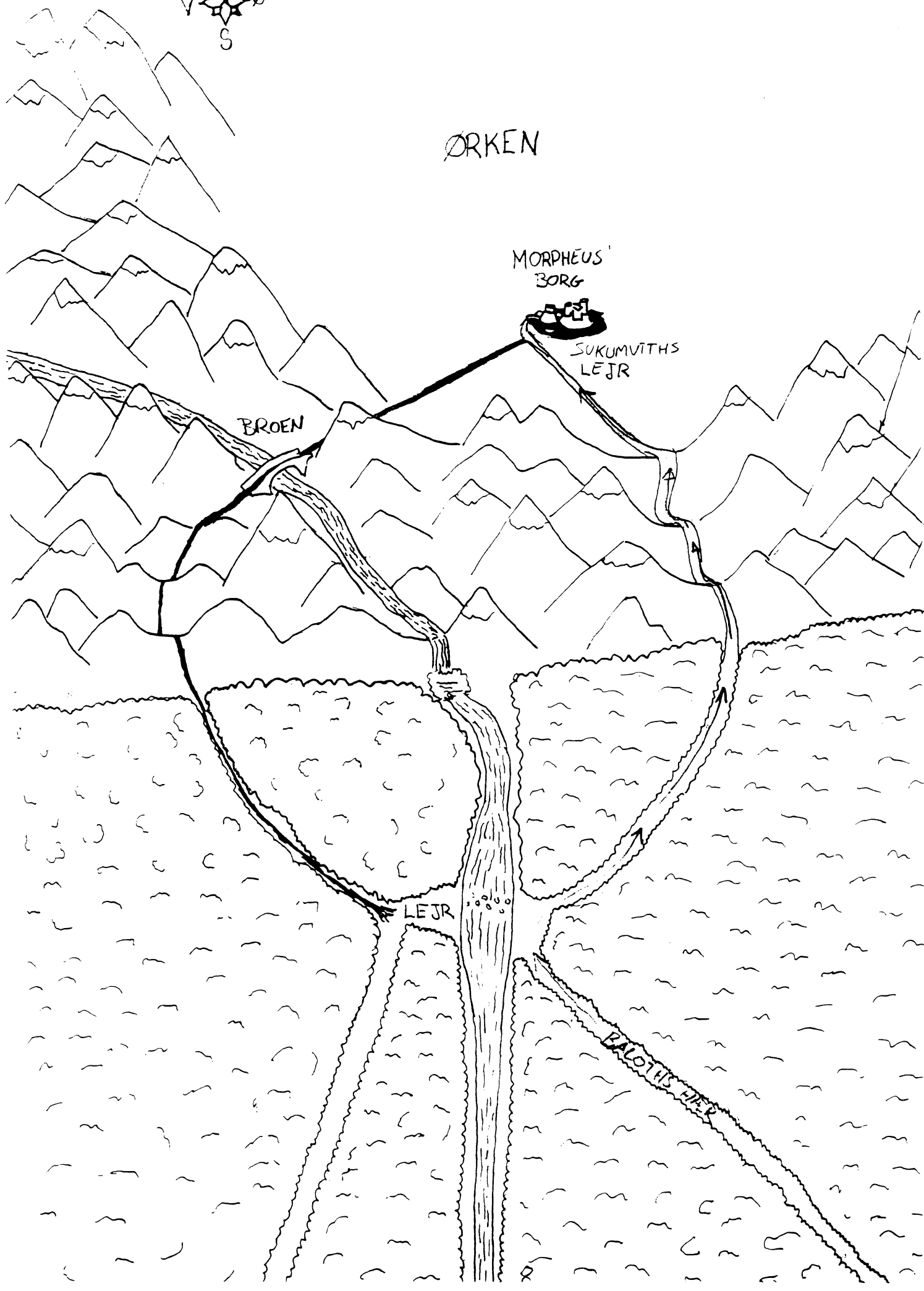
MORPHEUS' BORG

SUKUMVITHS LEJR

BROEN

LEJR

BALOTHIS HJELP



## Kapitel 2. Udenfor.

I dette kapitel skal Ikonerne finde vej, fra deres lejrplads, hvor det egentlige Cyber-spacescenarie begynder, til Morpheus Borg. De vil finde ud af at borgen står lige for at blive stormet af en hær, der også er ude efter Morpheus kinesiske æske. Kapitlet slutter i det øjeblik Ikonerne er trængt ind i Borgen, one way or another.

Denne del foregår i naturen. Klimaet er tropisk, og naturen er meget vild. Loisel's tegneserie "Jagten på tidsfuglen" giver en god fornemmelse for naturen i denne verden. Urskoven er storslået, med 30-40 meter høje træer. Bjergene er urealistisk stejle i baggrunden. Ikonerne starter i en tæt urskov, ved bredden af en mudret flod. Vejen er en ældgammel stenbelagt vej, som er delvist tilgroet af lianer, bregner og ukrudt. Rundt omkring er vejen hævet et par meter, for at komme væk fra en uhammet tæt underskov, noget sump eller lignende. Efterhånden vil Ikonerne komme til bjergene. Disse er urealistisk stejle, og efter ganske kort tid, er man over trægrænsen. Snegrænsen støder man på få kilometer senere. Luften bliver måske endda tyndere. Meningen er at presse illusionen af en lang rejse ind i færre kilometre, for at spare tid.

Ørkenen er tør, varm og meget ubehagelig. Man bliver enormt tørstig efter ganske få timers ophold.

### Aktive NPI'er i kapitlet.

**Baron Baloth:** på vej mod borgen, med sin hær

**Heksemesteren Sukomvith:** belejrer Morpheus borg, med sin hær

**Dragen Baslak:** Deserteret fra Sukomviths belejringshær.

**To mindre hæere:** Baloths og Sukomviths. Udisciplinerede, sammensat af afskum.

### Scene 1. Lejren.

Ikonerne har slået lejr en dagsrejse fra Morpheus Borg. Lejren ligger i en lille lysning, på vestbredden af en mudret, bred flod. Stedet fungerer tydeligvis som et vadested. På den anden side af floden er der en større lysning, og man kan se to større veje forlade den. To mindre stier forlader lysningen på vestbredden. Ikonerne ligger rundt om det døende bål, Undtagen Akashi, der står på vagt. Efter ganske kort tid, dukker en lille flok spejdere op, sydfra. De er fortrop for Baron Baloths hær, der er på vej sydfra, for at slutte sig til Sukomviths styrker.

Spejderne vil undersøge begge bredder af floden, for at undgå at hovedstyrken falder i et baghold. Det skulle være muligt for Ikonerne at skjule sig for dem. Hovedstyrken dukker op en halv times tid senere. Forrest ridder Baron Baloth, omgivet af sine ti elitetrolde. Bag ham følger 1000 orker, trolde mennesker, minotaurer, kentaurer, øglemænd og så videre. En meget broget, udisciplineret flok. En hel del af dem er til hest, og de er alle bevæbnet til tænderne.

Hæren er på vej til at slutte sig til Sukomviths belejringshær. Hæren vil om et par timer nå frem til Sukomviths lejr.

### LARRY Says:

**Amazan** har engang dræbt Baloths bror, og hun ved han har sat en pris på hendes hovede. Måske kan han ikke genkende hende. Lad Larry minde hende om det, diskret. (OBS Det står der ikke noget om på hendes rolleark)

**MindSweep** og **Zelina** kan genkende Baloth, som Morpheus' (og deres) fjende. De vil dog tvivle på at han kan genkende dem.

### Udgang.

De kan slutte sig til hæren, der fint kan bruge ekstra folk.

Lad dem komme til at snakke med Baloth, og finde ud af hans planer.

Eventuelt kan du lade dem lave en handel med ham, om at de skaffer den kinesiske æske. Baloth kvier sig absolut ikke for at forråde Sukomvith.

Gå videre til scene 6. Baloths hær.

De kan snige sig væk, mod nordvest af stien, og undgå hæren.  
I så fald gå videre til scene 2. Broen.

De kan sætte i forceret tempo, foran hæren.  
Så ender vi ved scene 4. Dragen

Hvis de skulle vælge at snige sig efter hæren, så drop scene 4. Dragen, fuldstændig, og gå videre til scene 3. Borgen.

### Scene 2. Broen.

Stien mod Nord-Vest løber først igennem skoven en times tid, hvorefter den begynder at sno sig vej op i bjergkæden. Efter en times tids rask march, når Ikonerne til et pas, fra hvilket de kan se en stenbro der strækker sig over den brusende flod. På og omkring broen står 15 af Sukomviths soldater.

Deres ordrer er at stoppe alle, der er på vej til Morpheus Borg. Deres Leder er en kæmpe stor trolde, ved navn **Hebus**. Hebus er ikke fandens klog, så det skulle være muligt at bestikke ham, eller binde ham en historie på ærmet.

Floden er praktisk taget umulig at svømme over, og det er umuligt at snige sig over broen, uden at blive set.

**FEJL:** floden løber den forkerte vej, eller larmer ikke.

### LARRY SAYS:

Ups, og fikser flodens retning.

**Zelina**, **MindSweep** og **El Matador** genkender Sukomviths fane hos tropperne. Sukomvith har sat 1000 guldstykker på Zelinans hovede (gammelt nag).

### Udgang:

Kamp mod Hebus og venner.

Bestikker Hebus.

List.

Under alle omstændigheder, så lad dem komme til Scene 4. Dragen.

### Scene 3. Borgen.

Ikonerne vil første gang få øje på borgen mens de krydser over den lille bjergkæde. Ørkenen strækker sig så langt man kan se, mod nord og øst. Under sig kan de se Morpheus borg, der klynger sig til to klippeknoide. Klippeknoldene stikker op af en rådden sump, som betændte bylder. På den ene knold ligger portbygningen og på den anden ligger selve borgen. Imellem disse to bygninger strækker en snæver gangbro sig. Helt nede ved overfladen af sumpen, er der en kloakåbning. Den er ret svær at få øje på fra lang afstand, men den præsenterer en ganske rar måde at komme ind på.

Sumpen er hjem for en stamme af øglemænd, der normalt holder sig skjult under overfladen i den stinkende sump. De er meget uintelligente, kun lidt over dyr, men har dog forstået at det er sundest at gemme sig i sumpen, og kun æde de soldater der er dumme nok til at komme helt hen til sumpen.

#### Udgang:

Slutte sig til hæren, og deltage i stormløbet.

Lave en handel m. Sukomvit eller Baloth om at forråde den anden, og stjæle æsken. Blive hjulpet ind i borgen.

Snige sig ind

### Scene 4. Dragen.

Dragen Baslak blev for tre år siden fortryllet af Heksemesteren Sukomvith. Siden da har den været hans viljeløse slave, indtil for få timer siden. Det lykkedes Baslak at knække fortryllesen, og stikke af fra Sukomviths lejr. Sukomvith sendte straks en gruppe ud for at straffe dragen for dens ulydighed. Når Ikonerne dukker op, er kampen i fuld gang. 30 af Sukomviths krigere er i fuld gang med at prøve at dræbe dragen, der dog forsvarer sig bravt; 15 krigere ligger døde eller døende rundt omkring. Hvis Ikonerne ikke griber ind, vil soldaterne efter et kvarters blodig kamp nedlægge dragen, og 20 overlevende soldater vil begive sig tilbage til Sukomviths lejr.

#### Udgang:

Hjælp dragen

Baslak vil være taknemmelig, og stå i gæld til Ikonerne. Baslak kender til kloakledningen ved borgen, og vil gladeligt fortælle om den.

Hjælp Sukomviths folk

I så fald, vil lederen efter kampen præsentere sig, og tilbyde Ikonerne job som Lejesoldater i Sukomviths hær.

Se hvad der sker.

Larry driller dem lidt, hvorefter dragen dør.

### Scene 5 Stormløbet.

Sukomvith og Baloth planlægger at storme borgen ved daggry, dagen efter Baloth når frem. De hader begge Morpheus, men den egentlige grund for angrebet på borgen er deres ønske om at besidde **Den kinesiske æske**. De planlægger begge at forråde den anden, efter kampen.

Selve stormen er en *meget* rodet affære, med stormstiger, reb, murbrækkere og så videre. Hoved angrebet går imod portbygningen på vestsiden. Efter mange timers kamp, lykkes det da også at tage portbygningen, med horrible tab på begge sider. Desværre for angriberne, lykkes det Morpheus styrker at trække sig tilbage til hovedbygningen, og omstyrte broen. Heromkring slutter første stormløb, med en stakket frist til forsvarerne.

Forsvarerne er af samme støbning som angriberne, dog lidt mere disciplinerede.

#### Larry says:

**Krigerne** kan forudse begivenhedernes gang en smule, og vil vurdere at angrebet ville være lykkedes, hvis hovedangrebet var lagt mod en af murene istedet.

#### Udgange:

Ikonerne kan med stor fordel udnytte forvirringen under angrebet, til at komme ind.

Det er endog en mulighed at de ligefrem deltager i stormen.

Hvis de forsøger at komme ind under stormen, bør det lykkes, men absolut ikke uden kamp. Hvis du kan slippe af sted med det, så tag dem til fange, og gå videre til kapitel 3.

### Scene 6 Baloths hær.

Baloths hær bevæger sig fra Syd-Øst vejen, til vadestedet ved Ikonernes første Lejr, videre mod Nord Øst, gennem passet, og henunder aften første dag, slutter de sig til Sukomviths styrker, Ved borgen. Dagen efter, ved solopgang, stormer begge hære borgen. Baloths hær består af 1000 orker, trolde, mennesker, minotaurer, kentaurer, øglemænd og så videre. Hæren er ret udisciplineret, deres våben er beskidte og uvedligeholdt.

Baloth vil være interesseret i at hyre ikonernes sværd, til den forestående kamp.



## Scene 7 Sukomviths hær.

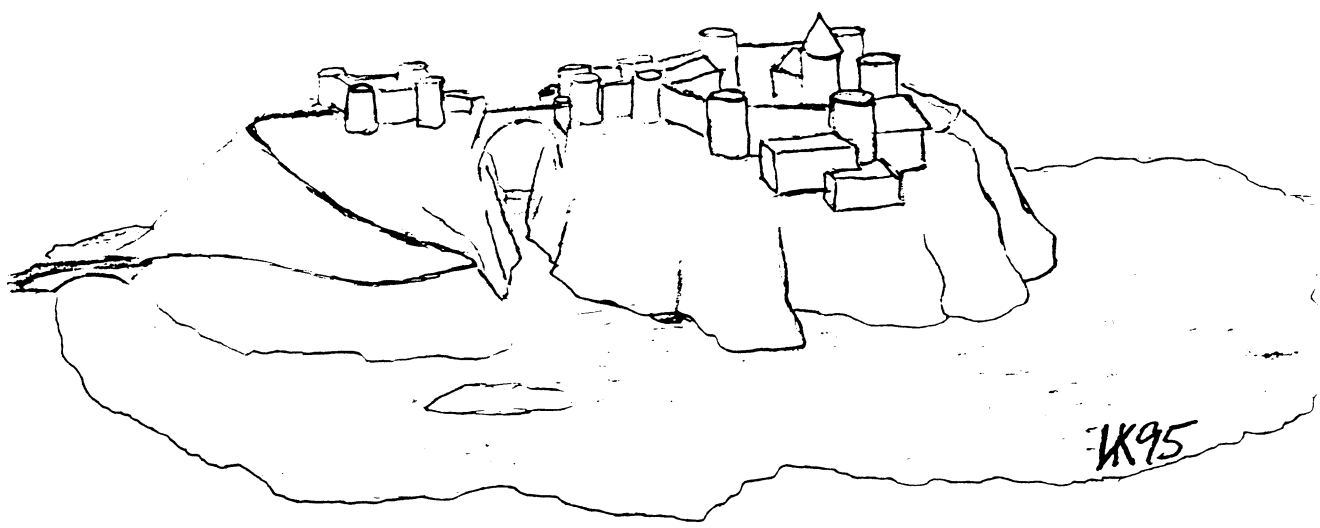
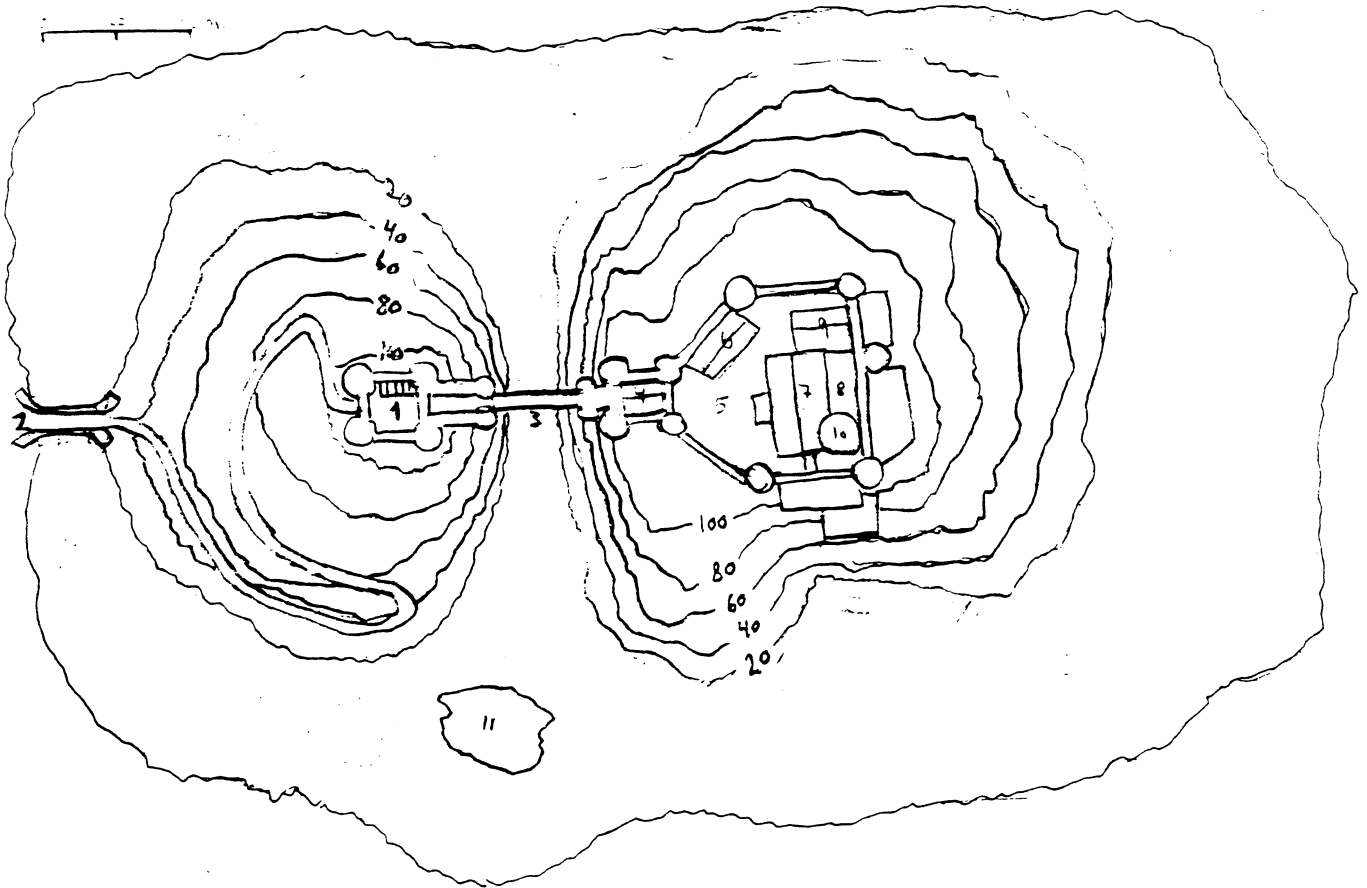
Heksemesteren Sukomvith har belejret Morpheus borg i 2 måneder nu, mens han ventede på sin allierede Baloth. Han er klar over at den styrke han råder over nu, ikke er nok, og det går ham på at have brug for Baloths hjælp. Han har i sinde at tage **Den kinesiske æske** ligeså snart Baloth har spillet sin rolle.

Lejren er mere eller mindre tilfældigt kastet sammen. Den former en ubrudt ring rundt om den klippekold Morpheus' borg klynger sig til. Soldaterne i lejren har lært at holde sig udenfor skudvidde af borgen, og langt fra sumpen ved klippens fod. Spredte bål sender tynde røgfaner op i aftenhimlen. Sukomviths folk har stillet vejspærringer op på alle indfaldsveje til borgen. Hvis lkonerne når frem før aften, vil Baloths hær endnu ikke være stødt til Sukomviths styrker. Under alle omstændigheder giver lejren ikke indtryk af en overvældende disciplineret styrke. Sukomviths hær er en broget flok afskum, morder og strubesnittere, uden ordentlig styring. Der er cirka 1500 krigere alt i alt.

### **Larry Says:**

**Krigerne** kan vurdere at der ikke er krigere nok i Sukomviths styrke alene til et stormløb af borgen. Med Baloths hær skulle et stormløb have en pæn chance for succes.

**Zelina** er sikker på at hun alene kan snige sig ind i borgen, men med de andre på slæb er det ret usikkert. (Specielt Grock)



K95

## Kapitel 3

### Inde i borgen.

Dette kapitel starter når Ikonerne har fået adgang til borgen.

Hvordan det end er sket, vil Ikonerne i starten af dette kapitel, blive taget til fange af Morpheus, og kastet i en fangekælder. Det var Larrys tanke, at Morpheus, efter at have kastet første stormløb tilbage, skulle anbringe Ikonerne i en celle, hvorfra de skulle have en chance for at undslippe.

Morpheus, der er en eksperimentel Kunstig Intelligens, vælger desværre at henrette Ikonerne på stedet. Larry griber ind, fryser spillet, og giver Morpheus nye instrukser. Morpheus bryder fri af frysningen, dræber Larry og fjerner spillernes Bailout knapper. Han følger sine nye instrukser, og istedet for at henrette Ikonerne, giver han dem en chance i kælderens.

I Kødverdenen opdager Larrys gode ven Marcus hvad der er sket, og griber ind. Han sørger for at få spilpersonernes kroppe bragt til et hospital, og dukker diskret op i spillet, for at forklare Ikonerne hvad der er sket. Han hjælper dem frem til en portal Larry har skrevet ind i scenariet, men netop som de skal til at stikke af i den, dukker Morpheus frem og kæmper med Marcus. Ikonerne undslipper, usikre på udfaldet af kampen.

Morpheus besætter Marcus' krop, og undslipper til Kødverdenen. Når Ikonerne har undsluppet spillet, og SpilPersonerne vågner op på hospitalet, starter Kapitel 4.

## Overblik over Borgen

Der er ikke noget detaljekort over hele borgen, det overordnede kort burde være nok. Hvis Ikonerne skulle komme til at vade rundt i resten af borgen, er her en kort oversigt over indholdet af bygningerne.

### 1. Brobygningen

Før stormløbet indeholdt denne bygning 50 af Morpheus soldater. Efter stormløbet fungerer bygningen som hovedkvarter for Sukumvith og Baloth. En jævn strøm af brandpile regner herfra over på hovedborgen. Sukomvith og Baloth har sat 100 mand til at bygge en stormbro der skal erstatte broen ved 3. Den bliver færdig i tide til anden storm, hvor hovedborgen falder. Fra hovedborgen er der også mulighed for at sænke en vindebro ned, der kan nå til Brobygningen. (ikke at forsvarerne har lyst til det, men måske har Ikonerne.)

### 2. Sumpbroen.

Sumpbroen strækker sig over 20 meter stinkende sump. Det er en særdeles solid stenbro, der snildt kan bære en vogn.

### 3. Højbroen.

Højbroen strækker sig hundrede meter oven over sumpen. Helt nede ved sumpen kan man skimte en kloakledning, inde fra borgen. Dette er den indgang der bliver

nævnt i scene 1.

Under 1. stormløb lykkes det Morpheus' tropper at omstyrte broen, hvilket køber hovedborgen en stakket frist.

### 4. Portbygningen.

Hovedborgens næste forsvarsværk udgøres af denne ekstremt solide bygning. Hele bygningen er overdækket. 100 mand forsvarer denne bygning, under 2. stormløb, og koster angriberne forfærdelige tab, men udfaldet er givet på forhånd.

### 5. Borggården.

Borggården er fyldt med folk, skrammel og kastemaskiner. Dette er et meget travlt sted, præget af desperation. Morpheus krigere ved godt, at det kun er et spørgsmål om tid, før næste angreb. De fleste af soldaterne der vrimler forvirrede rundt på borgen har mindre sår og skrammer, men gør alligevel et tappert forsøg på at forsvare den dødsdømte borg.

### 6. Stalden.

De køer og heste der engang stod her er forlængst blevet ædt af borgens belejrede indvånere. Stalden er nu blevet indrettet til feltlazaret. 35 døende eller hårdt sårede soldater venter her ængsteligt på enden.

### 7. Hovedbygningen.

En stor riddersal dominerer hovedbygningen, hvor officererne holder hovedkvarter. Gulvet er næsten hele tiden dækket af sovende soldater. Her vil Morpheus tropper lave deres sidste ståsted, når borgen falder.

### 8. Terrasse.

Adskillige kastemaskiner sender herfra deres dødbringende ladning ud over angriberne, under stormen. Herfra kan man komme til hovedbygningens tag. Der er også adgang til Morpheus tårn.

### 9. Køkken og madlager.

Køkkenet er ikke overvældende travlt, idet stort set alt spiseligt på borgen er blevet fortæret. I Spisekammeret kan man finde forklaringen på hvorfor soldaterne ikke er døde af sult; 15 døde soldater hænger i kødkroge fra loftet, i et køligt hjørne af rummet.

### 10. Morpheus tårn

På ydersiden af tårnet løber en vindeltrappe, helt op til toppen. Øverst oppe er Morpheus private kvarterer, hvor han har tænkt sig at åbne portalen, når det brænder på under andet stormløb.

### 11. Øglemændenes ø.

En lille stamme af øglemænd lever under jorden, i en hule der munder ud på denne ø. Øglemænd er omtrent ligeså kloge som hunde, så de har fattet at man ikke skal stikke hovedet for meget frem i denne tid. Deres høvding er intelligent nok til at man kan tale med ham. Han vil muligvis kunne hjælpe Ikonerne frem til kloakledningen under Højbroen.

## Scene 1 Ikonerne ankomst og tilfangetagelse.

Der er flere indgange til denne scene, men jeg vil kort ridse op, hvordan de kan passes til.

### Før stormløbet.

Ikonerne kom ind ved hjælp af list. De er i så fald kommet ind i kælderens.

### Kælderen.

Ikonerne fandt en kloakledning der løb ud i voldgraven. De følger den opad og kommer til et rum under en MonsterPit. Loftet i rummet er et gitterværk, som otte store Hydraer travler hvileløst rundt på. Under gitteret, under vandet, har en masse elektriske kæmpeål deres hjem. Når Ikonerne træder ind falder et tungt gitter ned bag dem, og ålene angriber. Efter kort tid, bliver Hydraernes opmærksomhed tiltrukket af kamplarmen, og blander sig. Hydraerne ånder ild, og gas ned på Ikonerne, og larmer grundigt altimens.

Hvis du føler dig rigtig ond, dukker en masse af Morpheus vagter op, og tvinger Ikonerne til at overgive sig, ved at pege på dem med tilstrækkeligt mange armbrøste. Enderesultat; Ikonerne bliver taget til fange.

### Under stormløbet.

Lige gyldigt om Ikonerne deltager i stormløbet, eller bare benytter sig af forvirringen til at komme ind, vil de støde ind i en kamp. Under kampen bliver de presset ind i et tårn, og lukket inde, eller nedkæmpet.

Enderesultat; tilfangetagelse.

Formålet med denne scene er under alle omstændigheder at tage Ikonerne til fange. Det gør ikke noget hvis de føler sig trukket ved næsen, og brokker sig. Det er en del af Larry's plot at Ikonerne skal tages til fange her. Fortsæt med Scene 2.

## Scene 2 Cellen og dødsdommen.

Lidt efter at første stormløb er slået fejl, kommer Morpheus til Ikonernes Celle. Han beklager at han ikke har tid til at more sig med at overvære deres dødsdøds kamp. Han trækker en lille lakæske frem, og retter den mod de hjælpeløse Ikonere, da Larry griber ind.

Spillet fryser dvs alt står stille, inklusive Ikonerne. Larry toner frem, og undskylder. Han Beordrer Morpheus at glæde sig til at tortere Ikonerne til døde, istedet for bare at dræbe dem. Igor futter imens rundt og retter væggene lidt til.

Mens Larry taler til Ikonerne (der også er frosset), bryder Morpheus pludselig fri af

frysningen, tager et raskt skridt frem og retter den kinesiske æske mod ham, Larry skrider og falder sammen, mens en grøn tåge strømmer fra ham over i æsken, og frysningen afsluttes. Igor forsvinder.

Morpheus ryster forvirret på hovedet, kigger på Larrys lig, kigger på Ikonerne, og uden varsel rækker han sine hænder frem mod dem, og de føler en gennemborende smerte slide i dem, som om stumper af deres hud blev flået af. Det Morpheus gør her, er at fjerne deres BailOut knapper. Mens Ikonerne endnu er i chock over smerten, forlader Morpheus dem.

### Larry says:

Intet, aldrig igen.

## Scene 3 Fangekælderen.

Ikonerne vågner ved at Igor klapper dem på kinden, og tilbyder dem vand. Igor kan ikke forklare hvad der er sket (han er ret dum), men han vil bede dem om at vente indtil Marcus dukker op. Spilpersonerne kender Marcus Renhaig fra tidligere tider, men de ved også at man aldrig sætter en anden til at køre sit scenarie for sig.

Marcus dukker frem, i form af en rotte i løbet af ti minutters tid. Han er meget nervøs, og kigger hele tiden til højre og venstre. Han forklarer i korte træk hvad der er sket:

Larry er død. Det program der skal sende ham tilbage til sin krop, har tilsyneladende sendt støj tilbage i hans hjerne, på grund af en eller anden form for virus Morpheus har sendt til det. Larry er en grøntsag. Hans sind er måske i spillet endnu ?

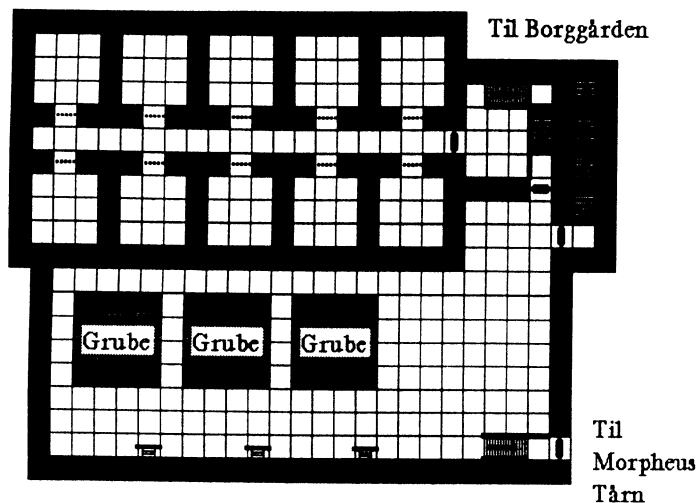
Spillerne er på røven. Marcus ved at den virus der blev sendt til Larrys Cyberdeck, også er blevet sendt til Ikonernes. Deres kødhjerner er nok desværre blevet slettet, ligesom Larrys. undskyld Men, den gode nyhed er at de stadig kan reddes. Der er en kopi af programmet, der stadig virker, et eller andet sted i spillet. I spillet er det repræsenteret som en eller anden æske ? Kender i noget til den ? Aha.. Så bliver i nød til at finde den.

Marcus forklarer at han ikke kan fryse spillet længere, så spillerne er nød til at holde deres Ikonere i live, og finde spejlet. Marcus vil gerne hjælpe, men han tør ikke blande sig alt for meget, af frygt for hvad Morpheus skulle finde på. Han fortæller dem at han er ved at sørge for at deres kroppe bliver bragt til et godt hospital. I forbifarten fortæller han El Matador, at han har afsløret ham. Han vil stadig gerne hjælpe ham, men kun hvis han får navn og adresse at vide.

Marcus er oprigtigt ked af hele miseren, og vil gøre alt hvad han kan for at få spilpersonerne ud i god behold. Han vil dog ikke gå direkte op mod Morpheus, af frygt for selv at blive gjort til en grøntsag. Fra nu af og frem, har du som spilleleder meget gode muligheder for at hjælpe hist og her, for at få spillet til at glide.

Stemningen i spillet skal gerne være mere intens, og mindre morsom herfra og frem. Husk at det nu er med livet som indsats at spilpersonerne spiller.

Ikonerne bliver senere hentet af tre fangevogtere, og ført til **Buret**. Ikonerne har



selvfølgelig en chance for at undslippe her, men ellers må de prøve kræfter med **Buret**.

#### **Buret.**

Morpheus' torturkælder domineres af en grube i midten af lokalet. Over gruben hænger et stort bur. Ikonerne bliver gennet ind i buret, og dette bliver langsomt sænket ned i gruben. Man kan se at bunden af buret kan åbnes oppefra. For enden af skakten er et større rum. Gulvet er et gitterværk, væggene er uforarbejdede sten. På gitteret vandrer otte Hydraer hvileløst omkring. Under gitteret kan man ane en kloak.

Hydra.

Nærkamp	55	Skade 2d6	(5 angreb)
Undvige	40	Rustning 5	<b>Hits</b> 85

Mens buret langsomt sænkes ned mod uhyrerne, bør det gå op for Ikonerne at de er seriøst på spanden. De har ikke nogen våben!

Når der er knap 6 meter mellem dem, og Hydraerne, kommer en rotte pilende ned

af tovet. Den har en lille pose i munden. Rotten er Marcus, og posen er *Meget* magisk. I den ligger Ikonerne udstyr. (Skydevåben er magi i denne verden, og Morpheus kan lugte magi på hundrede miles afstand.)

De eneste veje ud fra burets endestation er skakten op, flå gitteret i gulvet op, og følg kloakkerne ud, eller ind i en anden Grube.

Oppe i torturkammeret, står 12 af Morpheus soldater og holder væddemål om hvor længe Ikonerne holder. (De fleste holder på under 3 minutter)

#### **Scene 4. 2. stormløb, borgens fald.**

Når Ikonerne er undsluppet, begynder 2. stormløb. Hvis Ikonerne hjælper angriberne, så giv indtryk af at det aldrig var gået uden deres hjælp. Under alle omstændigheder bliver borgen fra nu af og frem et meget kaotisk sted. Hvor man end vender sig hen, ser man kæmpende folk. Morpheus viser sig et eller andet passende sted.

Ikonerne er nød til at finde ham, og få fat i den kinesiske æske. Lad dem jage ham igennem borgen, og op i hans tårn. Hvis de kommer for tæt på, så lad ham kaste nogen af sine tropper på dem, for at forsinke dem. Morpheus flygter op i sit tårn, for at bruge æsken til at flygte med. Trappen op til tårnet løber på ydersiden, og der er intet gelænder. Det er et pragtfuldt sted for nogen episke kampe.

Når denne vilde jagt har stået på tilstrækkeligt længe, ender vi i scene 5.

Jeg vil ikke gå i detaljer med hvad der skal ske her, det væsentlige er at vi ender i scene 5, og at denne scene kører så længe den er spændende. Som Spilleleder må du selv vurdere hvornår spillerne har fået nok, og helst stoppe lidt før.

#### **Scene 5. Flugten fra CyberSpace.**

Ikonerne ender med at indhente Morpheus i toppen af tårnet. Morpheus er i gang med at bruge æsken til at teleportere sig væk fra sin dødsdømte borg. Netop som Ikonerne dukker op, har han fremmanet en Portal. Den viser sig som en grønlig tåget flade, der fra den ene side ligner tåge, og fra den anden ligner en døråbning.

Morpheus gnækker ondt, råber "For sent, i får mig aldrig", og springer hen mod Portalen. I porten bliver han mødt af Marcus, der i form af en hærdebred kriger griber ham, og skubber ham ud i rummet igen. Han og Morpheus kæmper skånselsløst mod hinanden, og Marcus råber noget i retning af "Brug portalen for helvede", hvis Ikonerne ikke gør det automatisk.

Den sidste ude, når at høre Morpheus råbe "Jeg vil forfølge jer, til verdens ende og videre..."

Alt bliver mørkt, straks når man har forladt Spillet, og Spilpersonerne vågner op i næste kapitel.

## Kapitel 4

### Tilbage i den "virkelige" verden.

"This is the really real world, theres no coming back..."

T-Bird, The Crow

Ved starten af dette kapitel, har spilpersonerne netop undsluppet spillet. De vågner op på UCL sanitarium, og møder hinanden i virkeligheden, for første gang. De har måske en mistanke om at Morpheus har dræbt Marcus, men er forhåbentligt uvildende om hvad der i virkeligheden er sket. Morpheus besatte Marcus krop, og er nu i en for ham, fuldstændig ukendt verden. Han finder ret hurtigt ud af at han ikke har fået sin æske med, og beslutter sig for at finde spilpersonerne, og sende dem tilbage til spillet. Han samler nogen goons, og så går den vilde jagt. Spilpersonerne kender denne verden en del bedre end Morpheus, men han har betydeligt flere ressourcer til rådighed (Marcus var en rig mand, og han havde sit CredCard på sig da han døde.) Dette kapitel er det mest flydende, det hvor spillerne har størst kontrol over spillet. Spillelederen kan vælge at afslutte scenariet her, hvis alle muligheder for at bringe spillerne tilbage i GameMachines spil udebliver, eller hvis spillerne finder på noget interessant. Jeg har valgt at holde dette kapitel ret åbent, så Spillelederen kan vælge og vrage alt efter hvor spillernes interesse ligger.

#### Spillelederens muligheder.

1. Morpheus ønsker at blive et menneske. Han ved at Spilpersonerne er de eneste der kender hans sande identitet, så Han prøver at få dem dræbt, bestukket, erklæret sindssyge eller lignende.
2. Morpheus kender ikke forskel på denne den virkelige verden, og den han kommer fra, bortset selvfølgelig fra de indlysende forskelle. Han tror han kommer fra en verden der er ligeså virkelig som denne. Han ser ingen grund til at afslutte spillet, bare fordi spillet har skiftet verden. Derfor vil han opsøge Ikonerne (Spilpersonerne) og gøre livet surt for dem.
3. Morpheus tror han er kommet til gudernes verden, og er ikke glad for det. Hans opførsel i denne verden bliver præget af hans frygt for den.

Som spilleleder bør du tænke over alle mulighederne, og vælge den der bedst passer til dine spillere. Her, i begyndelsen af tredje kapitel, har du sandsynligvis et godt billede af hvad spillerne kan lide. Kan de lide Aktion, er mulighed 2 sikkert det bedste. Hvis de er mere til Psykodrama, kan man lede mulighed 1 eller 3 over i en slutning i dette kapitel, hvor Morpheus indser sin rette plads, og selv forsøger at hjælpe med at redde Marcus. (Marcus ligger i så fald frosset i den kinesiske æske, sammen med Larry). Dette kræver naturligvis noget godt rollespil fra spillernes side: "Morpheus, det her kommer måske som en overraskelse for dig, men ser du, du er et computerprogram..."

#### Morpheus muligheder.

1. Bringe spilpersonerne til GameMachines lokaler, med en pistol i nakken.
2. Få dem erklæret sindssyge (tsk tsk, de påstår at jeg er en eller anden ond trolde- mand fra et af de der spil de spiller...), og sørge for at deres hjerner bliver scannet på

UCL Sanitarium. Scanneren er grundlæggende et CyberDeck, og ja, den er koblet på nettet....

3. Måske vælger spilpersonerne frivilligt at koble sig på nettet, for at undersøge hvad der *egentlig* skete med Marcus ?

Hvorom alting er, så se hvad du kan gøre for at få dem sendt tilbage til spillet, og afslutningen i kapitel 5

#### Scene 1. UCL Sanitarium.

Spilpersonerne vågner i en seksmandstue. Du bør først nu uddele de skilte der viser Spilpersonernes rigtige navne.

De er lettere groggy efter deres oplevelser i Cyberspace, men fejler ikke noget. De er alle endnu koblet til deres Cyberdecks, der er koblet til stik i væggen. En sygeplejerske dukker op efter meget kort tid. Søster Dorothy ved hvorfor de er indlagt. Hun betragter spillene som "Djævelens Værk" (bævrende stemme). Klokken er 5 om morgenen, og derfor langt uden for besøgstid. Søster Dorothy fortæller dem, at en "Marcus Renhaig" er på vej for at besøge dem, "som han lovede jer, sagde han".

Efter en halv times tid dukker Morpheus op, sammen med 3 goons han har hyret. Hans umiddelbare plan er at dræbe Ikonerne, men giv dem gode chancer for at undslippe. Lad f.eks en af dem se Marcus ankomme på parkeringspladsen, sammen med tre mennesker der åbenlyst er bandepunks.

#### Scene 2. Politiet.

Politiet vil naturligvis ikke tro på Spilpersonernes forklaring om at Morpheus har besat Marcus Renhaig. Hvis Marcus er for blatant, eller det lykkes spillerne at overbevise politiet om at han er farlig, vil politiet måske hjælpe. Hvis spillerne virkelig er for Psykodrama, kunne politiets indblanding lede til en retsag, hvor det nok vil blive bevist at Morpheus virkelig er en kunstig intelligens, og hvad så ? skal han have ret til at leve som alle andre mennesker ? Skal han dræbes, så Marcus kan få sin krop igen, skal han dømmes for mordet på Marcus ?

Politiet er iøvrigt ikke vant til den helt store lovløshed. Samfundet er blevet mindre lovløst efterhånden, der er selvfølgelig lidt vold, lidt stofmisbrug og sådan noget, men i det store og hele er samfundet lovlydigt.

#### Scene 3. Forældre og venner.

Hvis spilpersonerne opsøger familie og/eller venner vil deres holdning stort set kunne opsummeres i sætningen "Hvad Sagde jeg". Ingen af dem har forståelse for spillet, og de fleste tror det handler om djæveltilbedelse og at man bliver sindssyg at det. Hvis nogen spilperson skulle driste sig til at påstå at en person i spillet er sluppet ud, og har besat et menneske, vil familien/vennerne anbefale en dygtig psykiater.

#### Scene 4. GameMachine inc.

Morpheus bruger GameMachine inc.'s lokaler som hovedkvarter. Marcus og Larry lejede et gammelt pakhuis i udkanten af byen, og flyttede deres grej ind. Pakhuset ser uvedligeholdt ud udefra, og det eneste ydre bevis på husets sande funktion, er navnet GameMachine på postkassen ved vejen.

Når man kommer indenfor ændrer billedet sig en del. Pakhusets indre er et lokale på størrelse med en basketballbane. Gulvet og væggene er af rå beton og loftet af blik. Midt i lokalet står en klynge computerudstyr hulter til bulter. Gulvet er dækket af en rodet mængde ledninger og kabler. I midten af denne kaotiske portion High-tech spaghetti står GameMaster konsollen. GameMaster konsollen er et gyroskop ophængt pilotsæde. **Richard** kan genkende konsollen (og resten af grejet) som det bedste af det bedste. For at bruge konsollen skal man have et model CyberJack 4000 Jackstik. Larry og Marcus har begge sådan et, men ingen af spillerne.

**Richard** har sparet op i 3 måneder, men har endnu ikke råd til operationen.

Der er 12 andre cyberdeckinterfaces indbygget i maskineriet. Ledningerne ligger og flyder i nærheden af en gammel mølædt sofagrube. GameMachine bruger disse stik til at koble spillere der skal spille NPI'er på med. Spilpersonerne kan bruge dem til at koble på til deres ikoner med. Hvis de skulle ønske sig andre kroppe, så fortæl at deres egne ikoner er nogen af de stærkeste der findes. Richard kunne sikkert booste dem hvis han havde tid til at bryde ind i systemet, men det har han ikke.

### GameMachine i Cyberspace.

I cyberspace ligner GameMachine et vaskeægte eventyrslot, i bedste Disneystil. Når man kommer som spiller (altså på den lovlige måde) banker man på porten, og Igor lukker op, og fører en til Ventesaalen, eller til arcadehallen.

Man bliver ført forbi en drage, der vogter over en låst dør.

I arcadehallen vader man rundt langs en række arcademaskiner, ligesom i gamle dage. Maskinerne er dog aldrig optaget, og en hel del af spillene er automatiserede versioner af gamle GameMachine scenarier. F.eks kan man finde klassikere som Ise Belle, SubTropical Undeads, Krigens hvæsen, Sko der strammer, Indiana Joe and the temple of elemental evil, Tusmørkets smådæmoner I-XIV og så videre.

Disse scenarier spilles uden GameMaster, og er knap så sjove som *the real thing*.

Den låste dør er selvfølgelig indgangen til GameMachines kontorer, hvor kun Larry og Marcus har lovlig adgang. Morpheus har selvfølgelig overtaget slottet, og dragen adlyder nu ham. **Richard** har tidligere brudt ind, så han kan vade lige forbi dragen, uden at den gør anskrig. Han kan også låse døren op, men bag døren gemmer sig en overraskelse. Morpheus har efterladt **Hebus**, og bedt ham om at bukke begge ender sammen på alle, der ikke er Morpheus. Han har også gjort **Hebus** lidt mere intelligent, så det er ikke skidenemt at løbe om hjørner med ham.

I kontoret kan man finde loggen over hvad der skete i scenariet. Det sidste der står er at finde på Handout 1 (næste side).

Bodyswitch bemærkningen skulle gerne overbevise spillerne om den frygtelige sandhed.

De sidste par linier af loggen fra GameMachine Inc.

Morpheus: attack and hit

Marcus: Hit 65 damage

Marcus: attack (push)

Morpheus: Hit 25 damage

Morpheus: open box

Marcus: Hit by magic attack (spec proc 2793) bodyswitch

Morpheus: use box (spec proc 4305) teleport

## Kapitel 5 Afslutning

Hvis spillersonerne på en eller anden måde kommer tilbage til Cyberspace-spillet samtidig med Morpheus, kan denne afslutning bruges.

Ideen er at Morpheus hele tiden forsøger at bruge æsken mod Ikonerne, men det går galt for ham så han ikke har styr over en skid. Resultatet er at kampen bølger igennem en lang række gameworlds, og en masse folk blander sig i kampen. Hver gang en af siderne er ved at få overtaget, så lad verden flimre til en ny verden. Ikonerne havner altid midt i noget ballade, der giver Morpheus en chance for at samle sig.

Morpheus og Ikonerne ændres også en anelse af rejserne: I "Krigens hvæsen" har Ikonerne pludselig M-16 rifler og er klædt i uniform. I "Ilse Belle" får de kapper og høje hatte. Hver scene bør højst tage et par minutter - beskriv scenen, lad dem gøre en lille smule og send dem så videre. Det kan blive til en ganske episk afslutning.

Dette kapitel starter som sagt i "Den kinesiske æske", og fortsætter i en lang række af andre scenarier. Brug så mange som du har brug for, og afslut før det bliver kedeligt (helst når det er mest spændende).

Titlerne er taget fra gamle GameMachine-scenarier, og enhver lighed med virkelige scenarier eller film er fuldstændig tilfældig ("hrm").

### "Subtropical Undeads"

Scene: Haiti, det 20. århundrede. Varm og fugtig regnskov. Ikonerne finder sig omringet af en enorm flok Zombies.

### "Krigens hvæsen"

Scene: Vietnam, 1970. Ikonerne havner midt i en amerikansk stilling der er ved at blive overrendt af NVA-tropper.

### "Ilse Belle"

Scene: Mitteleuropa, 1600-tallet. Ikonerne lander midt i en katedral, hvor seks vampyrer venter sultent.

### "Den bløde pimpernel"

Scene: Frankrig, 1789. Bastilledagen. Pøbelen stormer Bastillien, og royalisterne skyder på alt der bevæger sig. Ikonerne havner midt i balladen.

### "Hinter the Dragon"

Scene: Japan, 1500-tallet. Tusinder af Samuraier er ved at storme et Shaolin-Tempel. Prøv at gætte hvor Ikonerne havner.

### "Indiana Joe and the Temple of Elemental Evil"

Scene: Afrikansk tempel, 1943. Indiana Joe kæmper med horder af vilde sorte og

onde nazister.

### "Sko der strammer"

Scene: Danmark, 800-tallet. En masse vikinger slår løs på hinanden med store brutale våben.

### "Tusmørkets smådæmoner XXIV: The Reentry"

Scene: Århus, 1994. Op fra bugten stiger en fem kilometer bred masse af tentakler og slim. Den kryber langsomt frem mod Gellerupparken, mens den opsluger alt på sin vej. Foran den spreder horder af Cthulhuide monstre død og ødelæggelse.

Til slut (dvs. når dette har stået på længe nok) kommer Ikonerne frem til Venteværrelset. Morpheus har ingen steder at flygte hen.

En oplagt afslutningsmulighed er naturligvis at lade en af Ikonerne få fat i æsken, og bruge den på Morpheus. Hvis det sker bliver Morpheus' sjæl suget ind i æsken, hvorefter den eksploderer. Larry og Marcus er måske derinde endnu? Spillederen må selv vurdere hvad der virker bedst. (I spilletesten var både Larry og Marcus i æsken, Larry havde fået nervesammenbrud, og Marcus var ret rystet.)

Når Ikonerne har sejret, er det mere eller mindre tid til at lade otte store bogstaver dukke op foran Ikonerne:

Game Over



## GameMachine Inc.

"Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from a Steven Spielberg movie"

### Kort Teknisk gennemgang.

Hvordan i alverden fungerer cyberspace egentlig? Normalt når man spiller cyberpunk, kan det være ret ligegyldigt hvordan den underliggende teknologi i et CyberDeck fungerer, men i dette scenarieresker der nogle ret underlige ting, fordi teknikken går i ged. Derfor vil jeg kort skitsere hvordan skidtet fungerer.

Når man kobler sig på GameMachines spil, sker der det, at et TAP (Tilstrækkeligt Avanceret Program) aflæser og kopierer hele brugerens hjerne. Hukommelse, følelser tanker og så videre. Denne computerkopi af hjernen får så stillet et andet TAP til rådighed, der tillader kopien at "opleve" computeren indefra. Den fysiske hjerne ligges imens i en slags dvale, hvor alt er som det var, da den blev aflæst og spillet over i computeren. Når kopien er færdig med at gøre hvad den vil gøre i Cyberspace, aktiveres et tredje TAP, der kopierer kopien, med dens nye erfaringer osv tilbage i hjernen. Når hjernen vækkes af sin dvale, vil personen kunne huske hvad der skete i Cyberspace.

Hvis noget skulle gå galt med kopien i Cyberspace, bliver hjernen vækket af sin dvale, og cyberdekket vil informere om at noget gik galt. På den måde forsøger man at sikre, at det værste der kan ske når man går i cyberspace, er at man mister hukommelsen, fra det øjeblik man koblede på.

### Hvordan kan det så gå galt?

Det kan gå galt, hvis en hjerne i dvale bliver slettet, inden der går noget galt i Cyberspace. Det er det der sker for Larry Krull, da han bliver dræbt af Morpheus. Morpheus finder frem til en eller anden svaghed i Larry's TAP'er, og udnytter den til at overskrive hans hjerne med støj og derefter slette kopien i Cyberspace.

Da han har fundet den fejl, er det ikke noget problem for ham, at gøre det samme ved spilpersonernes hjerner. De kroppe der bliver flyttet til UCL Sanitarium er allerede blevet gjort til grøntsager. Den eneste chance er at få kopien fra cyberspace tilbage i hjernen. Morpheus vælger nemlig ikke at dræbe Ikonerne (slette kopierne) fordi han bliver instrueret om at spille sin rolle ordentligt af Larry Krull, inden denne dør. Morpheus sørger dog for at stjæle det TAP der kan kopiere dem tilbage til deres egne hjerner.

Efter at have analyseret det TAP han har stjålet fra Ikonerne drager han den delvis forkerte konklusion at det er en magisk formular, der kan føre et menneskes sjæl fra en krop til en anden. Husk, at alt i Cyberspace for Morpheus ser ud fuldstændig som det gør for Ikonerne. Han vælger at gemme formularen, indtil en passende krop dukker op. Da Marcus dukker op, slår Morpheus til. Han dræber Marcus' Ikon, sletter kopien af hans hjerne og overskriver Marcus' hjerne med en kopi af sin egen. Således bliver Morpheus' kunstige intelligens overført til Marcus' krop i den virkelige verden! Marcus er død i det øjeblik hans Ikon dør, og hans krop bliver overtaget af Morpheus' sind.

Jeg håber at du kan bruge denne forklaring til noget, og hvis du ikke kan, så lad os bare kalde det HyperHighTech magi.

## NPC-liste



### Morpheus

Enhver historie har brug for en skurk. Morpheus er denne histories skurk. Meget af scenariet afhænger af Morpheus' handlinger, så det er vigtigt at spillederen sætter sig godt ind i hans tankegang.

Morpheus er en eksperimentel kunstig Intelligens (KI) som Larry Krull har skabt. Han er tilstrækkelig intelligent til at være næsten umulig at kende fra et

menneske. Desværre var det nødvendigt at give ham en form for fri vilje for at opnå dette resultat. Han tager således selv beslutninger, og vælger de muligheder der bedst stemmer overens med hans mål. Direkte ordrer fra Larry (kun fra Larry) er han nød til at følge.

Hans grundlæggende prioriteter er således:

- 1 Adlyd ordrer fra Larry.
- 2 Overlev.
- 3 Lær.
- 4 Behold den kinesiske æske.
- 5 Fang Ikonernes sjæle i den kinesiske æske.
- 6 Gør livet surt for alle andre, specielt Ikonerne (vær ond).

Derudover har han udviklet en stærk personlighed. Han er kold, kynisk og beregnende. Trusler ryddes af vejen med alle forhåndenværende midler. Morpheus er ikke klar over at han er hovedskurken i et spil, for ham er det virkelighed.

Prøv at sørge for at have en karakteristisk stemme til ham. Når Marcus bliver overtaget får han Morpheus stemme (urealistisk men god effekt).

I 3. kapitel dræber han Larrys Ikon. Han sletter også Larrys hjerne, men først ser han en række af Larrys minder. Morpheus erkender at Larry var noget specielt, noget helt anderledes end alt andet. Det frustrerer ham at andre væsner kan være mere magtfulde end ham selv. Han finder ud af at Larry kommer fra en anden virkelighed, hvor alle åbenbart er som ham. Morpheus aner at Larry har skabt Morpheus, på en eller anden måde. Morpheus erkender at have dræbt den gud der skabte ham, og frygter naturligt nok andre guders hævn. Han finder ud af hvad han kan, og venter. Han venter på en anden som Larry, men denne gang ikke for at dræbe ham.

Baloth og Sukomvith har praktisk taget knækket borgens forsvar, og det er kun et spørgsmål om tid. Morpheus ønsker derfor at flygte fra dette univers, hvor han ikke har nogen fremtid, over i den virkelighed som Guderne kommer fra.

Da Marcus dukker op sætter Morpheus sin plan i gang. Han dræber Marcus, som han gjorde med Larry, og sender sin egen sjæl over i Marcus' krop. Mens han kæmper med Marcus forstår han at Ikonerne også er guder på besøg i hans verden, og han sværger at finde dem og hævne sig på dem.

## Morpheus i kødet

Morpheus vågner op i Marcus' krop, i en verden han slet ikke forstår. Hans magi er væk, hans krop føles svag, og intet ser ud som det plejer. Hvordan det påvirker ham er ret meget op til den enkelte Spilleleder, men jeg vil opfordre kraftigt til at man venter med at beslutte sig til man har en ide om hvilken type spillere man har.

Ligeegyldigt hvad effekten er, så vil Morpheus ønske at vende tilbage til spillet. Problemet er at han *skal* have spillersonerne med for at kunne udføre 5. direktiv. Han finder derfor frem til Ikonernes hospital, hyrer nogen goons og tager derud.

I første omgang går det galt, men endelig får han dem proppet i maskinen igen, og afslutningen kan køres.

Er de action-orienterede, så lad Morpheus være ond og Terminator-agtig i kød. Lad Morpheus' motivation være magt, had til spillersonerne og evt. ønsket om verdensherredømme (hvorfor ikke?).

Hvis dine spillere derimod er mere interesserede i de psykologiske aspekter af spillet (Psykodrama), så kunne Morpheus eventuelt bringes til at forstå forskellen på Virtual reality og "actual reality"? Det kan blive til en ret interessant debat.

Valget er dit, men lad spillernes interesse afgøre det.

### Troldmanden Morpheus

Styrke	75	Nærkamp	65	Viden	95	<b>Våben og grej</b>
Statur	65	Skydning	70	<b>Specielt</b>		Sværd 2d20
Helbred	50	Snige	45	Magisk angreb	55	hvad han har brug for
Koordination	75	Atletik	35	skader	5d20	<b>Rustning</b>
Hurtighed	75	Undvige	45			Ingen
Smidighed	70	Observation	65			

Hits 165

Morpheus kan grundlæggende gøre hvad der passer dig med sin magi. Improviser.

## Den Kinesiske æske

Æskens stærkeste magi er dens evne til at suge et menneskes sjæl ud med. Man retter æsken mod ofret og siger: "Din sjæl en min." En grøn tåge strømmer fra ofret over i æsken, og ofrer synker livløst sammen.

Ud over denne evne kan æsken sikkert en masse andre spændende sager, men jeg vil overlade detaljerne til Spillederen.

## Larry Krull

En fremragende GameMaster. Han kender alle Spilpersonerne igennem deres Ikoner. Han har spillet med dem siden spillet blev opfundet og opført første gang for 5 år siden. De kender ham som en behård men fair GameMaster, der laver nogen enormt troværdige IkkeSpillerIkoner. Grunden til Larrys succes med ISI'er er hans flair for at lave Kunstige intelligenser.

## Marcus Renhaig

Larry grants partner, også en dygtig netrunner og GameMaster. Han kender ikke ret meget til "Den Kinesiske æske", men forsøger alligevel at hjælpe da det brænder på for spillersonerne. Han er oprigtigt ked af hele balladen, og vil gøre hvad han kan for at rette op på skaden - endog, viser det sig, risikere sit liv.

## Igor

Marcus og Larrys "Butler"-program. Igor tager sig af alt det grove arbejde i forbindelse med verdensdesign. Han laver borde, stole, græs, lugte og så videre. Igors Ikon er en pukkelrygget mand i en nusset smoking.

Han er smiskende og logrende overfor mennesker i almindelighed og Marcus og Larry i særdeleshed. "Ja, Herre. Straks, Herre. Undskyld Herre."

## Heksemesteren Sukomvith

Sukomvith har belejret Morpheus' borg i tre måneder. Han er der for at kræve den kinesiske æske. Han er langt fra så magtfuld som Morpheus, og han ved det. Derfor vil han være sikker på at have tropper nok før han stormer borgen. Den eneste løsning han kunne se var at bede baron Baloth om hjælp. Han har lovet Baloth alle de skatte Morpheus ejer, bortset fra "den kinesiske æske".

Styrke	35	Nærkamp	35	Viden	85	<b>Våben og grej</b>
Statur	45	Skydning	40	<b>Specielt</b>		Sværd 1d20
Helbred	40	Snige	15	Magisk angreb	45	
Koordination	55	Atletik	15	2d20 skade		<b>Rustning</b>
Hurtighed	65	Undvige	30			Ingen
Smidighed	20	Observation	65			

Hits 85

## Baron Baloth

Baloth er en fed kworm. Kworms er en race af reptiler, der lever langt sydpå. Han har overdrevet meget tøj på, og han lugter af det sumpvand han ynder at bade i. Han har ingen magiske evner, men han er en ganske kapabel kriger. Han ved at Sukomviths tilbud snyder ham, så han har tænkt sig at vælge det rigtige tidspunkt at forråde Sukomvith og kræve æsken selv.

Styrke	75	Nærkamp	85	Viden	85	<b>Våben og grej</b>
Statur	85	Skydning	70	<b>Specielt</b>		Økse 1d20
Helbred	80	Snige	45	2.angreb	65	Armbrøst 2d20
Koordination	75	Atletik	65	3.angreb	40	<b>Rustning</b>
Hurtighed	45	Undvige	40	Parere	55	15 pts ringbrynje

Smidighed 40 Observation 65  
Hits 115

## Dragen Baslak

Bliver i starten af scenariet overfaldet af Sukomviths mænd. Den var bundet af hans magi, for at hjælpe til ved stormen af slottet. Men den brød fortryllelsen og stak af. Sukomvith sendte sine mænd efter den for at hævne denne brøde. Dragen vil være taknemmelig hvis Ikonerne hjælper den. Den vil dog kun flyve dem ind hvis det sker under stormen, hvor borgens forsvarere har travlt.

- 1. angreb 100 Bid 65 5d10 skade **Hits 365**
- 2. angreb 90 Klo 65 2d10 skade
- 3. angreb 85 Klo 65 2d10 skade
- 4. angreb 50 Hale 45 5d10+10 skade

## Soldater i Sukomviths og Baloths hære

Gå ud fra tal i 20-50 størelsen for menige, 30-60 for Sergenter og opefter for officerer.

# Regler

"Two men enter, one man leaves."

- Tina Turner, Mad Max Beyond Thunderdome

Reglerne i GameMachines spil er beregnet på at opnå et hurtigtflydende action-præget spil. Der er få færdigheder, men de skal bruges bredt. Reglerne er et kreativt miskmask af AD&D og Basic RolePlay. Alle egenskaber ligger fra 1 til 100. Når man tester noget slår man under sin evne. Bla bla bla. Jeg kedder sikkert allerede erfarne spillere, men hæng på for der er et par finesser.

### Kamp

Kamp fungerer ved at man slår **hurtighed** for at finde ud af hvem der slår først, og **nærkamp** for at finde ud af om man rammer. Hvis man rammer må modstanderen **undvige** eller **parere**. Hvis det bøffes slår man skade, alt efter våbnet. Rustning trækker sin værdi fra den skade der blev givet.

Specielle manøvrer, Storyteller-kamp eller lignende er meget velkomment. I Ikon-beskrivelserne og scenariet er givet stats fra 1 til 100. Brug dem som du vil.

### Specielle færdigheder

**2. angreb:** Når man er færdig med sit første angreb kan man forsøge at lave et andet angreb, ved at slå under denne færdighed (det er sværere at ramme anden gang).

**3. angreb:** Som 2. angreb ovenfor. Denne færdighed må *kun* bruges hvis man fik sit andet angreb.

**TK:** Denne catch all skill bruger Mindsweep til at styre sin Telekinese med. Det angiver hvor præcist han kan bevæge ting.

**ESP:** Brug dette når Mindsweep vil kontrollere folk eller bruge ESP.

**Parere:** Kan bruges i stedet for **undvige** hvis man har et våben til rådighed, og hvis spilleren i øvrigt tillader det (man kan ikke parere en katapultsten!).

**Afvæbne:** Kan bruges i stedet for et angreb. Hvis man klarer det ruller modstanderen mod **nærkamp**. Hvis El Matador ruller lavest, taber modstanderen sit våben.

**Manøvre:** Denne færdighed er Akashis mulighed for at gøre alle de platte ting som karatehelte i film kan, men som ingen gider lave skills for ("Når du kan tage mønten fra min hånd er du parat min elev").

**Stange og true:** Skulle gerne sige sig selv.

**Tyveting:** Verdens bredeste færdighed. Bruges til at dirke døre op, finde fælder, lommetyveri, fingerfærdighed og så videre.

## SpilPersoner

### Neville Barnaby Forsythe. Barney

14 år, lettere nørdet. Han er en dedikeret rollespiller med høje tanker om sig selv. Han er temmeligt intelligent, og klar over det. Han har et ubevidst mindre-værdskompleks, der leder ham til at være dominerende og arrogant.

**Mindsweep.** Barneys Ikon er en afspejling af Barneys idealbillede af sig selv. Han er gruppens intelligens. Hans psykiske kræfter tillader ham en række ting.

**TK:** Mindsweep kan løfte omkring 100 kg. Jo mere han skal løfte, jo mindre kontrol har han over det. Hvor meget koncentration der kræves er op til Spillederen.

hvis han prøver at skade folk med det i kamp, så gå ud fra 2d10 skade.

**ESP:** Tankelæsning, tankeoverførsel. Han kan også kontrollere svage sjæle.

**Andet:** Hvis du synes, kan du tillade andre ESP agtige ting og sager. Faresans, og lignende.



Styrke	65	Nærkamp	25	Viden	85
Statur	55	Skydning	30	<b>Specielt.</b>	
Helbred	60	Snige	45	TK	65
Koordination	75	Atletik	35	ESP	60
Hurtighed	75	Undvige	30		
Smidighed	80	Observation	65		
<b>Hits</b>	45				

#### Våben og grej

Kniv 1d8

#### Rustning

Ingen

### Burt Jenkins.

17 år gammel. Han er computerspil freak i det ekstreme. Mest af alt med fordi han elsker spillet. Han har lidt sværere end resten ved at skelne spil fra virkelighed.

**Amazan:** Burts ikon er en kvindelig kriger. Hun minder lidt om Grace Jones i "Conan the Destroyer". En lettere barbarisk Amazonekriger.



Styrke	70	Nærkamp	75
Statur	55	Skydning	65
Helbred	65	Snige	40
Koordination	75	Atletik	25
Hurtighed	70	Undvige	35
Smidighed	70	Observation	45
<b>Hits</b>	85		

Viden	25	<b>Våben og grej</b>	
<b>Specielt.</b>		Spyd	3d10
2.angreb	35	2 sværd	1d20
Parere	40	<b>Rustning</b>	
		10 point læder.	

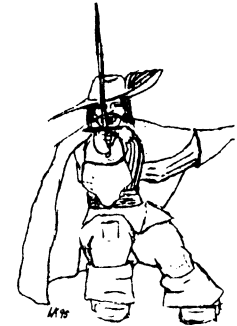
### Richard "ric" Jurgensen

16-årig Netrunner. Han spiller egentlig ikke VR-rollespil normalt. Han er brudt ind i GameMachine incs system, og har hugget en ikon der lige var blevet droppet. De andre er ikke klar over at El Matador på den måde bliver spillet af en svindler. Om de finder ud af det er ganske usikkert. Husk at spillerne kun kender hinandens ikoner fra spillet.

**El Matador:** Da ric brød ind på GameMachine blev han imponeret over sikkerheden på stedet. Han besluttede sig for at han ville prøve at snyde spillet. Han har skrevet et lille fikst program, der tillader ham at snyde og fuske med terningerne. Hvis han ber dig om at snyde, så gør det. (selvfølgelig skal dette helst gøres diskret.)

Hvis snyderiet render dig af hænde, så lad Larry bemærke noget om hvor umanerligt heldig han er. I Kapitel 3, når ikonerne mister deres Bailout-knapper, mister El Matador sit snydeprogram.

I øvrigt er El Matador en fægtemester ala D'artagnan fra de tre musketerer. Hvis det kan gøres med et sværd, kan han gøre det.



Styrke	55	Nærkamp	80	Viden	35
Statur	60	Skydning	20	<b>Specielt.</b>	
Helbred	45	Snige	25	afvæbn	35
Koordination	85	Atletik	55	2.angreb	25
Hurtighed	80	Undvige	20	Forføre	35
Smidighed	88	Observation	15	Parere	55
<b>Hits</b>	50				

#### Våben og grej

Kårde 1:320

Sortkrudtpistol 3d20

#### Rustning

ingen

### Benny Mueller.

16 år. Klassens tykke dreng. Han er blevet drillet meget i sine yngre dage, hvilket har efterladt en lidt mut stille dreng. Han er kun rigtigt lykkelig når han er i Cyberspace.

**Akashi:** Bennys ikon er indbegrebet af en krigermunk. Han er sandsynligvis den bedste kriger i gruppen. Hvis man har set det gjort i en eller anden karatefilm, så kan Akashi gøre det med **manøvre**. Bedre....



Styrke	75	Nærkamp	90
	25	<b>Våben og grej</b>	
Statur	50	Skydning	75
Helbred	55	Snige	25
Koordination	85	Atletik	85
Hurtighed	95	Undvige	60
Smidighed	95	Observation	45
<b>Hits</b>	70		

Viden

#### Specielt.

2.angreb 60

3.angreb 45

Manøvre 75

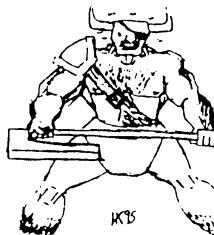
Blindkamp

Nunchaku	1d10
2 sai	1d10
12 Kastestjerner	1d6
<b>Rustning</b>	
5 pts tatovering	

### Nick Reno.

18 årig social taber. Nick er en skidt knægt, der har en betinget voldsdom hængende over hovedet. Han er på vej skøjtenede ned af skråplanet.

**Grock:** Nicks ikon, og sandsynligvis hans bedste ven. Grock er en del dummere end Nick, og en del større. 300 kg Minotaur er ikke til at spøge med.



Styrke	98	Nærkamp	75	Viden	15	<b>Våben og grej</b>
Statur	96	Skydning	15	<b>Specielt.</b>		Økse 3d20
Helbred	85	Snige	15	Stange	65	Horn 2d10
Koordination	40	Atletik	25	True	75	<b>Rustning</b>
Hurtighed	35	Undvige	30			10 pt. (Tyk Hud)
Smidighed	25	Observation	15			

**Hits 125**

### Melanie Hamilton.

16 årig pige. For fire år siden mistede Melanie sit højre ben. Lige siden dengang, har hun kæmpet med sin bitterhed over livets uretfærdighed. Hun klarer sig på benhård viljestyrke, og selvironisk afstandstagen til sit handicap.

**Zelina:** Gruppens tyv, og forbandet god til det.

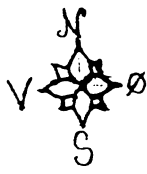
Mange priser er sat på hendes hoved, men ingen har endnu kunne indkassere en dusør på hende.

Bemærk at hendes held ikke er snyd, som El Matadors.

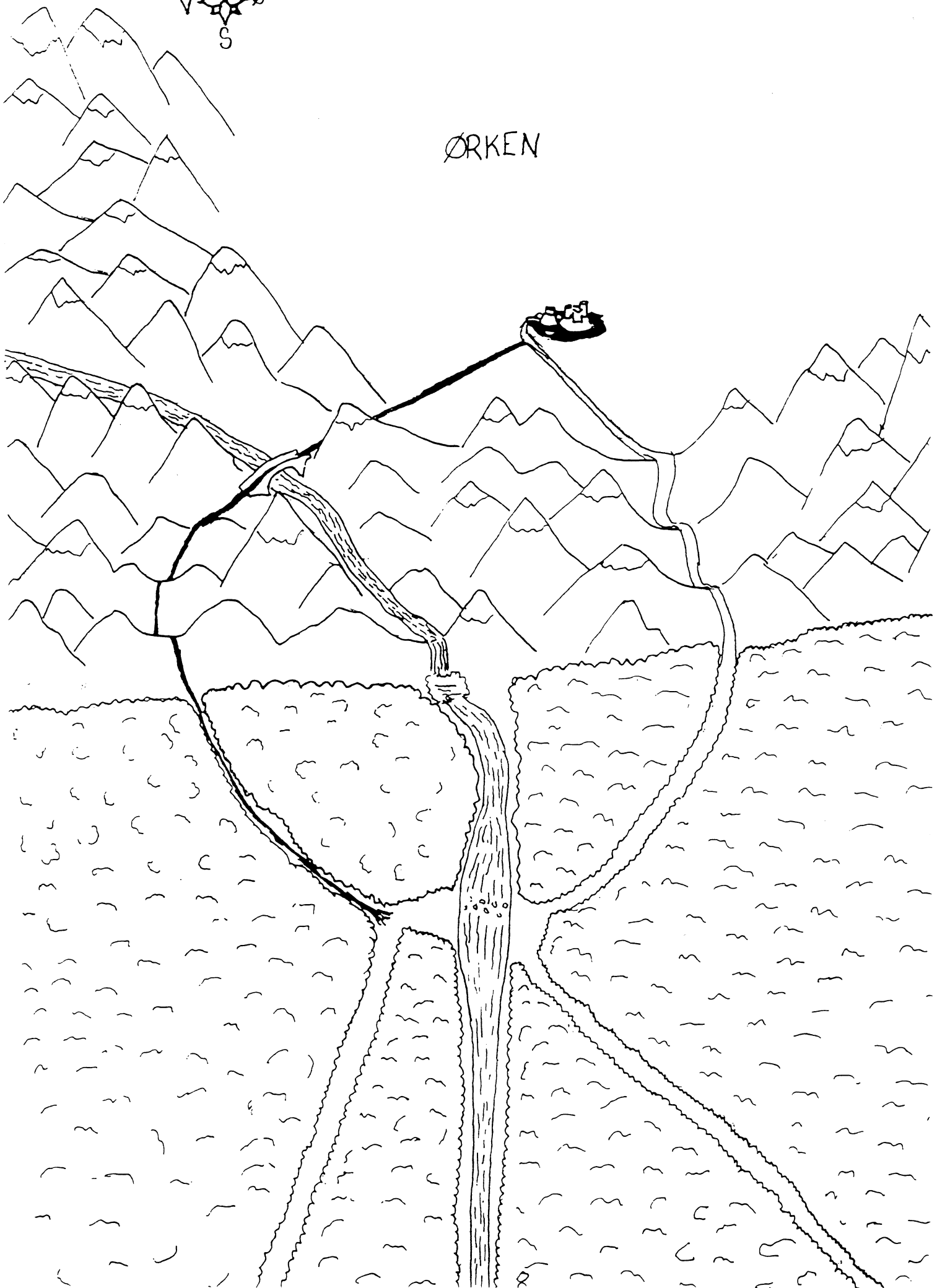


Styrke	25	Nærkamp	55	Viden	50	<b>Våben og grej</b>
Statur	35	Skydning	45	<b>Specielt.</b>		5 knive. 1d12
Helbred	42	Snige	75	Tyveting	75	
Koordination	87	Atletik	95	Forføre	65	<b>Rustning</b>
Hurtighed	79	Undvige	50	Smuk		intet
Smidighed	95	Observation	75	Heldig		

**Hits 45**



ØRKEN

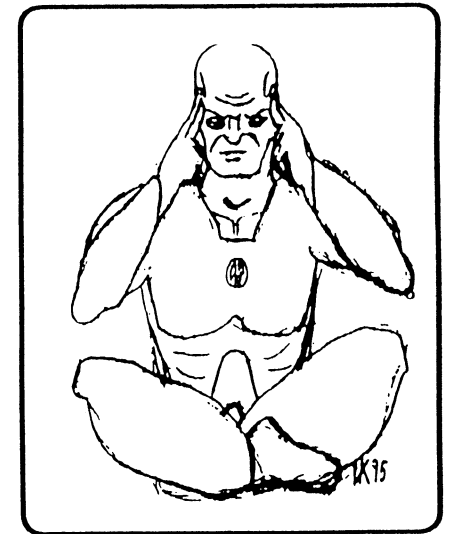


dit

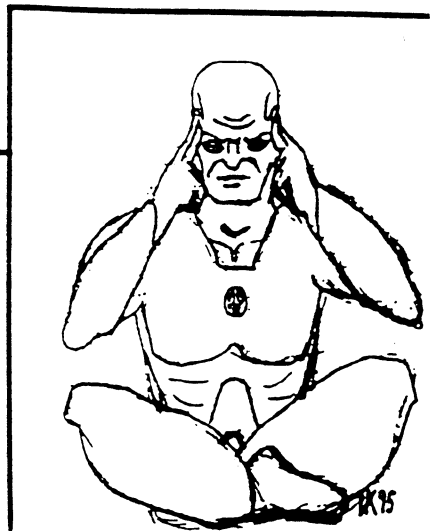
dit

Neville Barnaby Forsythe

Mindyweep



Spiller : N. B. Forythe  
Ikön: Mindyweep



Styrke	65	Koordination	75
Statur	55	Hurtighed	75
Helbred	60	Smidighed	80

Hitz 45

Udseende

Specielle Evner	Færdigheder	Spec. Færdigheder
ESP	Nærkamp 25	TK 65
Tankeoverførsel	Skydning 30	ESP 60
Telekinese TK	Snige 45	
Evnen til at flytte ting med tankens kraft. 100 kg max.	Atletik 35	
	Undvige 30	
	Observation 65	
	Viden 85	

Udstyr

Våben

Helbredende salver 5x 3d10  
55 guldstykker  
20 m reb

Daggert 1d8

Rustning

Intet



## Neville Barnaby Forsythe ("Barney")

14 år gammel

Elev på Greenham Junior High

Ok , jeg hader baseball, football, basketball, ja faktisk mere eller mindre alle slags -ball. Kan jeg gøre for at jeg ikke er særlig stærk eller hurtig? Kan jeg gøre for at jeg ikke kan gribe en bold?

Det er faktisk ikke så meget derfor at jeg hader sport. Det er egentlig mest fordi jeg altid er den sidste der bliver valgt, når vi vælger hold. Jeg er ligeglad med at jeg ikke er god til sport og sådan noget, men af en eller anden grund går det mig enormt meget på, når jeg står alene der og tripper i mine shorts.

- Åh nej Coach, er vi nødt til at tage Basse på vores hold ? Så har vi ikke en chance.

- Selvfølgelig skal Basse, øhh Barney have lov til at spille. Det gælder ikke kun om at vinde. Det gælder også om at prøve at vinde.

Bortset fra gymnastik kan jeg egentlig godt lide Greenham Junior High, selvom det er lidt kedeligt. Jeg mener, jeg har som regel læst lærebøgerne en uges tid efter jeg får dem, og jeg får næsten altid 13 i prøverne, uden egentlig at gøre det helt store ud af dem.

Da Miss Melham IQ-testede os for nylig, overraskede det mig heller ikke synderligt at jeg scorede højest på hele skolen, med 167 pts. Dagen efter fik jeg buksevand af Danny og resten af Football holdet. Skideirriterende ... bare fordi de er for dumme til at score mere end gennemsnit. Eftersom jeg selv ikke er udstyret med en overvældende imponerende fysik, er jeg ret udsat for de (/&%/ bøller. En meter og tres, og ret tynd er ikke verdens mest frygtindgydende syn.

Når jeg ikke er i skole sidder jeg som regel foran min computer og spiller. Det er noget jeg startede på for 3-4 år siden. Jeg stødte på en reklame på nettet. Reklamen var fra et sted der hedder GameMachine Inc.

GameMachine havde lige åbnet, og jeg prøvede deres introduktionsscenario, bare for at se hvad det var for noget. Jeg glemmer aldrig hvor fedt det var første gang, men det er blevet meget bedre siden. Det er helt vildt.

Det der gør GameMachines spil bedre end alle de andre er GameMasters. Levende kød-personer, der modererer spillet undervejs for at få plottet til at virke bedre. Nogle gange overtager de nogle af NPI'ernes kroppe, for at styre dem direkte, så man ved aldrig helt om man taler med en Kunstig Intelligens eller en kødperson.

## MindSweep

Min lkon, Mindsweep, er næsten som en god ven for mig. Jeg har efterhånden spillet ham så længe at jeg kender hans personlighed ud og ind. Han er beslutsom, stærk og intelligent. Han er ret arrogant overfor mindre intelligente folk. Han har en tendens til vittige kommentarer på upassende tidspunkter. Han foretrækker at snakke sig ud af problemer, fremfor at volde sig vej. Det jeg bedst kan lide ved ham, er at han er så respekteret i GameWorld. Han er lidt af en legende, fordi han er blevet spillet så længe.

## De andre

**Akashi** er nok den af de andre lkoner jeg, øh Mindsweep, bedst kan lide.

Han taler ikke så meget, men han er tydeligvis intelligent. En spændende ting ved ham er hans ikke-volds-filosofi. Der er noget klart sagt ved det at han er så ultimativt rå i kamp, og alligevel altid prøver alle andre løsninger før han begynder at uddele øretæver. Men hold kæft hvor er han god til det.

**Zelina**, vores tyv, er absolut også god til det hun gør. Jeg ved godt at hun bare er en fantasi-figur, men alligevel er jeg vistnok blevet forelsket i hende. Jeg kan aldrig komme til at møde Zelina i kød, og hvem ved hvordan hendes spiller ser ud ? Jeg er ret sikker på at det er en pige dog.

Nå, men jeg glemmer helt at beskrive Zelina. Hun er vittig, sød og effektiv. Man kan stole på hende, så længe det kan betale sig for hende at være troværdig. Hun er ikke bleg for at forføre en vagt, eller for at stikke en mand ned bagfra, så hun er ENORMT værdifuld for os.

**Grock**, vores Tank, vores buffer, vores blender.

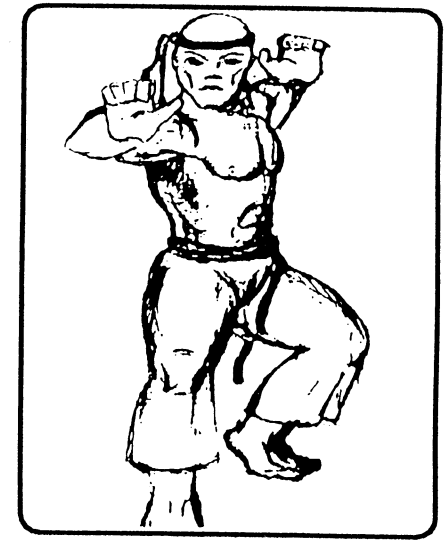
Grock er 2 meter og 30, 300 kg muskler og økse. Og så har han horn. Han er en formidabel kampmaskine, der kan tage enorme mængder af bank. For at sætte kronen på værket er han så snothamrende dum, at man kan få ham til at gøre næsten hvadsomhelst, bortset fra at gå i bad.

**El Matador** er en blæserøv uden lige. Han er enormt selvglad, pralende og selvcentreret. Han skal vist nok forestille en eller anden slags musketer eller sådan noget. Jeg må godt nok indrømme at han virkelig er dygtig til at slås, og alt i alt klare problemer, men jeg har lidt et problem med hans selvglæde.

**Amazan** er også kriger (jo flere af dem jo bedre). Hun er en eller anden form for barbar. Hun plejer at være rimelig fornuftig det meste af tiden. Jeg kan meget godt lide hende alt i alt, selvom hun er lidt primitiv.

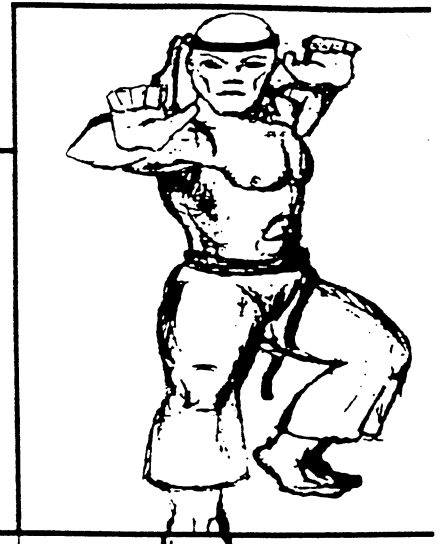
Benny Mueller

Ækashi



**Spiller : B. Mueller**

**Ikon: Akashi**



<b>Styrke</b>	<b>75</b>	<b>Koordination</b>	<b>85</b>
<b>Statur</b>	<b>50</b>	<b>Hurtighed</b>	<b>95</b>
<b>Helbred</b>	<b>55</b>	<b>Smidighed</b>	<b>95</b>

**Hit: 70**

**Udseende**

<b>Specielle Evner</b>	<b>Færdigheder</b>	<b>Spec. Færdigheder</b>
Blindkamp	Nærkamp 90	2. Angreb 60
	Skydning 75	3. Angreb 45
	Snige 25	Manøvre 75
	Atletik 85	
	Undvige 60	
	Observation 45	
	Viden 25	

**Udstyr**

**Våben**

Klatrekløer  
5 røgbomber (primitive)  
15 guldstykker  
helbredende urter 2d20

Nunchaku 1d10+8  
2 Sai (parerknive) 1d10+2  
12 kastestjerner 1d6

**Rustning**

5 pts tatovering.

## Benny Mueller

14 år

Elev på Melrose Junior high

- Der kommer fede Benny ... svær at holde ud, umulig at holde om.

Meget sjovt, ha ha. Lige så længe jeg kan huske har jeg været overvægtig. Ikke særligt rart i sig selv, men det er altså ikke fordi jeg spiser for meget - jeg har det her stofskifte-problem. Og så har jeg astma, så jeg kan ikke lave sport og sådan noget. Af en eller anden grund har alle sportsiditeterne på skolen valgt mig om deres yndlingsoffer. Mit røde hår, mine buttede kinder og selvfølgelig mit buttede ydre har ikke hjulpet på sagerne.

Heldigvis har jeg da andre interesser.

Det går ellers meget godt i skolen, selvom jeg sjældent får læst lektier. Jeg er specielt god til historie og samfundsfag. Jeg regner med at jeg skal på Uni og læse historie når jeg er færdig her.

Jeg samler på fantasy-rollespil. Ikke de computerbaserede, næh, de gode gamle papirbøger. Jeg har et komplet 1st Edition D&D sæt. Jeg har Call of Cthulhu 1-8 Edition, 1-10 Edition GURPS. Jeg har alt det White Wolf nogensinde har udgivet, undtagen et scenarie der hedder "Loom of Fate".

Jeg elsker rollespil, men for tre et halvt år siden opdagede jeg mit kald: VR-rollespil - modereret af mennesker. Jeg elskede det med det samme, og startede den Ikon jeg spiller nu.

## Akashi

Min Ikon hedder Akashi, opkaldt efter noget i "Mage: The Ascension", et gammelt rollespil i Storyteller-serien. Han er en kriger-munk i bedste Shaolin-stil. Hans foretrukne kampstil er Capoeira der nærmest er en dans. Masser af høje cirkelspark, masser af akrobatik, verjømøller og kraftspring. Efterhånden er Akashi som en selvstændig person for mig. Det er godt nok mig der styrer ham, men det føles tit som om jeg bare er tilskuere. Han dyrker sin kampsport for at blive perfekt til den, ikke for at bruge den. Derfor kæmper han kun i selvforsvar, og kun i den gode sags tjeneste. Jeg plejer at sørge for ikke at indlade mig på meningsløse diskussioner med de andre Ikoner. Jeg er begyndt at læse op på kinesiske ordsprog, for at kunne sige dem, som Akashi. Mine favoritter er :

Selvom Kejserens sværd er skarpt, kan det ikke dræbe en uskyldig.

Krigeren bør altid være rede, men aldrig nødvendig.

En dyb rod frygter ikke vindens stød.

Vil du være den bedste blandt mænd, må du igennem det bitreste af det bitre.

Man når ikke perfektion på hundrede år, man behøver blot et sekund for at falde.

Forsøm ikke din egen have for at luge naboens.

Man kan ikke tale om havet til en frø i en brønd.

Bedre at vinde ved at overbevise end ved kamp.

Dæmp øjeblikkets vrede, og undgå århundreders sorg.

Bedre er det at redde én ven end dræbe tusind fjender.

## De Andre

**Mindsweep** er den af de andre Ikoner Akashi absolut bedst kan lide. Han er kompetent, stærk, og intelligent. Han har psykiske evner - telekinese, ESP og sådan noget. Han er ikke den store kriger, men enormt nyttig på grund af hans kræfter og smarte planer. Det er absolut værd at høre på hans forslag.

**Grock**, vores Minotaur kriger, er klart nyttig - først og fremmest fordi han er så uforskammet stærk. Beklageligvis er han snotdum. Jeg, øh Akashi, respekterer ham for hans kampevner, ja faktisk er han en af de få væsner Akashi måske kunne få bank af ...

**Zelina** er vores tyv. Hun er hurtig, lydløs og dødbringende. Hun er ikke den store kampmaskine, men når det kommer til list er hun fremragende. Hun er desværre også fuldstændig uden begreb om forsigtighed. Jeg ved ikke om hun er frygtløs eller dum, eller måske bare en blærerøv. Jeg må dog indrømme at hun har noget at have det i.

**El Matador** er vores fægtemester, og han er i sandhed en mester. Han er også altid mand for en vittig bemærkning. Som så mange andre vesterlændinge taler han for meget under kamp, men ulig de fleste taler han ikke for at stive sit mod af, men for at distrahere sin modstander. Hans kampstil er elegant og ubesværet. Absolut et plus for gruppen.

**Amazan** er det sidste medlem af vores gruppe. Hun er kriger og barbar. Hun er ikke ligefrem charmerende, men Akashi kan meget godt lide hende. Hun er som sagt barbar, men hun har et simpelt æreskodeks hun respekterer og overholder, ligegyldigt hvad.

**Burt Jenkins**

**Amazan**



Spiller : B. Jenkins

Ikone: Amazon



Styrke 70

Koordination 75

Statur 55

Hurtighed 70

Helbred 65

Smidighed 70

Hits 85

Udseende

Specielle Evner

frygtløs

Færdigheder

Nærkamp 75

Skydning 65

Snige 40

Atletik 25

Undvigelse 55

Observation 45

Viden 25

Spec. Færdigheder

2. Angreb 55

Parere 40

Udstyr

5 Guldstykker

Helbredende urter 3x 2d10

Våben

Spejd 3d10

2 Sværd 1d20

Rustning

10 pts læderrustning

## Burt Jenkins

### 17 år Arbejdsløs

Da jeg var 12 fik jeg min første computer. Min far regnede med at jeg ville lære at programmere den, men jeg fik aldrig rigtigt taget mig sammen.

I stedet for brugte jeg computeren til at spille på. Og hold kæft hvor var der nogen fede spil dengang. Gloom, MacPan, DevilsDen og så videre og så videre. Jeg begyndte snart at spille 6-8 timer om dagen. Min far troede at jeg programmerede, fordi det var hvad jeg bildte ham ind, men i virkeligheden sad jeg og råspillede.

Efterhånden gik jeg over til at spille Computerrollespil, af den type hvor man laver et party af tapre helte og udforsker en verden, finder skatte og dræber uhyrer.

For fire år siden skete gennembruddet så. Jeg fandt frem til GameMachine Inc. i Cyberspace, efter at have set en af deres reklamer. Jeg var fuldstændigt solgt fra starten; her havde jeg et spil hvor de andre Ikoner bliver spillet af mennesker, hvor spillet bliver styret af et menneske.

Slut med de platte dræb-dragen-tag-skatten-dræb-trolden-tag-skatten-alene dage. Nu blev udfordringen udvidet med andre menneskers indblanding! XP-ræset er stadig sjovt, og min Ikon er også blevet ret sej efterhånden, men der er noget helt vildt sjovt ved at de andre Ikoner bliver spillet af rigtige mennesker.

Siden jeg begyndte på VR-rollespil har jeg selvfølgelig ikke haft tid til sport og den slags pjat. Det har nok haft en lidt uheldig indlydelse på min fysik. Min mor siger at jeg ser syg ud, med min gullige kulør og min chips-og-cola vom.

Jeg begyndte stille og roligt at synes om at påtage mig min Ikons personlighed, udvikle og finpudse den. Efterhånden lavede jeg stort set ikke andet end at spille hos GameMachine. De bedste venner jeg har er dem jeg kender igennem spillet. Det er ret underligt egentlig, jeg mener, jeg kender ikke engang deres rigtige navne!

## Amazan

Min Ikon hedder Amazan. Hun er kriger. Jeg valgte at spille en kvinde, fordi jeg synes der er for få kvinder i VR. Hun er selvstændig og stærk. Hun har meget stærke æresbegreber, selvom hun er lidt af en barbar.

Jeg prøver at sørge for at hun aldrig siger fremmedord, og sjældent flerstavelse-sord. Hun har en meget enkel indstilling til verden:

1. Mine venner er dem jeg vil dø for, og dem der vil dø for mig.
2. Mine fjender er dem jeg dræber uden nåde.
3. Hvis jeg er stærk nok til at beholde noget jeg har stjålet, er det mit.
4. Kæmp altid mindst ligeså fair som din fjende.

Det er grundlæggende det.

## De andre

**MindswEEP** er vores Mager. Han er klog og dygtig. Amazan stoler ikke en skid på ham. Han plejer at komme op med nogen snu og effektive planer, men som regel er de også forbandet uærefulde. Det plejer at give nogen gode diskussioner imellem os, men jeg plejer at lade ham overtale mig, ellers ville vi sgu aldrig komme nogen steder.

**El Matador** er virkelig herlig. Han er gruppens "Comic Sidekick". Han er en eller anden slags Musketerer type, i bedste De tre musketerer stil. Altid parat til en rask slåskamp, altid parat med en vittig bemærkning, specielt i kampens hede. Og så lægger han an på alle de kvinder han kommer i nærheden af. Jeg har nu ikke tænkt mig at lade ham komme nogen steder med mig. Han har vist også fattet hentydningen efter den lille episode der involverede ham og en meget kold flod, en gang Amazan syntes han var lidt overophedet.

Han har snakket om at trække sig tilbage. Han har sikkert ikke råd til at spille mere. Synd, jeg kommer til at savne ham.

**Akashi** er ret kedelig. Han er lidt en tøsedreng når det trækker op til kamp. Han er enormt uvillig til at slå først, og han prøver som regel sammen med MindSweep at lave en eller anden plan der undgår kampen. Amazan synes han er en meget underlig fyr, men respekterer ham for hans nærmest uhyggeligt effektive kampkunst. Når han endelig kæmper gør han det hæmningsløst effektivt og utrolig smukt.

**Grock** er vores Minotaur-brød. Han kæmper næsten ligeså effektivt som Akashi, men Grock behøver absolut ingen overtalelse for at svinge øksen.

Faktisk er det lidt et problem at Grock er så ufatteligt dum som han er, fordi han nogle gange bliver træt af at vente på en eller anden forhandling, eller planlægning. Amazan er enormt træt af hans overlegne, mandchauvinistiske, tåbelige holdning til kvindelige krigere - faktisk så træt at jeg må indrømme at jeg efterhånden også er det. Ham der spiller Grock må enten være en enormt god rollespiller, eller også er han simpelthen dum?

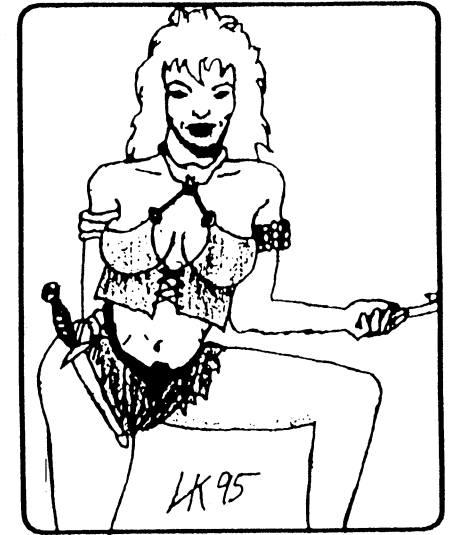
**Zelina** er vores tyv, og hold kæft vor er hun god til det. Hun har ingen moral overheadet. Hun har ingen hæmninger i retning af at snigmyrde, stjæle, lyve eller forføre sig frem til det mål hun har sat sig.

Amazan har også lært at holde øje med sin pung når Zelina er i nærheden. Jeg gad vide hvem der spiller Zelina, om det er en kvinde eller en Kønsknækker som mig selv.

dip

Melanie Hamilton

ZELINA



dip



Spiller : M. Hamilton

Ikone: ZELINA



Styrke	25	Koordination	87
Statur	35	Hurtighed	79
Helbred	42	Smidighed	94

Hits 45

Udseende

Specielle Evner

Heldig  
Smuk

Færdigheder

Nærkamp 55  
Skydning 45  
Snige 75  
Atletik 95  
Undvige 50  
Observation 75  
Viden 50

Spec. Færdigheder

Forføre 65  
Tyveri 75

Udstyr

Dirkætt  
lampe  
20 m. tyndt reb  
kaytekrog  
olieflask (til låse)  
helbredende olie 5d10  
gift 10 doser 4d10 ekstra skade  
20 guldstykker

Våben

5 knive 1d12  
skjult rundt omkring

Rustning

Ingen.

## Melanie Hamilton

16 år

Elev på Wellington High

Jeg var tolv år gammel. Jeg var lige blevet kysset af en dreng for første gang i mit liv. Jeg kunne kun tænke på Mark, og på hvornår vi kunne ses igen. Måske var det derfor at jeg ikke nåede at se lastbilen komme om hjørnet. Bang.

De følgende uger er meget uklare for mig, men jeg kan huske at jeg vågnede en nat, fordi det gjorde ondt i mine ben. Jeg så ned ad mig og kunne ikke forstå hvor mit højre ben var henne. Jeg prøvede at føle efter, og da sandheden ramte mig tror jeg nok at jeg besvimede.

Jeg har ladet mig fortælle at jeg "trak mig ind i mig selv", og "nægtede at se realiteterne i øjnene", i de næste par uger. Som jeg husker det, græd jeg simpelthen i 3 uger. Mark kom og besøgte mig i starten, men fordi jeg ikke svarede holdt han op med at komme. Den der endelig fik mig igang igen var Daniel Simmons, en fysioterapeut, der selv var dobbelt amputeret. Han fik mig til at forstå at det ikke var slut på mit liv, bare fordi jeg manglede et ben.

Genoptræningen var et helvede, men på mange måder også en sejr, for jeg fandt ud af en masse om mig selv.

Jeg fandt ud af at jeg er hurtigtgænkende, stædig og viljestærk. Jeg fandt ud af at jeg kunne se ironisk på min situation, uden at blive særlig bitter. Jeg er stadig meget generet omkring mit ben (det af dem der er lavet af plastic), så jeg møder ikke så mange folk. Jeg har for ofte været udsat for at blive behandlet som en krøbling, lige så snart folk opdager mit ben.

For tre år siden fandt jeg dog en måde at møde folk på lige fod (ikke fødder, haha). Jeg havde spillet en del computerspil på hospitalet for at få tiden til at gå, og jeg abonnerede også på et par WorldWeb-baserede computerspilmagasiner. I et af dem stødte jeg på en annonce for GameMachine Inc. som lige var startet på det tidspunkt. Deres spil lød meget bedre end alt det andet, så jeg humpede derhen og prøvede et scenarie.

Scenariet var temmeligt dårligt efter nutidens standard; NPC'erne var meget dumme, plottet var tyndt, og opløsningen i grafikken var til grin. Men det var fantastisk dengang, og jeg var fuldstændig solgt fra starten. Siden har jeg skabt mig lidt af et navn hos GameMachine, og jeg og en flok af de andre storspillere playtester ofte scenarier for de professionelle GameMasters. Jeg håber at jeg engang kan blive programmør, eller måske endda GameMaster hos GameMachine.

### Zelina

Min lkon, Zelina, er en tyv. Hun er stærk, smuk og hurtig. Hun er kvik i replikken, og hun tager ikke imod ordrer fra *nogen*. Hun er typen der bruger alle de midler hun har til rådighed. Når jeg spiller Zelina bliver jeg tit noget overmodig og lidt for selvsikker. Det har bragt os i nogle problemer en gang imellem.

Jeg så en gammel 2D-film noget tid før jeg skabte Zelina. Filmen hed "Batman vender tilbage" eller noget i den stil. Da jeg lavede Zelina var jeg meget inspireret af en af skurkene i filmen, nemlig CatWoman, spillet af Michelle Pfeiffer. Zelina er ikke helt ligeså ond som CatWoman, men hun er ligeså fandenivoldsk. Hun er typen der sætter timeren på en bombe på 25 sekunder i stedet for 1 minut for at være tvunget til at løbe an på adrenalin, held og hurtighed for at overleve. Hun er ikke fantastisk til nærkamp, men alt der har med tyveri og list at gøre er hun enestående til. Jeg valgte at lade Zelina ligne en kønnere version af mig selv. Samme lyse hår (lidt kraftigere), samme slanke figur (lidt slankere, lidt mere for og bag) og samme grønne øjne (lidt grønnere).

Og så har Zelina selvfølgelig to ben.

Den største triumf jeg har haft som Zelina var i "Operation Endgame", et spil der kørte for et par måneder siden. Hele holdet var blevet fanget af Voodoo-præsterne fra Venus. De blev holdt fanget på Dødskloden, og jeg var deres eneste chance. Det lykkedes mig at snyde, snige og forføre mig vej gennem hele Dødsklodens sikkerhedssystem, myrde Voodoo-lederen, sabotere reaktoren og befri mine venner - alt sammen i løbet af to timers intenst spil. Vi forlod Dødskloden i en shuttle jeg havde stjålet, og nåede lige at hoppe til hyperspace, før Dødskloden sprang i luften bag os. Den respekt og beundring jeg fik fra de andre den dag var fantastisk. Gamemasteren fortalte mig bagefter at han ikke havde troet det var muligt for et helt party at gøre hvad jeg gjorde alene. Det var ret fedt.

### De andre

**MindSweep** er en enormt fin fyr. Han er lidt overforsigtig, og har denne her kedelige tendens til at læse folks tanker, men jeg har endnu ikke været ude for at han kom op med en usmart plan. Det kan være ret skidesvært at lyve for ham, men sådan er der så meget. Zelina plejer at synes godt om ham. Jeg er i øvrigt ret sikker på at han er ret varm på hende. Det er ret sjovt, og ret sødt, for han tør ikke rigtigt at gøre noget ved det. Måske skulle jeg selv, øh jeg mener Zelina selv, tage initiativet?

**Akashi** er den hårde type. Han er ikke overvældende interessant, bortset fra når han en sjælden gang slås. Hans kampstil er enormt flot, og hold da kæft hvor er han god til det. Jeg mener at han kalder det Capoeira. Hans problem er hans ikke-volds trip. Af en eller anden grund slår han aldrig først. Det er helt vildt plat, specielt når man tænker på hvor mange Experience Points han må have brugt på sin kampstil.

Og så er der **Grock**. Grock er umiskendeligt et brød. 2 meter og 30 minotaur med en økse på størrelse med en telefonboks - og absolut ikke til at spøge med. Hans kampstil er grim og gemen, og han er god til det. Han er desuden ret uitelligent og meget venligt stemt overfor Zelina. Jeg sørger for at holde mig på meget god fod med ham, fordi jeg ved at han så vil være villig til at dø for Zelina om nødvendigt (ikke at jeg umiddelbart kan komme i tanke om noget der kunne slå ham ihjel).

**El Matador** er en mand efter Zelinas smag. Han er fræk, hurtig og charmernde. Han er en rigtig gentleman, men jeg er ikke et sekund i tvivl om at han *meget* gerne vil i

bukserne på Zelina. Hvem ved, måske skulle man give ham chancen?

Rent bortset fra det er han virkelig kapabel med sin kårde, og en god styrke til vores lille gruppe. Desværre har han snakket lidt om at trække sig tilbage. Jeg håber han ombestemmer sig, for jeg kan virkelig godt lide ham.

**Amazan** er den eneste anden kvinde i gruppen. Ikke fordi hun er særlig feminin, med sit store spyd og sin macho-attitude. Hun er nu meget sød, når man får hende på tomandshånd. Hun er selvfølgelig lidt barbarisk, og også lidt for ærekær efter min smag, men hun har i det mindste et fornuftigt forhold til tyveri ...

**Nick Reno**

**GROCK**

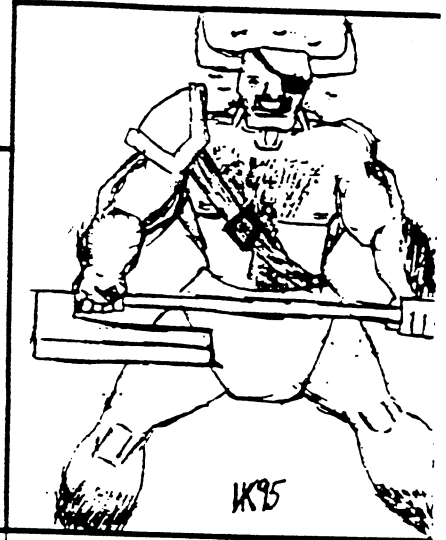


clip

clip

Spiller : N. Reno

Ikön: GROCK



Styrke	98	Koordination	40
Statur	96	Hurtighed	35
Helbred	85	Smidighed	25

Hits 125

Udseende

Specielle Evner

Færdigheder

Spec. Færdigheder

Nærkamp	75
Skydning	15
Snige	15
Atletik	25
Undvige	30
Observation	15
Viden	15

Stange	65
True	75

Udstyr

Våben

5 guldstykker

Økse 3d20  
Horn 2d10

Rustning

10 pts (tyk hud)

## Nick Reno

18 år

Arbejdsløs

Hvem fanden har også brug en mor der kan finde på at efterlade en baby på trappen til et børnehjem? Jeg kan sgu i hvert fald fint klare mig uden.

Forældreløs, børnehjemsbarn, arbejdsløs, social taber. Fedt nok. Systemet giver simpelthen ikke sådan nogen som mig en chance. Det er kraftedeme svært at få et job når man har været straffet. Og så var det ikke engang mig der startede denne gang. Røvhullet provokerede mig ad helvede til, så selvfølgelig klappede jeg ham en. Jeg sparkede ham godt nok også et par gange, men hvordan fanden skulle jeg vide at hans ryg var så svag, mand? Panserne troede ikke en skid på mig; retsagen var overstået på en halv time, og så havde jeg en betinget dom på to år for grov vold.

Det jeg var ved at brække mig allermest over, var anklagerens forbandede ævl om at jeg var "et tydeligt eksempel på hvor skadelige VR-rollespil er". Helt ærligt, hvis jeg ikke kunne spille VR-spil 30-40 timer om ugen, hvad fanden ville jeg så ikke rende rundt og lave?

Jeg hørte først om de der VR-spil for fire år siden, da det lige var startet. I starten spillede jeg fra børnehjemmets computer om natten. Når jeg blev snuppet fik jeg altid et møgfald ad helvede til, men jeg vendte alligevel tilbage næste nat. Nu hvor jeg bor i min egen lille lejlighed kan jeg spille lige så vildt jeg vil. Min maskine er godt nok "varm" af helvede til, men det går sgu nok.

## Grock

Min Ikon, Grock, er minotaur fordi det var den stærkeste race man kunne vælge, og jeg ville spille en kriger. Alt det der magi og sådan noget er sgu for bøvlet. Grock er ligeud af landevejen og til at stole på. Han er enormt glad for mad og drikke. Jeg spiller ham som et stort dumt brød, der alligevel er lidt snu en gang imellem. Jeg elsker at "kravle ind" i Grocks krop og føle hvordan det er at være vildt stor og stærk. Og så elsker jeg simpelthen hans enorme økse. Den fik jeg efter et fuldstændigt vildt eventyr hvor vi smadrede en hel hær af orker. Jeg stod på en bro og holdt den en halv time. Så sendte GameMasteren en dæmon op på broen. Det lykkedes mig med nød og næppe at stjæle dens økse og dræbe dæmonen med den. Det var ret fedt.

## De andre

**MindSweep** er ret træls, men jeg har ikke lyst til at komme op og slås med ham. Han er Psionic, og det tætteste vores lille gruppe har på en Mager. Han er også ret smart og plejer at komme op med nogle gode planer. Jeg tror nok at han synes at jeg er dum fordi Grock er det, men jeg er ikke sikker. Grock stoler ikke helt på ham, men lader som ingenting.

**Akashi** er den eneste der måske kan banke Grock i kamp. Han slås uden våben, og han er næsten ligeså sej som Grock er med sin økse. Han er forbandet hurtig og forbandet smidig. Derudover er han ret kedelig. Jeg tror ikke han har nogen som helst humoristisk sans.

**Zelina** derimod, hun har fandme ben i næsen. Zelina er en fantastisk smuk tyv med en perfekt krop. Savle. Hun vil naturligvis ikke så meget som overveje at have noget med en grim lugtende minotaur at gøre, men hvad fanden. Hun er klart sej, og Grock kan enormt godt lide hende.

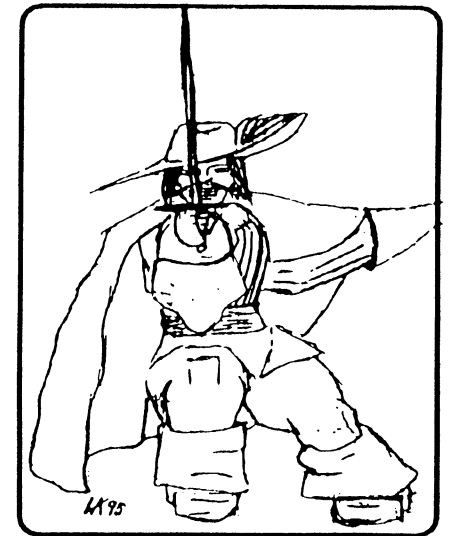
**Amazan** er den anden kvinde i gruppen. Hun er den af de andre Ikoner der mest minder om Grock, men vi har det ikke godt med hinanden. Hun er kriger, ligesom Grock, men han betragter hende som en kvinde der burde passe kødgyder og unger et eller andet *andet* sted. Det bliver hun altid pissepopset over. Skideskægt.

**El Matador** er den sidste kriger i gruppen. Hans stil er elegant og hurtig. Han er en eller anden slags musketer eller sådan noget. Grock plejer godmodigt at kalde hans kårde for en tandstikker. El Matador har en gang imellem været ret tæt på at udfordre mig til duel, men han plejer altid at tåse ud i sidste øjeblik. Tøsedreng.

dip

**Richard Jurgensen**

**El Matador**



dip

Spiller : R. Jurgensen

Ikone: EL MATADOR



Styrke	55	Koordination	85
Statur	60	Hurtighed	80
Helbred	45	Smidighed	88

Hit 50

Udseende

Specielle Evner

Færdigheder

Spec. Færdigheder

Held

OBS: Error condition  
#55 possible bug  
please notify staff

Nærkamp 80

Skydning 75

Snige 25

Atletik 55

Undvig 20

Observation 15

Viden 35

2. Angreb 45

Afvæbn 35

Forføre 35

Darere 55

Udstyr

Våben

Bog med digte.

Harpe

Spejl

45 Guldstykker.

Kårde 1d20

Sortkrudtpistol 3d20

Rustning

Ha! ingen kan ramme mig.



## Richard "Haywire" Jurgensen

18 år

NetJunkie

Information wants to be free.

Hvorfor er der så få der har indset denne simple sandhed?

Hvis man ikke finder sig i storkapitalens og regeringens informations-tyranni, bliver man stemplet som hacker. Hackers bliver straffet. Hårdt.

Det er vanvid. Jeg betragter absolut ikke mig selv som kriminel, men hacker, det er jeg. Jeg har brudt ind i stort set hvad som helst.

Jeg har en kopi af en konfidentiel militærrapport om et mindre radioaktivt udslip de har lavet i nærheden af Las Vegas. Jeg har en konto hos telefonselskabet der automatisk betaler min NET/WEB-regning. Jeg har et navn ude på Nettet. Jeg ved at CERT-pansererne jager den "meget kompetente, skrappelløse hacker Haywire" (ifølge deres interne generalieblad på mig). Jeg ved heldigvis også at de ikke leder efter Richard Jurgensen. De ville sgu nok blive lidt overraskede, hvis de så mig. Høj, spinkel og bleg. Min blå hanekam ville nok også gøre indtryk på dem, og så selvfølgelig den printplade jeg bruger som øring. For en panser ligner jeg en typisk punker, men dem der er noget, kan godt kende en netrunner når de ser ham.

Som sagt, så støver jeg rundt i Cyberspace efter ting og sager jeg finder interessant.

Fornylig fandt jeg frem til et sted der hedder GameMachine Inc. Jeg syntes med det samme at det var interessant (jeg har en svaghed for computerspil), så jeg besluttede mig for at rode lidt rundt. Jeg blev overrasket over hvor hårde deres sikkerhedsforanstaltninger var - der var både Kunstige Intelligenser, flatline-fælder og kryptolåse. Jeg var specielt overrasket over hvor overbevisende deres Kunstige Intelligenser var.

Det lykkedes mig naturligvis at bryde ind, og så var det jeg blev glædeligt overrasket. GameMachine kører VR-rollespil. Jeg havde hørt om dem, men aldrig prøvet at spille dem. Det viste sig at være ret fedt.

Jeg fandt en Ikon som ejeren lige havde opgivet sit abonnement på, og så overtog jeg abonnementet - uden at systemet fattede mistanke. Jeg er ret fascineret af den måde GameMachine sørger for at undgå snyd undervejs i spillet, så jeg arbejder på at få min personlige CheatMode til at fungere ordentligt.

Som det er lige nu fungerer jeg som alle de andre spillere, bortset fra at min Ikon er usandsynligt heldig. Hver gang systemet "ruller terninger" kan jeg snyde lidt med terningerne hvis jeg vil. Jeg ved ikke rigtigt om SysOp'erne på stedet er dygtige nok til at opdage mit fupnummer, så jeg sørger for at holde lidt lav profil.

Den Ikon jeg har stjålet hedder **El Matador**.

Ifølge hans stats er han en eller anden slags musketer eller sådan noget. Jeg ved at han indgår i et team, eller party, af andre Ikoner, men jeg har endnu ikke mødt dem i spillet. Jeg har fundet en del post i El Matadors postkasse der tyder på at han er en elitespiller af en eller anden slags. Han har i hvert fald været med til at spilteste en masse scenarier sammen med den der gruppe han er i. Jeg glæder mig egentlig til at spille med. Jeg håber på at jeg kan opretholde min lille maskerade i noget tid. Jeg har også fundet ud af at El Matador i sin egen post holder en De-Tre-Musketerer stil. Masser af elegante fornærmelser, masser af fis og ballade. Jeg kan i øvrigt se af posten at de ikke kender hinandens kød-personer.

### De andre

**Mindsweep.** Vist nok en eller anden form for Mager. Spændt på at møde ham. El Matador synes vist nok han er lidt kedelig.

**Zelina.** En kvindelig tyv. El Matador har vist nok lagt rimelig kraftigt an på hende. Det må jeg hellere blive ved med.

**Akashi.** Hmmm ... ham ved jeg ikke meget om. En eller anden form for karate-fyr.

**Grock.** Han er kriger, og han er minotaur. Jeg slog minotaur op.

**Mino / taurus:** I de græske sagn en mand med tyrehovede, Barn af kong Minos' hustru og en tyr. Uhyret blev lukket inde i en af Minos opf. labyrint i Knossos på Kreta, hvor den ernæredes gennem en tvungen tribut fra Athen af unge mænd og kvinder; Dræbtes af den Attiske kongesøn Theseus.

Ud over dette ved jeg intet om Grock.

**Amazan.** Kvindelig kriger. Hende har El Matador sikkert også lagt an på. Det må jeg hellere fortsætte med.