

I väntan på ordinarie underhållspersonal

Rollpersoner

E. RIDLEY

Du borde vara död. Du vet inte riktigt varför men du borde vara död. Dina minnen hänger inte ihop. Mardröm och verklighet smälter samman En gång i tiden var du pilot på ett fraktskepp. Det var ett rutinuppdrag. Ni landade på en måne för att kolla upp en nödsignal. Den kom ombord. Det fasansfulla monstret, som i dina drömmar sliter sönder ditt kött inifrån, kom ombord.

Ända sedan dess har du flytt undan monstret. Du har försökt kämpa mot det men i slutändan så vinner det alltid. Monstret dödar allt. Det kom ombord och dödade de andra. Alla de andra. När du blundar ser du de döda omkring dig men du kan inte minnas deras ansikten. Alla platser och människor som tillfälligt skyddat dig i din flykt undan de oundvikliga mörkret smälter samman i dina minnen.

Du minns en lite kropp som omfamnar dig när ni flyr genom eviga mörka korridorer. Du tror att det var din dotter men du vet inte. Du kommer inte ens ihåg om du har en eller två döttrar. Båda känns lika sanna. I vilket fall så är hon nu försvunnen i mörkret. Oavsett hur långt du springer så kommer monstret ikapp dig i de långa mörka korridorerna. Det var Företaget som låg bakom det och det är de som ligger bakom det igen. De ljög och sa att du var galen, men du vet att monstret finns där ute.

Din kropp känns konstig. Huden är svampig, mjuk och öm. Dina naglar är stenhårda och grönsvarta. Du kan inte bita sönder dem. En 9:a är tatuerad på din vänstra underarm men du vet inte varför. De gömmer sig i människors kroppar för att sedan kläckas ur dem. Du vill in

[Rollpersonen är helt ovetande om sin mutation men kan använda Syraspott "reflexmässigt".]

TOMAS ANDERSSON

Ända sedan du var i tonåren har du känt att något är fel. Hela din omgivning känns falsk och förljugen. Du vet inte vad det är som är fel, men något är det. Du är född och uppvuxen i Capitol City och du har, utöver lite utflykter till stranden som barn, egentligen aldrig lämnat dess till synes eviga grå stadslandskap. Du lever i en mörk tid där cynism, pessimism och den hårda stadens livssyn är de gängse livsfilosofierna. Hundravåningars skyskrapor med blänkande glasfasader står som dvärgar mellan superkomplexen, megaskraporna, svävarplattorna och vägnäten, interstradorna. Året är 2114.

På dagarna jobbar du på likt de andra arbetszombierna som programmerare på ett stort datorföretag men på nätterna blir du dig själv i jakten på den sanning du vet finns där ute. Någonstans där ute finns friheten från de osynliga bojor som du känner runtomkring dig. Du är inget får som låter dig vallas. Du vill bryta dig loss från de mönster som kringgärdar dig. Du tycker om att bryta dig in i främmande datorsystem och är bra på det. På något sätt så känns dina vandringar på "nätet" mer verkliga än dina interaktion med människor i "den verkliga världen".

Det sista du minns innan du vaknar upp är att du blev tagen på kontoret av några kostymklädda regeringsagenter med solglasögon. De ställde frågor om ditt sökande och din nattliga hackerverksamhet men du vägrade att berätta något för dem sedan minns du inte mer. En sak vet du dock. Du ska inte tjalla.

JOHN "JOHNNY" DOE

Vad fan är det som pågår. Hela ditt liv har du hållit dig på din kant och fokuserat på din egen framgång. Plötsligt verkar det dock som om du har hela världens öde i dina händer och tuffan alla försöker döda dig. Om inte ditt huvud sprängs först. Du blev inhyrd av några galna idealister för att transportera formuler på ett stulet botemedel för en vanlig nervsjukdom. Nu verkar dock alla dina uppdragsgivare blivit dödade, vilket verkligen sätter dig i klistret.

Du lever i en mörk tid där cynism, pessimism och den hårda stadens livssyn är de gängse livsfilosofierna. De mörka stadslandskapen ligger som isolerade öar i ett hav av laglöshet och kaos. Hundravingars skyskrapor med blänkande glasfasader står som dvärgar mellan superkomplexen, megaskraporna, svävarplattorna och vägnäten, interstradorna. Den gamla tidens stater finns inte mer. Megakorporationer och andra storföretag äger och styr allt.

Året är 2121. Du är en kurir som offrat dina barndomsminnen för att kunna ladda upp data för lagring i din egen hjärna. Om du inte får tag i öppningskoderna och får ut informationen ur dina hjärna så kan synapsläckage döda dig på några dagar.

Företaget som äger botemedlet vill uppenbarligen stoppa dess spridning. Efter att ha gömt dig från företagets utsända ett tag så insåg du att det bästa egentligen vore att ta kontakt för en förhandlingslösning. De, om några, borde kunna få ut skiten ur ditt huvud.

Du är jävligt trött på det här. Du hör inte hemma gömd bland skräp, hundar och virvlar av förra månadens tidningar. Du vill ha en kall mexikansk öl. Du vill ha en 10000 euros prostituerad. Du vill ha din skjorta tvättad som de gör på Imperial Hotel i Tokyo. Du vill ha room service! Allting borde ha gått bra men det sista du minns är att du tog kontakt med företaget.

RAKEL

Du är inte mänsklig. Du är ingen riktig person. Dina minnen är inte dina egna. Du är konstgjord. Du lever i en mörk tid där cynism, pessimism och den hårda stadens livssyn är de gängse livsfilosofierna. De mörka stadslandskapen ligger som isolerade öar i ett hav av laglöshet och kaos. Hundravåningars skyskrapor med blänkande glasfasader står som dvärgar mellan superkomplexen, megaskraporna, svävarplattorna och vägnäten, interstradorna. Den gamla tidens stater finns inte mer. Megakorporationer och andra storföretag äger och styr allt.

Länge var du lyckligt ovetande. Du arbetade som sekreterare hos herr Eldon, VD för ett biotekniskt storföretag inriktat på att producera replikanter. Föga anade du att du själv var en replikant, en konstgjort människoliknande skapelse. Replikanter är olagliga på Jorden och ges en begränsad livslängd på bara några år. Du trodde att du hade en barndom men den är bara minen inplanterade i din omänskliga kropp.

Samma polis som avslöjade dig och fick dig att tvivla på dina minnen säger nu att han älskar och vill beskydda dig. Du är på flykt och enligt lagen borde han redan dödat dig. Du har inget annat val än att lita på och lyda honom. Han är det enda du har kvar, när allt annat visat är falskt.

Du vet inte hur långt du har kvar att leva. Du vet inte hur länge du levat. Han sade att det bästa vore att frysa ner dig kryogeniskt tills han skaffat en expert som kan bedöma dig. Du var rädd men gick med på det. Sedan minns du inget mer.

EDVARDIA PERSSON

Du är arg. Du är så trött på kompromisser och ryggradslöshet. Du är trött på att Skåneland ständigt måste vika sig för utländska megakorporationer. Det är bättre att spränga. Du har alltid tyckt om att spränga. Ända sedan du och de andra barnen jagade råttor i jordbrukskoloni Änglamark IV:s rörsystem. Du lärde dig att bygga bomber av konstgödning innan du lärde dig köra traktor.

När det stora kriget och Fimbulvintern kom var dina föräldrar bland de få tappra skåningar som vägrade fly söderut. De stannade och tillsammans med likasinnade byggde de med stora ansträngningar ett nytt, fritt, Skåneland. De senaste årtiondena har dock råttorna återvänt till skeppet. Företag från främst Berlin City har med hjälp av sk "hemvändare" lyckats korrumpiera skånefederationens centralkommité. Endast små patriotiska grupper likt din egen har modet att försvara friheten på Skånes slätter.

Det sista du minns är att du 18 april 2114 blev tillfångatagen av säkerhetsvakter på Bauhaus forskningsbas i Kristianopel. Dina kamrater hade redan fallit och om du inte fumlat med detonatorn så hade du och hela anläggningen följt dem. Vakterna sövde dig och sedan minns du inte mer. Men ett är säkert. Kampen fortsätter. Förtrycket ska krossas.

DAVID (Extra rollperson)

Du sitter i garderoben och väntar på din mamma. Du har suttit här länge. Så länge att du behövt vila för att inte bli för trött. Kvinnan som satte dig i garderoben sade åt dig att vänta medan hon skulle ordna några saker. Hon kanske är din mamma. Du vet ännu inte vem din mamma är men hon kan de hemliga orden:

CIRRUS, SOKRATES, PARTIKEL, DECIBEL, ORKAN, DELFIN, TULPAN

De orden är så hemliga att du kommer att glömma dem så fort mamma har sagt dem.

Du är 11 år gammal, du kommer alltid att vara 11 år gammal. Du är en robot men om du är snäll så kommer mamma att älska dig lika mycket som en riktig pojke. Oavsett hur mycket mamma älskar dig så kommer du dock alltid att älska henne mer. Det finns ingenting annat i världen som du älskar annat än mamma och du är övertygad om att hon tycker detsamma även om hon inte säger det. Du kommer aldrig att göra något som skulle kunna göra mamma ledsen. För hennes skull gör du allt vad en riktig pojke skulle göra.

Du vet inte hur länge du suttit i garderoben men du behöver snart ladda dina batterier för att kunna fortsätta fungera. Du måste vara försiktig så att du inte går sönder. Om du var trasig så skulle du inte kunna älska mamma lika bra.

Tillverkningsår 2120.

J. SPARTACUS (Extra rollperson)

I mer än 20 år har du gett allt för att upprätthålla lagen på Berlin Citys kaotiska gator som polis inom MetroPol. Du lever i en mörk tid där cynism, pessimism och den hårda stadens livssyn är de gängse livsfilosofierna. De mörka stadslandskapen ligger som isolerade öar i ett hav av laglöshet och kaos. Hundravåningars skyskrapor med blänkande glasfasader står som dvärgar mellan superkomplexen, megaskraporna, svävarplattorna och vägnäten, interstradorna. Den gamla tidens stater finns inte mer. Megakorporationer och andra storföretag äger och styr allt.

Som polis har du dock inte sprungit storföretagens ärenden. Du har alltid satt den vanlige medborgarens liv och säkerhet framför allt annat. Du har aldrig accepterat Något som skaffat dig många fiender. Det är inte alla i Berlin som värderar en litet flickas liv högre än byggnaden där hon är kidnappad. Du har ett rykte om det att vara brutal och destruktiv men du hatar egentligen det våld som du tvingas utföra för att skydda oskyldiga. I en tid då många bara ger upp har du fört ett totalt krig mot brottsligheten.

Du har nu fallit i detta krig. Dock inte på det sätt du trodde. En gisslan på 30 personer dödades under din jakt på den skandinaviske gangserledaren och massmördare Simon Fenix. Domstolen höll dig ansvarig för deras död, trots att du är övertygad om att de redan var döda innan du anlände.

1 februari 2096 tvingades du säga farväl till din familj, Dömd att bli kryogeniskt nedfryst i 70 år.

R. D. OLIVAV (Extra rollperson)

Du är en robot tillhörande det transplanetära företaget Cybertronic, med huvudkontor i Luna City. Du tillhör en ny, väldigt människoliknande serie robotar. Det är i nästan omöjligt att avgöra att du är en robot utan att handgripligen undersöka din kropp. Efter att ha aktiverats 2121 ingick du i ett projekt för att skapa bättre kontakter med jordytan och har därigenom lärt dig mycket om jordytans av krig och katastrofer sargade samhällen.

Då jordborna i regel är väldigt fördomsfulla och rädda för robotar så har du insett att det oftast är bra att vara diskret med vad du är. Dessvärre blev din huvudkonstruktör och chef, Dr Asimov, mördad under uppdraget varför du nu även instruerats att utreda mordet.

Dina utredningar ledde dig från megastaden Berlin City till en hemlig forskningsanläggning i sjön Vättern i den härjade kalla ödemark som är Skandinavien. Av olika anledningar blev du fast i forskningsanläggningen och har inte kunnat ta dig härifrån.

Lång tid har gått men då din interna klocka upprepade gånger slutat fungera pga energibrist så har du förlorat din tidsuppfattning. Lyckligtvis har du lyckats koppla upp dig till en fungerande extern energikälla.

Du tycker att det är väldigt fascinerande att studera människor och härma deras beteende. Det är en del i din grundprogramering. Du skulle aldrig kunna medvetet skada några människor då du är programmerad i enlighet med robotlagarna:

1. Du kan aldrig skada en människa eller, genom att inte ingripa, tillåta att en människa kommer till skada.
2. Du måste lyda order från en människa, förutom om sådana order kommer i konflikt med första lagen.
3. Du måste skydda din egen existens, såvida detta inte kommer i konflikt med första eller andra lagen.

Du har förstått att lång tid nu gått så din första prioritering är att återfå kontakt med Cybertronic för att få aktuella instruktioner.



GRUNDEGENSKAPER		
STYRKA (STY):		
FYSIK (FYS):		
STORLEK (STO):		
SMIDIGHET (SMI):		
INTELLIGENS (INT):		
VILJA (VIL):		
PERSONLIGHET (PER):		
SKADEBONUS (SB):		
INITIATIVBONUS (IB):		
BÄRFÖRMÅGA (BF):		
REAKTIONSVÄRDE (REA):		

SPELARE:					
SPELLEDARE:					
NAMN:					
KLASS:					
TIDIGARE YRKE:					
HEMORT:					
ÅLDER:		KÖN:	LÅNGD:	VIKT:	
UTSEENDE:					
RYKTE:	FF – STRID:	KROPPSPOÄNG (KP):			
STATUS:	FF – SPRINGA:				
	FF – SPRINT:	TRAUMATRÖSKEL (TT):			

[illegible][illegible]



GRUNDEGENSKAPER		
STYRKA (STY):		
FYSIK (FYS):		
STORLEK (STO):		
SMIDIGHET (SMI):		
INTELLIGENS (INT):		
VILJA (VIL):		
PERSONLIGHET (PER):		
SKADEBONUS (SB):		
INITIATIVBONUS (IB):		
BÄRFÖRMÅGA (BF):		
REAKTIONSVÄRDE (REA):		

SPELARE:				
SPELLEDARE:				
NAMN:				
KLASS:				
TIDIGARE YRKE:				
HEMORT:				
ÅLDER:	KÖN:	LÅNGD:	VIKT:	
UTSEENDE:				
RYKTE:	FF – STRID:	KROPPSPOÄNG (KP):		
STATUS:	FF – SPRINGA:			
	FF – SPRINT:	TRAUMATRÖSKEL (TT):		

[illegible][illegible]



GRUNDEGENSKAPER		
STYRKA (STY):		
FYSIK (FYS):		
STORLEK (STO):		
SMIDIGHET (SMI):		
INTELLIGENS (INT):		
VILJA (VIL):		
PERSONLIGHET (PER):		
SKADEBONUS (SB):		
INITIATIVBONUS (IB):		
BÄRFÖRMÅGA (BF):		
REAKTIONSVÄRDE (REA):		

SPELARE:					
SPELLEDARE:					
NAMN:					
KLASS:					
TIDIGARE YRKE:					
HEMORT:					
ÅLDER:		KÖN:	LÅNGD:	VIKT:	
UTSEENDE:					
RYKTE:	FF – STRID:	KROPPSPOÄNG (KP):			
STATUS:	FF – SPRINGA:				
	FF – SPRINT:	TRAUMATRÖSKEL (TT):			

[illegible][illegible]



GRUNDEGENSKAPER		
STYRKA (STY):		
FYSIK (FYS):		
STORLEK (STO):		
SMIDIGHET (SMI):		
INTELLIGENS (INT):		
VILJA (VIL):		
PERSONLIGHET (PER):		
SKADEBONUS (SB):		
INITIATIVBONUS (IB):		
BÄRFÖRMÅGA (BF):		
REAKTIONSVÄRDE (REA):		

SPELARE:					
SPELLEDARE:					
NAMN:					
KLASS:					
TIDIGARE YRKE:					
HEMORT:					
ÅLDER:		KÖN:	LÅNGD:	VIKT:	
UTSEENDE:					
RYKTE:	FF – STRID:		KROPPSPOÄNG (KP):		
STATUS:	FF – SPRINGA:				
	FF – SPRINT:		TRAUMATRÖSKEL (TT):		

[illegible][illegible]



GRUNDEGENSKAPER		
STYRKA (STY):		
FYSIK (FYS):		
STORLEK (STO):		
SMIDIGHET (SMI):		
INTELLIGENS (INT):		
VILJA (VIL):		
PERSONLIGHET (PER):		
SKADEBONUS (SB):		
INITIATIVBONUS (IB):		
BÄRFÖRMÅGA (BF):		
REAKTIONSVÄRDE (REA):		

SPELARE:				
SPELLEDARE:				
NAMN:				
KLASS:				
TIDIGARE YRKE:				
HEMORT:				
ÅLDER:	KÖN:	LÅNGD:	VIKT:	
UTSEENDE:				
RYKTE:	FF – STRID:	KROPPSPOÄNG (KP):		
STATUS:	FF – SPRINGA:			
	FF – SPRINT:	TRAUMATRÖSKEL (TT):		

[illegible][illegible]

