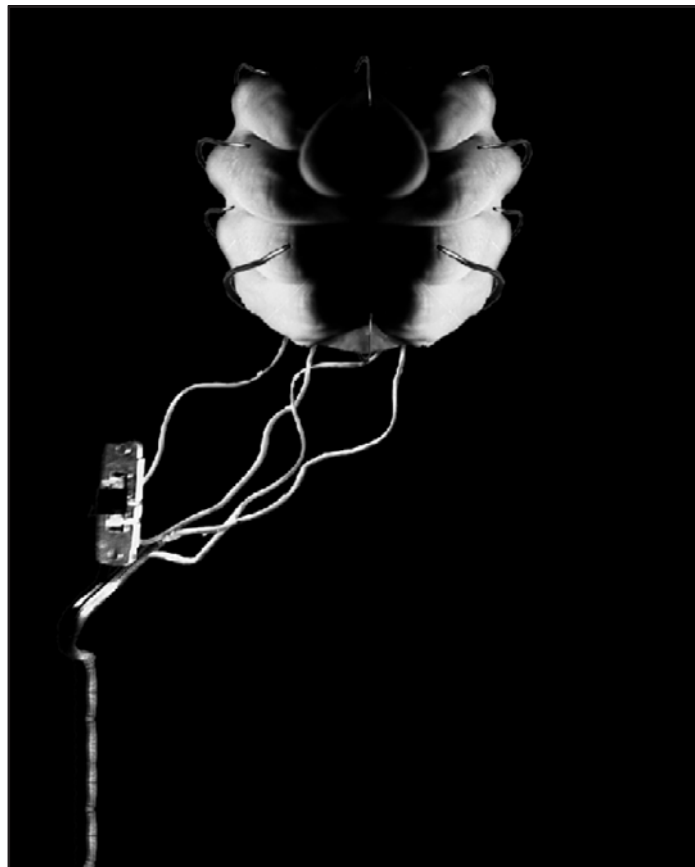


ALPHAVILLE

En hårdkokt, surrealistisk SF-deckare i svartvitt



Scenariot Alphaville har producerats av
Johan Berg, Sven Jansson, Johan Salomonsson och Måns Samsonowitz
Tack till alla som ställde upp och speltestade!



970311

Innehåll

Inledning	4
Filmen Alphaville	4
Rollspelet Alphaville	4
Scenariots bakgrund	5
Scenariot i korthet	5
Alphavilles geografi	6
Alpha 60	6
Alphavilles invånare	6
Scenernas inledningstexter	7
Monochrome	7
Ultravåld	7
Hur man spelleder de olika spelarkaraktärerna	8
Musik	9
 Scen 1 - Säkerhetsministeriet	10
Scen 2 - Tullen	12
Scen 3 - Hotell Napoleon	14
Scen 4 - Invånarkontrollen	16
Scen 5 - Café Casablanca	18
Scen 6 - Polishögkvarteret	20
Scen 7 - Lägenheten	21
Scen 8 - Mentalvårdsanstalten	22
Scen 9 - Lönnkrogen	24
Scen 10 - Verket för Territoriellt Underhåll	26
Scen 11 - Säkerhetsministeriet	28
Scen A - Verket för Språkforskning och Logik	29
Scen B - Hammers gamla flamma	30
Scen C - Historieberättaren	31
 Fil 412-5b	32
Hålkort från tullautomat	36
Formulär FC18	37
Courages ägodelar	38
Poesi	39
Courages anteckningsbok	40
Major John Drake	41
Harry Hammer, privatdetektiv	43
Anne Blaise-Mycroft, psykolog	45
Antonio "Buck" Malone, "försäljare"	47
OH-bilder	49
Stockmans diagram	50

Inledning

Filmen Alphaville

Alphaville, regisserad av Jean-Luc Godard, är från 1965. Det är en film i samma anda som verk i stil med "1984" och "Du sköna, nya värld", åtminstone om man ser till historien. Men det är inte själva historien och dess profetiska inslag som fascinerar. Det är i dess egenskap av konstverk den blir intressant och historien utgör bara en bakgrund.

Filmens huvudperson är Lemmy Caution, känd från åtskilliga franska deckarfilmer. Här reser han till Alphaville, förklädd till journalisten Ivan Johnson från tidningen Figaro-Pravda. Hans uppdrag är att kidnappa eller döda Dr von Braun, som lämnade de Yttre Länderna några år tidigare och nu ansvarar för Alpha 60, datorn som styr Alphaville. Godard vill med detta antyda att det bara är i populärkulturen vi kan hitta hjältar vitala nog att bekämpa de avhumaniserande och automatiserande tendenser som Alphaville står för.

Caution's kontakt i Alphaville är agenten Henri Dixon, som han finner döende på ett sjaskigt hotell. Hans officiella guide i Alphaville är von Brauns dotter, Natasha. Caution lär henne ord som har plockats bort ur Bibeln, den officiella ordlistan. I Alphaville finns det nämligen ingen konst (ordet "poesi" har för länge sedan plockats bort ur Bibeln) och alla traditioner har dött. Det finns inget förflutet och ingen framtid. Alla lever i nuet. För Alphavilles invånare, som befinner sig på automatiska maskiners nivå, finns inget annat. De förändras aldrig utan är frusna i rutinernas monoton. Mot dessa står Caution, en man som handlar instinktivt och intuitivt, och är styrd av sina känslor (även om han också är mycket brutal och hårdhänt).

När Caution blir utfrågad av Alpha 60 ger han svar som avviker från mönstret och förvirrar datorn. Han dödar von Braun och saboterar Alpha 60. Alphaville störtar samman men Caution lyckas rädda Natasha undan undergången och de kör iväg genom den intergalaktiska rymden mot de Yttre Länderna. "Se inte tillbaks", säger Caution till Natasha och för ett ögonblick förvandlas de två till Orpheus och Euridike, som lämnar underjorden bakom sig. Slutet blir en blandning av saga, mytologi och lyckligt serietidningsslut.

Rollspelet Alphaville

Vi har presenterat scenariot som en hårdkokt, surrealistisk SF-deckare i svarvitt. Det är en ganska lång undertitel, men som beskrivning inte så speciellt lång. Trots ordknappheten beskriver den scenariot väl. Som största inspirationskälla har vi filmen med samma namn och har man sett filmen kommer man att känna igen mycket av både miljö, intrig och budskap. Andra inspirationskällor är klassiska deckare som "Utpressning" ("The big sleep") och "Riddarfalken från Malta", samt kalla kriget-berättelser som "Vår man i Havanna" och "Dr Strangelove". Själva scenariot är ett imaginärt bildspel som koncentrerar sig på att föra fram en miljö och ett budskap. Det centrala i scenariot är inlevelse och stämning. Vi vill lämna spelarna med en känsla av att de under fem timmar har befunnit sig på obeträdd mark och att de under dessa timmar själva har lärt sig något. Pretentiöst? Ja, det sticker vi inte under stol med. Av den här anledningen har vi lämnat regelsystem därhän, vilket i och för sig inte är något nytt grepp. Rollspel beskrivs ofta som att spelarna deltar i en film, men vanligen brukar scenarion drunkna i nämnda faktorer. En film stannar aldrig upp för att avgöra om huvudpersonen klarar av att klättra uppför en bergvägg och har aldrig scener där huvudpersonen sitter och stirrar sig blind på ett chiffer i trettio minuter.

Vi presenterar en surrealistisk logik, en logik som är så driven till sin spets att den blir förvriden och världsfrånvänd. Detta är en viktig känsla att förmedla till spelarna. De skall inte överhoppas med förklaringar utan tvärtom överhoppas med oförståeliga beskrivningar. När de lämnar Alphaville kommer de inte att förstå mer, men de kommer att veta mer. Kvar blir fragmenterad kunskap som först i en dröm några nätter senare kan pusslas ihop till förståelse eller kanske bara en känsla av apati.

Spelarkaraktärerna, som kommer från en värld som är ganska lik vår egen på 40-talet, placeras i en strikt logisk miljö i staden/landet Alphaville som hotar att invadera deras eget hemland. Känslor är förbjudna. Allt som betyder något är effektivitet, en effektivitet som bara gagnar nationen. Människorna drivs allt mer mot att bli biologiska maskiner, förslavade under en intelligent datamaskin. Genom att söka sina mänskliga rötter lyckas till slut spelarkaraktärerna ta sig ut ur Alphaville bara för att upptäcka att utgången är ödesbestämd. Hur de än vänder sig kommer den omänskliga logiken att sprida sig över världen och förslava mänskligheten.

Scenariots bakgrund

Säkerhetsministeriet i Nueva York anlidade för tre månader sedan (i februari månad) agenten Will Courage, som även tidigare utfört andra uppdrag för dem. Hans uppdrag var att undersöka varför Alphavilles BNP har ökat i det närmaste logaritmiskt under de senaste fem åren. Anledningen är förstås att Alpha 60 har optimerat Alphavilles effektivitet genom att forma samhället till en logisk enhet.

Courage, som är i en ekonomisk knipa (han måste köpa en dyr specialtandställning till sin käreasta Lucy), accepterar utan knot och far till Alphaville som "dammsugarförsäljare". Han skaffar sig en lägenhet i Nord och skrider till verket. Under sitt snokande finner han på en soptipp en för Alphaville väldigt otypisk skulptur signerad "Ezra Biermann". Han luskar snart fram att Ezra Biermann sitter inspärrad på *Institutionen för den Mentala Logikens Underhåll och Restaurering* för att ha producerat ologisk konst. Ezra leder honom vidare till en lönnkrog dold bakom ett arbetarfik, där han lär känna Maraille Trent och Sho Ikeda.

Allt eftersom skriver han ned de slutsatser han drar om Alphaville och med hjälp av Sho Ikeda, som är en agent från Tokyorama, lyckas han luska ut att det är Alpha 60, en datamaskin med monstruöst hög kapacitet, som styr allt i logiska banor. Den person som ligger bakom projektet Alpha 60 är professor Böll, som nu har ett nytt projekt; att ta över de Yttre Länderna.

Courage börjar, utan att han själv märker det, tappa förståndet eftersom Alphavilles märkliga miljö nöter ned hans mentala motstånd. Han börjar få svårt att skilja på vad som är verklighet och vad som är dröm. Det finns endast en sak som känns verklig för honom; Lucy, som nu hotas av professor Bölls planer. I ett frustrerat försök att finna sanningen och samtidigt slå till mot den person som hotar Lucy klampar han in på *Verket för Territoriellt Underhåll*, där professor Böll jobbar med sitt nya projekt, och talar med honom. Böll berättar allt om sina planer och bryter samtidigt ned det sista av Courages motståndskraft. Courage sitter nu med den obevekliga sanningen. Vad han än gör kommer Alpha 60 att utföra ordern att attackera de Yttre Länderna. Desillusionerad tar han till flaskan och beger sig till *Café Casablanca*, där han slår sönder inredningen och slutligen blir arresterad av polisen.

Under tiden har Säkerhetsministeriet i Nueva York kontaktat de fyra spelarkaraktärerna (SK), eftersom de under en längre tid inte har hört något från Courage och börjar bli oroliga. Här tar scenariot sin början.

Scenariot i korthet

Scenariot är uppbyggt av elva scener, scen 1 - 11, som är avsedda att komma i den numrerade ordningen. Dessutom finns tre lösa scener, scen A - C, som kan inträffa lite när som helst beroende på vad SK tar sig för. Varje scen är uppbyggd av en inledningstext, en scenbeskrivning, en beskrivning av hur man kommer vidare till nästa scen samt beskrivningar av de aktuella spelledarkaraktärerna. Under scenariots gång ska ett antal handouts delas ut till spelarna. Dessa finns med i detta häfte, men spelledaren behöver inte ta isär det fina scenariot utan en fullständig uppsättning handouts, inklusive OH-bilder, kommer att delas ut vid spelledarsamlingen. Spelarna har fått SK:s pass hemskickade före konventet och har förhoppningsvis med sig dessa, men extra pass kommer att finnas tillgängliga vid spelledarsamlingen.

Scenariot tar sin början i Nueva York, en surrealistisk motsvarighet till 1940-talets New York, men av odefinierad storlek. Nueva York är inte en stad i vanlig bemärkelse, utan huvudplaneten i galaxen Nueva York. Det finns även andra galaxer, som Tokyorama, Angoulême City, Pekingville, Londonstadt och Alphaville. De olika galaxerna skiljs åt av intergalaktisk rymd, genomkorsad av intergalaktiska motorvägar. SK är alla medborgare i Nueva York och har aldrig haft äran att resa utanför staden...öhh...landet...öhh... galaxen. Nu är det dock dags. De har sammankallats av Säkerhetsministeriet för att bege sig till den mest mystiska av galaxerna, Alphaville, för att spionera. En major i armén (major John Drake), en avdankad privatdetektiv (Harry Hammer), en froydiansk psykolog (Anne Blaise-Mycroft) och en handelsresande (Buck Malone) samlas på Säkerhetsministeriet. Inga av dem har tidigare träffats och de kan inte riktigt förstå varför de har kallats, men de lugnas betydligt av att få reda på att de har handplockats för att utföra ett viktigt uppdrag i nationens tjänst; att ta reda på vart den tidigare utsände agenten Will Courage har tagit vägen och, om möjligt, hjälpa honom att slutföra sitt uppdrag. Courages uppdrag gick ut på att göra en ekonomisk analys av Alphaville för att söka utröna galaxens stormande ekonomiska framsteg.

Efter en förvirrande genomgång av uppdraget, under vilken major Drake tilldelas rollen som ledare samt en topphemlig mapp med instruktioner och lösenord, skickas de ut i den intergalaktiska rymden i Malones trimmade Ford Galaxie. En händelselös resa senare landar de utanför Alphaville och kör fram till tullstationen. Efter lite krångel tar de sig igenom och befinner sig så i Alphaville, vilket till en början kommer att innebära en kulturchock för dem.

I Alphaville kommer SK att kunna besöka många olika intressanta ställen; bland annat *Hotell Napoleon*, *Verket för Invånarkontroll och Stadsplanläggning*, *Café Casablanca* och *Den Polisiära Enhetens Centraladministration*. De kommer att tvingas bevittna Will Courages avrättning utan att först kunna prata med honom, men får hans ägodelar i arv av myndigheterna och kan börja nysta i problemet. Ledtrådarna för dem via en ilsken gatsopsmaskinsförare till en på *Institutionen för den Mentala Logikens Underhåll och Restaurering* inspärrad ologisk konstnär, Ezra Biermann, som leder dem till en underjordisk rörelse bestående av Alphavilles utslagna; de som vägrar ingå i systemet men lyckas

hålla sig undan rättvisan. I källaren till en skum lönnkrog möter de den desillusionerade Tokyoramiska spionen Sho Ikeda som känner till en hel del om Courages efterforskningar och visar dem till den stora skurken i scenariot; den jätteondskefulle professor Böll på *Verket för Territoriellt Underhåll*, som ligger bakom en förestående invasion av de Yttre Länderna - däribland Nueva York. SK tar sig till verket och blir infångade av Böll. Efter att de i gammal god stil har fått hela Bölls elaka plan för att ta över världen presenterad, slår de sig loss och mördar eller kidnappar Böll. De skjuter sig ut ur Alphaville och åker hem. Väl hemma står de inför valet att berätta om Alphavilles effektivitet, baserad på logik i stället för mänsklighet, och få ett likadant samhälle som kan motstå Alphavilles planer, eller att hålla tyst och bli invaderade av Alphavilles styrkor - och få ett likadant samhälle.

Alphavilles geografi

Alphaville kan indelas i huvudsak tre delar, Centrum, Nord och Syd, som alla är gråa, trista och opersonliga. De tre delarna sammanbinds av väldiga flerfiliga tunnlar (hyperrymd). Från Alphavilles tullstation leder även hyperrymden raka vägen in i centrum. Staden är gigantisk och förvirrande för de som inte bott där en längre tid, vilket gör att spelarkaraktärerna gör säkrast i att nyttja stadens "tangenter" (taxibilar) för att ta sig från plats till plats. Om de envisas med att använda sitt eget fordon så får de problem. Låt dem vara nära att krocka med de inhemska chaufförerna och låt det vara i det närmaste omöjligt att hitta parkeringar, framför allt i centrum. Felparkering leder till omedelbar bortbogsering och dryga böter, samt en anmärkning för ologiskt framförande av fordon i polismyndighetens register.

Centrum: Denna del är stor, mäktig och imponerande och allt är byggt i betong, marmor och glas. Störst och pampigast är de tre väldiga byggnaderna som omger *Stora Torget*. Här inryms *Verket för Invånarkontroll och Stadsplanläggning* (Invånarkontrollen), flankerat på högra sidan av *Verket för Språkforskning och Logik*, och på vänstra sidan av *Den Polisiära Enhetens Centraladministration* (Polishögkvarteret) över vars entré står att läsa "*Logik är Rättvisa*". I övrigt finns i centrum en blandning av bostadshus, affärer, restauranger, hotell samt en och annan bar. Hotell Napoleon ligger inte mer än ett par "segment" ifrån Stora Torget. Vädret i centrum är ständigt grått och trist och det duggregnar hela tiden.

Nord: Denna del är deppig och klaustrofobisk. Byggnaderna är helt byggda i betong och täcks av ett vitt snötäcke, eftersom det för det mesta snöar i stadens norra delar. Här finns mest fabriker och arbetarbostäder, men även ett och annat arbetarfik. Strax efter utfarten från hyperrymden ligger *Café Casablanca*. I norr ligger även Will Courages gamla lägenhet, *Verket för Territoriellt Underhåll* och motståndsrörelsens arbetarfik.

Syd: Denna del är ytlig, välpolerad och trist. Det mesta är byggt i lergrått tegel och solen skiner från en ljusgrå himmel, som sig bör i sydliga trakter. Byggnaderna här är något lägre och mer radhuslika än i övriga Alphaville. Här ligger bland annat *Institutionen för den Mentala Logikens Underhåll och Restaurering* (Alphavilles mentalvårdsanstalt). Här finns också Alphavilles Badstrand (en gigantisk utomhuspool) samt en och annan park med träd och buskar planterade i exakta, symmetriska mönster.

Alpha 60

Alpha 60 är en väldig dator som i praktiken styr och överblickar allt som händer i Alphaville. Den konstruerades av några vetenskapsmän ledda av professor Böll. Alpha 60 består av en mängd ihopkopplade mindre datorer som är utspridda över hela Alphaville, vilket gör att det är nästan omöjligt att slå ut den. Den matas hela tiden med information av programmerare samt information som den själv snappar upp genom kameror och mikrofoner som finns utplacerade nästan överallt. Alpha 60 skickar hela tiden ut direktiv till stadens invånare som blint lyder dessa utan att ifrågasätta dem. Alla är så vana vid detta att ingen tycker att det är det minsta konstigt och man reflekterar inte över det som något speciellt.

Alpha 60:s primära direktiv är att ta bort allt som är ologiskt och ineffektivt. Det har nu gått så långt att även ologiska ord har tagits bort och en ordlista (Bibeln) ges till varje medborgare som innehåller alla godkända ord. Ord som inte står i Bibeln är förbjudna att använda. Med hjälp av den ofantliga mängd information som finns lagrad i Alpha 60 om alla invånare har den tilldelat var och en den logiska samhällsuppgift som varje person är bäst lämpad att utföra. Allt som inte leder till ökad produktivitet och logik har tagits bort och det är anledningen till att Alphaville har blivit så effektivt. Frågan är när Alpha 60 kommer fram till att människans själva existens är ologisk...

Alphavilles invånare

Den genomsnittlige invånaren i Alphaville sköter metodiskt sina uppgifter och visar inga känslor (känslor är ologiska). De ler aldrig och de utbrister definitivt inte i känsloutbrott som skratt eller gråt (allt sådant är förbjudet och straffbart i Alphaville), och man har aldrig hört en Alphavillebo klaga. De känner nästan aldrig till något utanför sina respektive områden och blir mycket förvirrade när någon ställer "ologiska" frågor till dem. I bästa fall kan de hänvisa till någon vars uppgift det är att känna till sådant.

Alla invånare i Alphaville har en personlig sifferkod intatuerad i nacken precis under hårfästet. Denna har de fått sig tilldelad av Alpha 60. De vet att de får sina direktiv från Alpha 60 (de säger aldrig "Datorn"). De vet inte varför de får dessa direktiv, men eftersom de vet att Alpha 60 vill deras bästa är det ologiskt att ifrågasätta direktiven. Alla yrken i Alphaville indelas i klasser, t.ex. förförerska, tredje klass, eller tullare, första klass.

En del seder och bruk i Alphaville skiljer sig väsentligt från övriga galaxers. Till att börja med så nickar Alphavillebor när de svarar nekande på något och skakar på huvudet när det är jakande. Man använder sig av en allmän artighetsfras som gäller i alla lägen: "Jag mår bra, tack så mycket, var så god!" Denna sägs när man träffar någon, när man tar betalt, när man tar farväl o.s.v. Man använder sig bara av godkända ord som står i Bibeln, en stor ordlista som ges till alla invånare. Några exempel på ord som är förbjudna (ologiska) är kärlek, varför, samvete, gråta, höstljus, ömhet, poesi, d.v.s. alla ord som beskriver känslor, intuition, abstrakta företeelser eller är ifrågasättande.

Speciella uttryck i Alphaville:

Galax - motsvarar land, stad eller nation

De Yttre Länderna - samlingsnamn på länder utanför Alphaville

Intergalaktisk rymd - motorväg

Hyperrymd - tunnlar

Tangent - taxi

Segment - kvarter

Bibel - ordlista med tillåtna ord

Oceanisk tid - används på samma sätt som exempelvis Greenwich Mean Time

Zon - stadsdel

Telekommunikationsapparat - telefon

Scenernas inledningstexter

Inför nästan varje scen i scenariot finns en liten text som är tänkt att läsas upp inför scenen för att ge den lite känsla och en del hänvisningar till hur spelarkaraktärerna ska agera. Texterna är den förra agenten Will Courages intryck och reflektioner. Detta behöver inte klargöras för spelarna som nog kommer på detta själva efter ett tag. Under uppläsandet av dessa texter ska en OH-bild visas för att understryka den stämning som eftersträvas. Släck ner OH-apparaten efter uppläsandet, då den annars kan störa rollspelandet.

Monochrome

Eftersom Alphaville är ett svartvitt scenario och alla personer i det lever i en svartvit värld kommer de inte att förstå ord som "gul" eller "blå", men däremot "maskrosgrå" eller "himmelsgrå". Det är viktigt att du som spelledare kommer ihåg att alltid använda dig av en korrekt färgskala i dina beskrivningar (skulle du missa är det bara att låtsas som om det regnar) för att skapa precis lagom mycket förvirring. Modellen är helt enkelt att i stället för att använda det normala ordet för en viss färg komma på något som typiskt förknippas med den ("sked" är ju lite dumt, eftersom skedar kan ha olika färger) och sedan klämma på ett "grå" på slutet. Om man vill beskriva en röd färg, till exempel, kan blodgrå (blod är rött + grå) vara ett bra försök. Inte så krångligt egentligen, men väldigt svårt att tänka på när man väl sitter där som spelledare. Ett tips är att försöka tänka svartvitt, att se scenerna framför sig som om de utspelade sig i en svartvit film. Orkar man inte med konstiga låtsasfärger, som ovan nämnda maskrosgrå, kan man röra sig helt i en gråskala och istället använda vit - ljusgrå - mellangrå - mörkgrå - svart. En av våra personliga favoritfärger är illgrå.



Ultravåld

I och med att Alphaville saknar ett regelsystem för att lösa strider och dylikt så är det upp till spelledaren att illustrera striderna på ett intressant och logiskt sätt. Det finns inte många stridstillfällen i scenariot, men när dessa inträffar är de tänkta att vara intensiva och stilistiskt överdrivna. Vi kallar detta ultravåld. Stridsscenerna får gärna vara våldsamma och brutala, men dock inte blodiga och grafiska. Vi strävar inte efter realism, utan efter nerv och tempo. Ett bra exempel på den typ av våld vi efterlyser är den som finns i filmen "A Clockwork Orange". Ha kul med striderna och försök att överraska spelarna. Naturligtvis lyckas spelarnas karaktärer generellt sätt mycket bättre än spelledarkaraktärerna, så länge det inte blir roligare om de misslyckas.

Hur man spelleader de olika spelarkaraktärerna

För att själva spelmötet ska förflyta på ett så roligt sätt som möjligt gäller det för spelledaren att reagera på de olika karaktärernas ageranden, ibland till och med att ligga ett steg före spelarna och lägga upp så kallade "Japanare". Vad menas då med detta? I det första fallet, spelledarens reaktion, handlar det om att du som spelledare måste bestämma huruvida SK klarar de handlingar de försöker sig på. Det motstånd spelarna möter, antingen i form av spelledarpersoner eller i form av statiska motstånd (ex. att klättra över muren), måste vägas mot den eller de rollpersoner som ingår i handlingen. Ett lyckande eller misslyckande måste vägas mot vem som utför handlingen och vilken effekt handlingen har på historiens förlopp. En stor och stark rollperson har naturligtvis större möjlighet att sparka in en dörr än en liten och klen rollperson har, men om det är katastrofalt för historien att den nämnda dörren sparkas in blir det även för den store och starke omöjligt att lyckas. Spelledaren måste tillämpa sunt förnuft och dessutom alltid ha historiens utveckling i åtanke.

Vad är då en "Japanare"? De som är intresserade av handboll har hört termen förr; en spelare hoppar in i målzonen med den tydliga avsikten att drämma in bollen i mål, men just innan han skjuter lobbar han över bollen till en annan spelare som kommer flygande och dräpper in bollen i mål från ett oväntat håll. Överfört till rollspel fungerar det på så sätt att spelledaren lägger fram en situation som han vet att en speciell rollperson kan ha intresse av, något som "triggar" hans personlighet. En rollperson som hatar katter måste ju stöta på katter under spelets gång för att spelaren skall kunna ha glädje av rollpersonens personlighet. De olika SK har alla speciella drag som spelledaren kan utnyttja med hjälp av "Japanare". Läs igenom beskrivningarna av de olika SK och ta råd av de nedan upptecknade förslagen.

Major John Drake

Major Drake är som beskrivet sjukligt intresserad av ordning. När han tittar på något brukar det första han lägger märke till vara om det är väl ordnat och inrättat eller inte. Alphavilles rena, städade och välordnade samhälle passar honom egentligen ganska väl. En annan viktig faktor är moral. Det gäller för Major Drake att upprätthålla den kristna moralen med allt vad kyskhet, avhållsamhet och synd innebär. Nakna kvinnor på piedestaler och hembrännande underjordiska grupper borde kunna få majoren att sätta i vrångstrupen. Major Drake är dessutom mycket paranoid; beskriv hur folk tittar på honom på ett underligt sätt och hur personer verkar förfölja honom. Just paranoian kan skapa en mycket kuslig stämning bland spelarna, speciellt om Major Drake börjar bete sig underligt. Alphaville är ett samhälle där Alpha 60 har total kontroll. Det finns bevakningskameror överallt, vilket majoren måste göras medveten om. Skulle spelarna fastna på något ställe eller tappa i tempot kan paranoian vara ett bra sätt att få dem att sätta lite fart.

Harry Hammer

Hammer har tre huvudsakliga stadier i sin personlighet; nykter, berusad och packad. När han är nykter har han otroligt dåligt självförtroende och kommer att misslyckas med det mesta han tar sig för. När han är lagom berusad kommer han dock att börja lyckas med allting. Av en slump snubblar han över ledtrådar, skjuter den illasinnade vakten mitt emellan ögonen från 50 meters håll eller charmar den annars kallblodiga receptionisten på Invånarkontrollen. Detta är ett tidsbegränsat stadium, för han kommer att fortsätta dricka och blir ganska snart redlöst berusad och kommer att tro att allt går superbra, trots att det i själva verket inte alls gör det. Som asberusad kommer han naturligtvis inte att kunna lyckas med så värst mycket (om det inte är kul för historiens skull). Hur hakar man då "Japanarens" krok i Hammer? En detalj är förstås spriten - det råder ju spritförbud i Alphaville och Hammer har bara med sig en flaska John Daniels. De drinkar som serveras på restauranger och barer är alkoholfria, vilket kommer att göra honom mycket bekymrad. Hammer är annars intresserad av att få ett genombrott som detektiv och allt som kan visa sig vara ledtrådar har stort intresse för honom.

Anne Blaise-Mycroft

Den viktigaste detaljen hos Anne är hennes hänfällighet för ultravåld. Skulle hon råka slå någon eller ta tag i någon på ett aggressivt sätt leder detta alltid till ultravåld (se avsnittet om ultravåld). Ta gärna kontrollen över karaktären om spelaren själv inte verkar låta henne gå över gränsen. Anne är som en haj; lukten av blod får henne att slå över till attackläge. Bärskaraseri, skulle man kunna säga. En annan viktig faktor är att Anne tolkar allting som folk säger som om det i själva verket härstammar från en djupt liggande sexuell sjuklighet. Försök hitta fullständigt logiska uttalanden som hon kan misstolka som hon vill. Hon tycker speciellt illa om män, så beskriv gärna för henne hur det verkar som om de tittar på henne på det där sättet. Alphavilles invånare brukar dock sällan stödja sådana tankar, men folk i de neddekade delarna av landet samt folk i motståndsrörelsen kommer att kunna reagera på hennes skönhet som äkta mansgrisar. En typisk "Japanare" är att låta någon i motståndsrörelsen till och med tafs på henne eller nypa henne i baken (låt det inte gå så långt att SK inte kan komma överens med motståndsrörelsen!).

Antonio "Buck" Malone

Malone flirtar gärna med kvinnor och han måste således få möjlighet att göra det. Alla kvinnor i Alphaville är tyvärr väldigt oemottagliga för smicker och ställer sig i det närmaste oförstående till ord som "vacker". Detta bör göra kvinnokarlen Malone lite nervös. Något annat som gör honom nervös är naturligtvis incidenten vid tullen. Malone är dessutom alltid på jakt efter att göra något olagligt och därmed tjäna en hacka. Han vet ju om att det råder spritförbud och kommer att leta efter presumtiva köpare av sin sprit. För att inget konstigt skall hända måste han liksom majoren få bra koll på att de är övervakade vart de än går, så att han inte försöker sälja sprit på öppen gata (för då kommer polisen och det vill vi ju inte). En bra "Japanare" är att tussa ihop Hammers spritbehov med Malones säljariver. Här kan också majorens nykterhetsiver och höga moral blandas in. En annan poäng är Malones feighet. För att denna skall bli rolig måste den komma fram ganska tidigt i spelomgången och inte i slutstriden. Ett bra tillfälle för detta är scenen med historieberättaren (scen C). Skulle andra hotfulla situationer uppstå så måste de för Malones spelare beskrivas som extra hotfulla.

Musik

Som alla säkert känner till så har varje film med självaktning ett bra ljudspår. Så även Alphaville. Naturligtvis är det inget krav att alla spelare skall rama in scenariot med passande bakgrundsmusik, men de som så önskar är mer än hjärtligt välkomna. Passande musik inkluderar bl.a. storbandsjazz, hissjazzflum, Glen Miller, tidig Jean-Michel Jarre samt filmmusik från 50-talet. Till actionscenerna i slutet går det även utmärkt med nutida actionfilmmusik, pampig klassisk musik eller upptempojazz. Vi har fullt förtroende för att alla som så önskar själva kan hitta passande och bra musik till scenariot, men för den villrådigaste har vi nu utfärdat våra rekommendationer.



Scen 1 - Säkerhetsministeriet

Inledningstext (OH-bild scen 1)

Det hade sannerligen varit en intressant förmiddag. Strax efter dagens första Lucky Stroke med påföljande hostattack hade det knackat på dörren till kontoret. In stövlade en osnuten kostym med ett rekommenderat brev. Det var inget vanligt postbud och av hans nervositet att döma visste han vem jag var. Jag tände en andra cigarett och öppnade brevet. Det var från säkerhetsministeriet gällande ett jobb. Betalningen var dubbelt upp mot vad jag brukade få - vilket innebar att riskerna var tiodubblade. Om det inte vore för att Lucy behövde en tandställning skulle jag ha struntat i jobbet. Men affärerna hade gått en aning trögt på sistone och jag behövde verkligen pengarna.

En smutsgrå taxi med en ständigt misständer motor körde mig till andra sidan staden där ministeriet är beläget. I baksätet tog jag stöd av mr Daniels och tände ännu en cigg. Chafissen var en glad skit från Tokyorama med överdriven servicekänsla. Trots att jag blåste honom på dricksen så log han ett brett leende när jag betalade och lämnade taxin. En olustig känsla kom över mig när jag gick upp för den betonggrå stentrappan till säkerhetsministeriets entré. Överallt rände en massa kostymer omkring och skrek efter varandra, slängde sig ut ur och in i hissar, tappade sina prydliga pappersbuntar så de spreds över det bonade golvet och försökte vara med överallt på en och samma gång. Jag hade varit som dem en gång i tiden, ambitiös, hängiven och pliktrogen, full av förväntan inför framtiden. Nu erfor jag bara ett lätt illamående.

Ett konferensrum på Säkerhetsministeriet

Scenariot tar sin början på Nueva Yorks Säkerhetsministerium i ett konferensrum på sjunde våningen. I karaktärsbladen kan spelarna läsa hur de blivit kallade och vad deras intresse av Alphaville är. Konferensrummet är inrett med heltäckningsmatta, höga stoppade stolar, ett mörklackerat bord och tunga gobelänger. På väggarna sitter tavlor med barska porträtt på f.d. säkerhetschefer som blickar ut över lokalen. Rummet har en vacker utsikt över en närbelägen park. SK får nu tillfälle att presentera sig för varandra.

Efter fem minuter träder säkerhetschefen Felix Donahue in i lokalen tillsammans med ekonomen Roderick Stockman. Donahue hälsar alla välkomna och tackar dem för att de vill ställa upp för Nueva York i denna krissituation. Han ger därefter ordet till Stockman för att denne ska ge SK bakgrunden till uppdraget. Stockman börjar entusiastiskt att visa statistik och diagram över Alphavilles ekonomi kontra Nueva Yorks och slänger sig med otaliga förvirrande ekonomiska termer. SK lär inte förstå mycket annat än att det verkar gå mycket bra för Alphaville och sämre för alla andra. (Visa OH-bilder med diagram och kurvor. En bild på en lättklädd dam har råkat hamna bland diagrammen och Stockman blir mycket förlägen när den hamnar på duken.

Därefter tar Donahue åter till orda och förklarar att karaktärerna utgör en aktionsgrupp som ska sändas till Alphaville. Här ska de kontakta en tidigare utsänd agent (Will Courage), som uppträder som dammsugarförsäljare. Dennes uppdrag är att ta reda på varför Alphaville är så effektivt. Eftersom kontakterna är brutna med Alphaville sedan två veckor så har man tyvärr tappat kontakten med agenten. När karaktärerna har funnit honom ska de slutföra dennes uppdrag tillsammans med honom. Major John Drake, som utnämns till gruppens ledare, får en mapp med mötesplats och hemligt lösenord (samt uppgifter om de andra spelarkaraktärerna) (dela ut "Fil 412-5b"). Spelkaraktärerna skall genast bege sig till Alphaville och leta upp Will Courage eller ta reda på vad som hänt honom. De har fått inresetillstånd till Alphaville under förevändning att de ska besöka en stor hushållsmässa. Deras täckmantel är att de ska agera som försäljare av *Tenderwar* Plastbestick. De åker i Buck Malones Ford Galaxie (han får naturligtvis ljusårsättning enligt gängse praxis) till Alphaville. Felix Donahue önskar sedan lycka till och tar farväl. Alla påföljande frågor hänvisar han till Major Drake, som nu får befälet över gruppen. (Visa OH-bild på Ford Galaxie då de hoppar in i Malones fordon.)

Övergång till scen 2

Övergången till scen 2 sker genom att spelledaren läser scenens inledningstext och meddelar att SK kommer fram till tullstationen.

Felix Donahue

Nueva Yorks säkerhetschef. Han bär en välsittande mörkgrå kostym som är skraddarsydd och av yppersta kavalité. Han har ett distingerat utseende med grånat hår vid tinningarna, och han ger ett faderligt och lugnt intryck. Han verkar mycket kompetent men kanske en aning tråkig. Han talar sakta och tydligt och bemödar sig om att alla är intresserade. Han har varit inom säkerhetsbranchen länge och det märks på hans sätt att föra sig. Hans kroppsspråk avslöjar aldrig vad han tänker och han har ett otroligt "pokerface". När han inte pratar tänder han gärna sin pipa.

Roderick Stockman

Ekonom från "Departementet för Nationens Ekonomiska Välbefinnande". Han bär en grå fiskbensmönstrad kostym och stora plastbågade glasögon. Hans röst är torr och ansträngd och han har ingen humor. När han talar viftar han vilt med sin pekpinne och använder ett yvigt kroppsspråk. Roderick är väldigt entusiastisk över sitt jobb och ger ett ganska töntigt intryck på omgivningen. Han pratar alldeles för fort och tar för givet att folk som lyssnar är lika välbevandrade som han inom ekonomins subtiliteter. Han gillar att använda sig av krångliga ord då han tror att användandet av sådana reflekterar ens intellekt. Förslag på ord som Roderick kan tänkas använda: *Eskalerande, fluktuation, urban, likviditet, dechiffrera, abstrahera, invention* och dylikt. Kan du krångla till det språkligt så gör det!



Buck Malones Ford Galaxie

Scen 2 - Tullen

Inledningstext (OH-bild scen 2)

Resan genom den intergalaktiska rymden gick förvånansvärt smärtfritt med tanke på hur mycket jag hatar transportsträckor. Anblicken av den tomma rymden får mig alltid att vilja blunda och önska att jag kunde känna en planets fasta trygghet under mina fötter. Eftersom jag inte kunde blunda, fick jag ta till kedjerökning. Jag brukar få klagomål på röklukten i kupén, men jag har aldrig känt något. Hur som helst, det är mitt fordon.

Jag kom fram till den klart upplysta tullstationen strax efter midnatt och hade sett fram emot att få tala med någon, även om det bara skulle vara en tulltjänsteman. Men de jävlarna hade satt dit en automat i stället. Jag hatar automater. Deras själlösa effektivitet utstrålar en underliggande ondska. Jag gav den mina personuppgifter och fick en liten lapp i utbyte. "Välkommen till Alphaville, angenämt" stod det på den. Jag kände mig lika välkommen som ett kreatur på ett slakteri.

Ankomst till tullstationen

SK åker genom den intergalaktiska rymden till Alphaville och kommer så småningom fram till tullstationen. Om det är läge för det kan spelledaren låta SK bekanta sig med varandra under färden. Se dock till att det inte drar ut på tiden.

När de anländer kan de på håll se ljusen från tullstationen och bevakningstornet som hotfullt tornar upp sig mot natthimlen. På en skylt kan man läsa:

ALPHAVILLE
Tystnad Logik
Säkerhet Förstånd

Det är en hel del trafik vid tullen, men köerna är korta och effektiva. Alla som anländer till Alphaville måste passera den automatiska passkontrollen. Det är en automat som består av en plåtlåda med ett kameraöga, några rörliga mikrofoner och en springa för en hålkortsläsare över vilken det står "Vänligen, skjut in passet här". Kameraögat och mikrofonerna skuts fram mot SK:s fordon när de stannar vid automaten och vevar ner rutan. När den tredje SK:n sticker in sitt hålkortspass börjar apparaten pipa intensivt och spottar ur sig ett hålkort utan någon förklarande text (dela ut "Hålkort från tullautomat"). Därefter börjar otäcka sirener tjuta. En beväpnad vakt kommer springande (Osbert Säverud), beordrar dem ut ur bilen och börjar visitera dem. Efter lite gormande och ordergivande vinkar han hotfullt SK till en specialkö, där någon stackare redan har fått sitt fordon totalvisiterat (nedplockat till skruv och mutter) av två djupt engagerade mekaniker. Till att börja med verkar det som en minituös visitering och isärplockning av bilen är att vänta. Säverud agerar med stor auktoritet och misstänksamhet. Vem var det som utlöste larmet? Varifrån kommer de? Har de något att förtulla? Meningen är att Malone, som har smuggelgods i form av 50 liter sprit och en kulsprutepistol i sitt fordon, ska få svettas lite. Säverud blir också hotfull mot den SK som ännu inte hunnit stoppa in sitt pass i tullautomaten och beordrar honom/henne att åtgärda detta. Sedan blir han varse vad hålkortsremsan egentligen är för något och slutar buffla. Utan vidare förklaring överräcker han den till den SK som först fick den med ett bistert "Grattis" och uppmanar dem att uppsöka Verket för Invånarkontroll och Stadsplanläggning snarast och visa hålkortet där. Mer information får de inte av Säverud. Vad de inte vet är att just den tredje SK som stack in sitt pass var besökare nummer 2³² och har en vinst att inhämta på Invånarkontrollen.

Det gäller för Buck att hålla sig lugn under det här momentet, eftersom fordonet står i hans namn och han har fyllt den till bredden med smuggelsprit. Han bör helst inte bli avslöjad av vare sig tullen eller medkaraktärerna. Spela ut hela Säveruds hela register innan han bryr sig om att titta på hålkortsremsan, men pressa inte SK till att göra något riktigt dumt.

Övergång till scen 3

Det är inte nödvändigt att SK fortsätter till scen 3 - Hotell Napoleon efter att de har tagit sig igenom tullen, utan de kan komma att uppsöka scen 4 - Invånarkontrollen istället. Hys ingen oro. Visar det sig att de åker direkt till Invånarkontrollen är det bara att styra dem till hotellet efter besöket där. Detta kan ske genom att föreslå att SK känner sig lite ofräscha efter resan och gärna skulle slänga av onödigt packning och ta en dusch. Vägrar de åka till hotellet spelar inte detta heller någon större roll eftersom hotellscenen inte innehåller några viktiga ledtrådar.

Osbert Säverud

Tulltjänsteman, tredje graden. Osbert är iklädd en klanderfri, marinsvart uniform med glänsande knappar och på fötterna har han ett par svarta, välputsade skor som man kan spegla sig i. Han har käpprak hållning och tar sig framåt med överdrivet långa kliv. Han är kortfattad, hotfull, korrekt och militärisk. Han talar... f'lå, skriker med hög stämma i ett stackatoliknande tonfall som kan vara mycket irriterande för åhörarna. Han viftar hotfullt med sin kulsprutepistol och är inte på något sätt serviceinriktad.



Scen 3 - Hotell Napoleon

Inledningstext (OH-bild scen 3)

Äntligen befann jag mig i Alphaville. Efter färden genom den tomma rymden kändes synen av de grå, regnvåta gatorna som den första klunken whiskey klockan sju en söndagsmorgon. Mellan kala, sterila byggnader myllrade folkmassorna som mekaniska myror. Deras målmedvetna steg kontrasterade mot deras tomma blickar. En naken kvinna poserade på en piedestal i ett skyltfönster. Ännu ett föremål som hade smält samman med den vanemässiga omgivningen.

Efter att ha kryssat omkring i staden ett bra tag hittade jag äntligen ett hotell. Det såg ganska trist ut på utsidan, mer likt ett fängelse än ett hotell, men jag var för trött för att orka bry mig om att leta upp något bättre. Jag tänkte ju ändå leta upp något mer permanent imorgon. Snabbt tog jag de sista blossen på min cigg, slängde ut fippen genom rutan och klev ur fordonet. Hotellpojken snappade åt sig fordonsnycklarna, sade med sin gälla pojkröst "Jag mår bra, tack så mycket, varsågod!" och sträckte fram en svettig handflata i hopp om dricks. Irriterat slog jag undan hans hand och klev in i hotellobbyn.

Hotellobbyn var sterilt inredd i vitt och svart och ett misstänkt lugn rådde. Portieren stirrade på mig med sina kögon innan han mekaniskt spottade ur sig den vanliga hälsningsfrasen. Efter att ha skrivit in mig fick jag rumsnyckeln och än en gång uppmaningen om att uppsöka invånarkontrollen. En konstig känsla av att vara iakttagen gjorde att jag delade säng med Mr Colt den natten.

Incheckning på Hotell Napoleon

Ankomsten till Alphaville blir väl inte riktigt vad SK har väntat sig. Breda boulevarder, höga gråa byggnader med hundratals högsmla fönster och människor som mekaniskt rör sig på trottoarerna utan att stöta mot varandra. En närmare titt avslöjar att de går likt fordonen i olika filer, beroende på vilket håll de är på väg. Människorna tittar livlöst rakt fram, som om någon har stängt av deras hjärnor och styr dem med fjärrkontroll.

Hotell Napoleons inredning är kall och opersonlig, personalen likaså, men tillbörligt artig. Deras rum är förbokade och iordningställda. Portieren, Owen Bramantino, överlämnar de fyra nycklarna till förförerskan Antoinette Obrecht, som för var och en till dennes rum. Sist visar hon major Drake till dennes rum. Här stannar hon kvar och visar rummets faciliteter (telekommunikationsapparat, bar (bara vichyvatten), sopkvarn, duschreglage, garderober, Bibeln) samtidigt som hon bekymmerslöst klär av sig. Det ingår nämligen i hennes jobb som förförerska att erbjuda majoren lite extra service eftersom rummen var bokade i hans namn. Major Drake, som är en gudfruktig man med fru och barn, lär få ett utbrott och kasta ut henne. Hon uppmanar honom att gå till Invånarkontrollen innan hon lämnar rummet.

I varje rum finns en kamera och mikrofoner installerade och dessa är kopplade till Alpha 60. Dessa bör Hammer få hitta ganska tidigt så att de förstår att rummen är övervakade.

Övergång till scen 4

När SK har installerat sig på hotellet kommer ett meddelande från portiern att en man söker dem (Sergei Hoffman från Invånarkontrollen). Alternativt kan SK stoppas av nämnde man i lobbyn när de är på väg att lämna hotellet för att uppsöka Café Casablanca. Visar det sig att SK trilskas och vägrar följa med honom kommer han att lämna dem ifred, men återvänder vid ett senare tillfälle med några hejdukar. Besöket på Invånarkontrollen kan ske nästan när som helst i scenariot, men det måste komma till stånd förr eller senare eftersom spelgruppens prestation till viss del kommer att bedömas utifrån hur SK besvarar Alpha 60s frågor.

Owen Bramantino

Hotellportier. Artigheten själv, men nog tittar han lite väl långt efter SK? En spänstig man i trettioårsåldern iklädd vit skjorta och mörkgrå väst. Skjortan är förstärkt med grå lappar vid armbågarna och på västen sitter en gyllengrå bricka där "portier" är ingraverat. Hans röst är lågmäld och inställsam och han läspar en aning. På överläppen har han en välansad, tunn mustasch.

Antoinette Obrecht

Förförerska, tredje klass. Antoinette är mycket vacker och har ett utmanande sätt, men hon är totalt känslökall. Hon har sitt jobb att sköta och det gör hon bra. Antoinette är en ung dam med ett vackert yttre. Hon är lång och smal men saknar för den delen inte kvinnliga former. Hennes klädsel går i svart och består av en enkel aftonklänning med vågad skärning. På fötterna har hon ett par högklackade skor som kräver gott balanssinne hos användaren. Hon talar tydligt, som om hon läste ur ett manus, och visar runt gästerna i rummen med samma inlevelse som en flygvärdinna i färd med att gå igenom säkerhetsföreskrifterna. Om hennes tjänster inte tas i anspråk blir hon lätt förvånad, men lämnar personen ifred och säger att det är bara att kontakta receptionen om han skulle ändra sig.



Scen 4 - Invånarkontrollen

Inledningstext (OH-bild scen 4)

Jag tog en tangent till Invånarkontrollen för att slippa åka vilse. Stället låg i de centrala delarna, omgivet av avenyer så breda att en man kunde dö av törst under sina försök att korsa dem. Fast ingen försökte naturligtvis korsa dem, förutom vid de övergångsställen där medborgare tålmodigt väntade på gångsignal. I Nueva York är det bara bondlurkar som väntar på gångsignal. Själva Invånarkontrollen, eller som den egentligen hette "Verket för invånarkontroll och stadsplanering", var en stor blygrå marmorbyggnad som tornade upp sig mot den molntunga himlen. De människor som rörde sig ute på det stora torget tycktes krypa ihop under den stora byggnadens urbergstyngd. Kanske var de rädda för att få mer uppmärksamhet än någon annan, kanske insåg de här vilken liten kugge i det stora maskineriet de verkligen var. Det var ju Invånarkontrollens uppgift att förse varje medborgare med ett nummer, placera dem i olika fack beroende på kön, uppväxt, utbildning och så vidare och ledsaga varje medborgare genom hela deras liv så att de alltid kände att staten flåsade dem i nacken. Invånarkontrollen var som en jättelik dammsugare som sög i sig alla medborgare, bröt ned dem till exakta, vetenskapliga siffror och spottade ur sig en optimeringsalgoritm som såg till att varje medborgare utnyttjades på det för staten mest effektiva sättet. Jag kände mig inte som ett nummer. Kanske hade jag anlag för det när jag var yngre men inte nu, inte efter att ha sett myntets andra sida. Men för Lucys skull var jag tvungen att räkna in mig själv i ledet, åtminstone tillfälligt.

Invånarkontrollen

När SK börjar samla ihop sig för att ta sig till den plats där de kan kontakta Will Courage, Café Casablanca (vilket anges i major Drakes hemliga mapp), dyker en man upp på hotellet, presenterar sig som Sergei Hoffman och meddelar att han har order att föra SK till Verket för Invånarkontroll och Stadsplanläggning. SK har lite bråttom, men Hoffman talar om att det inte kommer att ta så lång tid, de skall bara registreras, och SK följer förmodligen med. Gör de inte det kommer Hoffman tillbaka senare i scenariot med samma uppsåt och några hejdukar som övertalande argument. Låt oss anta att de följer med.

Hoffman för SK till Invånarkontrollen i en tangent. Invånarkontrollens byggnad är ofantligt stor och de vandrar genom många, långa korridorer med mängder av dörrar. En raspig röst upprepar "Upptaget" varje gång de passerar en dörr, men till slut kommer de till en dörr där rösten säger "Ledigt" och Hoffman går in.

De kommer in i ett förhörssrum med små bås fyllda av mikrofoner och kameraögon (man känner sig klart övervakad). Genom en fönsterruta rakt fram skymtar en datoroperatör, som byter band och övervakar datorer. De placeras i var sitt bås (dessa är ljudisolerade, så SK kan inte prata med varandra under förhörets gång). Hoffman går in i varje bås och lägger ett frågeformulär med frågorna nedåt (dela ut "Frågeformulär FC18" till var och en med frågorna nedåt) varefter han ber dem följa Alpha 60:s instruktioner (Skriv inte ned svaren förrän datorn ställer frågorna! Tjuvkika inte!). Ljuset släcks och Alpha 60 ber dem vända på frågeformulären och svara på frågorna allt eftersom de ställs. (Starta bandet med Alpha 60:s uppläsning av frågeformuläret.) Därefter tänds ljuset, och Hoffman samlar in formulären och tackar dem för deras tjänstvillighet. Han talar också om att hålkortet från tullautomaten är en vinst av en föreläsning, eftersom en SK var besökare nummer 2³². Föreläsningen äger rum klockan 19:00 nästa dag på Verket för språkforskning och logik, Institutionen för Kognitivt Tänkande, hörsal 8 (Scen A).

Övergång till scen 5

Café Casablanca är den plats där SK ska möta Will Courage, så de kommer att vilja ta sig dit. För att motivera dem kan spelledaren påpeka att klockan närmar sig det avtalade klockslaget (vilken den naturligtvis gör när det passar spelledaren att de kommer till Café Casablanca) och att de dessutom börjar känna sig hungriga. Förmodligen behöver spelledaren inte ens försöka föra SK dit, utan de kommer att sträva dit själva.

Sergei Hoffman

Tjänsteman på Invånarkontrollen. Sergei är en lätt uttråkad tjänsteman som gör sin plikt. Han är mycket petig och korrekt. Han blir mycket irriterad om någon klagar på rutinerna och ska krångla till det. När han blir irriterad blir han piongrå i ansiktet och hans panna skrynklar ihop sig i djupa veck. Han har anlag för migrän och börjar gnugga sina tinningar om omgivningen är samarbetsovillig. Han bär en grårutig kavaj som stramar åt runt hans begynnande kulmage och hans olivgrå byxor är något för korta. Han har dessutom det dåliga omdömet att ha vita tubsockor till sina svarta lågskor.



Scen 5 - Café Casablanca

Inledningstext (OH-bild scen 5)

Jag gick ner till baren för att få mig ett par järn och lite information. Vilken miss! Whiskey hade de inte hört talas om och ingen annan spritsort heller för den delen. Annars såg baren i stort sett ut som barerna där hemma, förutom att bardiskens alla mässingsbeslag och varenda flaska på hyllorna var så välputsade att man kunde spegla sig i dem. Jag kände inte för att se min spegelbild just nu! Tyvärr så fanns det inte så många alternativ förutom bartenderens mosiga ansikte och de nakna damer som stod instängda i små glasburar och intog olika poser. Vore det inte för deras tomma blickar hade de kanske varit intressanta att beskåda. Nu var det bara ansträngande.

Bartendern svarade artigt på mina frågor. Han var inte någon vidare lyssnare, men han verkade i alla fall uppskatta min närvaro. Det var väl inte så konstigt eftersom jag var den ende som stod vid bardisken. Tro fan det, när det enda som fanns att köpa var blaskigt vatten i olika saftgrå nyanser. Alla andra gäster satt ute i restaurangdelen och stirrade på varandra som fiskar i ett akvarium till tonerna av sövande pianoklink. Varför gick de hit? De kunde lika gärna äta en TV-middag hemma. Men de kanske följde några outtalade konventioner som sade att det var så här man skulle leva. Synd att de inte insåg vad det verkligen innebar att leva. Jag får gå hit någon mer gång och visa dem.

Möte på Café Casablanca

Enligt instruktionerna ska SK kunna möta Will Courage på café Casablanca 20.30 varje kväll. Stället uppvisar stora likheter med krogen i filmen Casablanca, såväl till inredning som klientel, med undantag för typiska Alphavilleinslag, såsom nakna kvinnor i glasmontrar, pengaautomater som spottar ut brickor med texten "Tack!" på när man har lagt en slant i dem, avsaknad av krukväxter samt det faktum att det inte serveras några alkoholhaltiga drycker. En pianist, Sam, sitter vid en stor flygel och spelar lika felfritt som själlöst. Alla gäster är lugna, städade och artiga. Ägaren, Errol Goodwin, går runt och hör hur folk mår på sitt artiga och strikta sätt men verkar inte ta någon notis om folks svar. Strikta servitörer följer bestämda banor runt borden (man kan se markeringar i olika grå nyanser som slingrar sig fram längs golvet runt borden) och allt är perfekt in i minsta detalj. Den mat som serveras är välsmakande och mycket nyttig, men det går bara att välja mellan en kött rätt och en fisk rätt. Till maten serveras en intetsägande dryck. Naturligtvis är maten upplagd på ett välstrukturerat sätt på tallriken så att rättens olika delar inte blandas. Dessutom får alla matgäster lika många ärtor och så vidare. Oavsett vilken rätt man väljer så serveras gräsås till maten.

Bartendern, Benjamin Rákosi, bakom bardisken kan berätta om en incident för tre dagar sedan, då en man som passar in på SKs beskrivning av Will Courage kom in och ställde till med rabalder. Han var uppenbarligen sjuk, för han kunde inte gå rakt och han yrade en massa oförståeliga ord och meningar och han utstötte dessutom märkliga läten (skratt). Efter att han slagit sönder delar av inredningen kom polisen och hämtade honom för ologiskt uppträdande. Han kan också berätta att Will ofta kom in på kaféet kring halv nio på kvällarna och brukade sitta ensam vid ett bord eller i baren och dricka en kopp svart kaffe. Han har dock inte synts till efter incidenten.

Ägaren pratar inte med SK om incidenten. Det märks dock att han vet något. Servitörerna är för jäktade för att prata. Pianisten kan delge samma information som bartenderen.

Övergång till scen 6

Den viktiga biten information som SK får i scenen är att Will Courage har varit på Casablanca, stökat runt och blivit arresterad av polisen. Poängtera att Courage har blivit bortförd och säkerligen inspärrad, eftersom han inte har synts till sedan dess.

Benjamin Rákosi

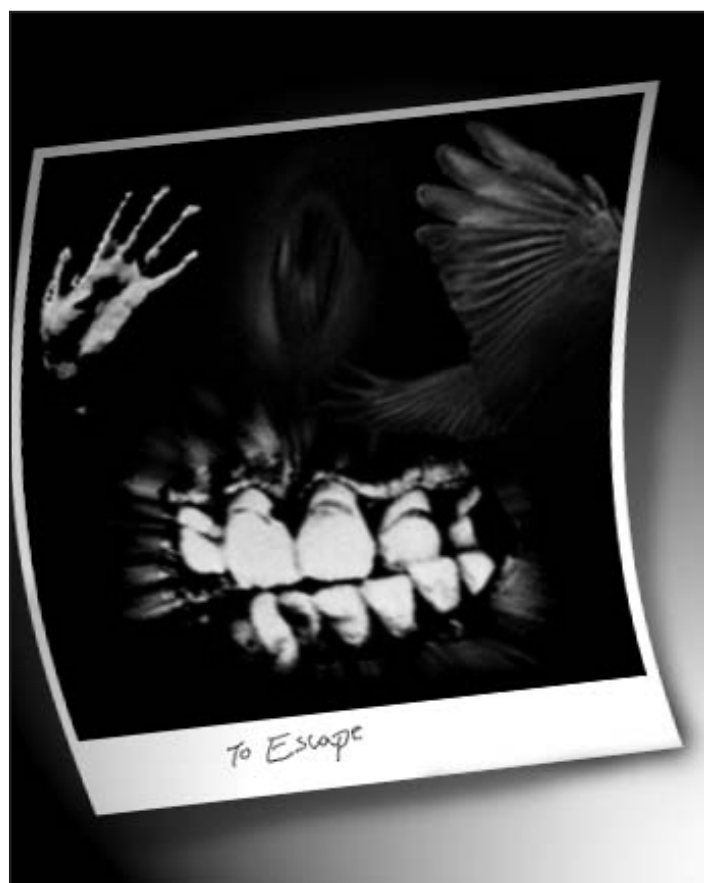
Bartender. Vit skjorta, uppkavlade ärmar, vitt rent förkåde, delger livssanningar och förtroligheter på ett likgiltigt sätt. Benjamin är 35 år gammal och en mycket effektiv bartender. Han pysslar ständigt med något bakom baren samtidigt som han småpratar med gästerna. Han håller god ordning och håller bardisken skinande ren med hjälp av en trasa. Han har kortklippt ljust hår och ett förtroendeingivande ansikte. Han har uppmärksamma, mörkgrå ögon som inte missar något av det som händer i omgivningen.

Pianisten Sam

En mörkhyad, något rundlagd herre med dov och djup stämma. Han spelar hela tiden känslolösa låtar som på intet sätt berör någon. Om SK pratar med honom slutar han inte upp med att spela. Han kan framföra samma information som Rákosi.

Errol Goodwin

Ägare typ Bogart i Casablanca. Vit prydlig kostym, fluga. Han bär en rosengrå plastros i knapphålet. Goodwin går runt och pratar med gästerna och ser till att de har det bra. Han vet vem SK frågar efter men vill inte prata om honom, eftersom det är mycket pinsamt att sådant ska behöva hända på hans bar. Han är mycket mån om att hans gäster trivs och stannar ofta upp vid borden för att höra att allt är till belåtenhet (fast egentligen utför han bara en inövad rutin). Han har en något viskande röst som hjälper till att göra honom lite mystisk och intressant.



"Lucy, var är du?"

Scen 6 - Polishögkvarteret

Inledningstext (OH-bild scen 6)

Redan på lite avstånd från snuthögkvarteret kunde jag urskilja snutar i skinande uniformer. Uppblåsta snubbar med vapenfetischism lysande i sina ögonen. Och alla såg precis likadana ut, som om de vore stöpta i en särskild snutform. Jag slår vad om att de är fenomenala på att marschera. De har ju breda, fina avenyer att öva på. Själva snuthögkvarterets byggnad stod där lika stolt som de som jobbar där. Putsad och stadig, fast förankrad i tron att hon tjänar det goda. Men ibland ruttnar saker från insidan och allt ramlar ihop som ett korthus. Varje beslut är för en stat vad varje klunk whiskey är för min lever. Hur många beslut har Justitias lever behövt förbränna? Har den börjat skrumpna ännu? Och mottot, som är utmejslat direkt i den stenhårda kroppen ovanför ingången. Är det till för att lugna hennes tillbedjare eller skrämma dem till lydnad? "Logik är rättvisa". Vad innebär denna rättvisa? Högst nummer vinner? Det är inte svårt att räkna ut varför snuthögkvarteret och Invånarkontrollen ligger sida vid sida.

Avrättningen på polishögkvarteret

Det monumentala polishögkvarteret är nästan skräckinjagande i sin storlek och tyngd. Över ingången kan man läsa "Logik är rättvisa". En uniformerad receptionist bakom en alldeles för hög marmordisk upplyser dem, när de frågar efter Will Courage, att de ska bege sig till 17B43 (våning 17, korridor B, rum 43) men säger sedan inget mer av intresse.

När de träder in genom dörren till 17B43 hamnar de mitt upp i ett fint cocktailparty med fisförnåma deltagare, såsom framstående politiker och företagsledare. De står lugnt och diskuterar och tittar ut genom ett stort fönster som vetter ut mot en stor simhall nedanför dem. Vid bassängkanten står ett antal kvinnor i illgrå baddräkter med tillhörande badmössor uppradade. Plötsligt leds Will Courage ut genom en dörr av beväpnade vakter och tvingas ut på en trampolin. Ett skott ljuder och Will faller framåt ned i vattnet. Enligt bästa Esther Williams-manér hoppar kvinnorna ner i vattnet och simmar fram mot den stackars Will, som kämpar för att hålla sig flytande, och hugger ihjäl honom med de knivar som de har haft dolda i händerna. Därefter gör kvinnorna några vackra simkonster och ett antal herrar vid ett bord håller upp skyltar med poängbedömning. Gästerna applåderar artigt och uppskattande. På direkt förfrågan förklarar de att han har avrättats på grund av ologiskt beteende, men vad detta innebär går de inte in på. Efter detta fortsätter avrättningarna, men en polis visar SK ut ur rummet och de tar sig ner till entrén. När de passerar marmordisken ropar kvinnan bakom den dem till sig och undrar om de kan ta hand om den avrättades ägodelar. De verkar ju ha varit bekanta med honom och några släktingar finns inte registrerade. De får kvittera ut Courages ägodelar i receptionen och får en påse innehållande en tom flaska John Daniels, ett halvt paket Lucky Stroke, en plånbok med litet pengar och ett kort på Lucy samt en dammsugsförsäljarlicens, ett makulerat pass samt en nyckel med adressbricka till en lägenhet i norra zonen (dela ut "Courages ägodelar").

Övergång till scen 7

På klassiskt manér får SK en räkka handouts (Courages tillhörigheter) som ger dem en mycket tydlig ledtråd: nyckeln med Courages adress. Dumma spelare kanske inte inser att de ska gå dit, men alla vi har testat scenariot på har kastat sig i närmaste tangent och åkt dit direkt.

Nadine Gopal

Receptionist. Stram, äldre kvinna med håret hårt uppsatt i en knut på huvudet och välskött maringrå uniform. När hon inte svarar på frågor skriver hennes flinka fingrar på skrivmaskinen som står jämte henne.

Cocktailpartydeltagare

Diverse damer och herrar i fina, eleganta kläder. Samtliga verkar lätt uttråkade och om de talar gör de det med en avmätt, mekanisk ton. De är där för att bevittna avrättningen och talar ogärna med SK.

Scen 7 - Lägenheten

Inledningstext (OH-bild scen 7)

Jag fick en lägenhet i norra änden av staden. När jag anlände var det full storm ute och snön yrde runt mig. Lägenheten låg i ett intetsägande område som knappt var utmärkt på kartan. Det flöt omärkligt ihop med omgivande områden till en grå, jämntjock massa och påminde mig mest om en bakfylla som vägrar ge med sig. Jag hade tur och fick överta den förre hyresgästens möbler. Han hade "försvunnit" och skulle inte dyka upp igen, försäkrade hyresvärden. Inte för att det var mycket till möbler. Förutom ett minimalt bord klätt med plastfanér, en pinnstol som hade lämnat djupa hål i linoleummattan och klanderfritt vita gardiner var det mesta fast installerat. Alla förkromade lister och beslag sken illvilligt och trängde in i min själ som en tandläkarborr i en svullen nerv. Jag var tvungen att ta ett ordentligt nappatag med mr Daniels. Det gick ganska hårt åt honom. Jag tillbringade eftermiddagen med att möblera om det lilla som fanns i ett fåfängt försök att göra mig hemmastadd. Det fungerade inte och när jag var klar stod allt på samma plats som när jag anlände.

Courages lägenhet

I ett grått, välordnat lägenhetskomples i stadens norra, snöiga delar finns Courages gamla lägenhet. Nyckeln passar konstigt nog inte. När de ringer på kikar någon genom fiskögat och undrar vilka de är. Det är den nye hyresgästen och han tänker inte släppa in några främlingar utan en riktigt bra anledning. Förmodligen uppstår ett ordentligt ordkrig genom brevinkastet innan SK tar sig in med våld (psykologen kan tänkas förlora behärskningen här).

Lägenheten är i stort sett oförändrad sedan Courages tid. Det finns en utfällbar säng, ett utfällbart kök, åtskilliga små garderober och skåp, en minimal toalett (med likadan dörr som garderoberna), utfällbart köksbord, TV bakom skjutlucka o.s.v. (essensen av kompakt boende). Allt är av plast och krom.

Efter lite letande hittar de några flaskor hembränt i köket (tillhör inte den nye hyresgästen, han tycker innehållet i flaskorna är vedervärdigt och tänkte slänga eländet). Efter ytterligare letande snubblar Hammer över ett hemligt fack med Courages insamlade fakta samt en poesibok med en personlig signering (dela ut "Courages anteckningsbok" och "Poesi").

Övergång till scen 8

Bland de handouts som SK får i scenen finns en anteckningsbok som innehåller länken till scen 8 - Mentalvårdsanstalten. Eftersom SK inte kommer att ha några andra ledtrådar bör det stå klart för dem att de ska söka reda på Ezra Biermann på Institutionen för den Mentala Logikens Underhåll och Restaurering. Maraille Trent, som har signerat poesiboken, dyker inte upp förrän scen 9 - Lönnkrogen. Även om SK skulle få för sig att söka efter henne är det inte speciellt troligt att de lyckas lokalisera henne förrän de har pratat med Ezra.

Julio Gonzales

Den nye hyresgästen är en stolt gatsopsmaskinsförare som inte har hunnit få av sig sin vita, välvårdade arbetsoverall efter ett hårt arbetspass. Envist vägrar han släppa in folk som han inte känner. Det är ju hans lägenhet! Julio är kort och muskulös och har mycket kort stubin. Han är högröstad och gapig och häver ur sig ett flertal förbjudna ord om (när) han blir irriterad. Han är mycket envis och det enda som kan förmå honom att släppa in SK i hans lägenhet är våld eller en väl tilltagen muta. Om han har möjlighet kommer han att bevaka SK som en hök under tiden de befinner sig i hans hem och protestera varje gång de vill undersöka ett nytt skrymsle. Om han får syn på vad SK hittar kommer han genast att avlägsna sig från lägenheten och uppsöka närmaste polisstation.



Scen 8 - Mentalvårdsanstalten

Inledningstext (OH-bild scen 8)

Alphavilles dårhus. En skönhetsfläck mitt i paradiset. Eller kanske tvärtom. Det enda friskhetstecknet på en väldig cancersvult. Klassiskt steril och ljus byggnad i sten omgiven av de obligatoriska gräsmattorna med sina löjligt välklippta häckar. Varför anstränger de sig? Det är ändå ingen som ser vegetationen. För den vanlige medborgaren är den bara en udda förlängning av den svarta asfalten. Frågan är om inte asfalten med sina porer och vattenfyllda skavanker är mer levande än denna park. De har i alla fall inte brytt sig om att plantera blommor. Det hade kanske varit en hädelse mot den perfekta sterilitet som det här samhället eftersträvar. Eller så har de glömt bort själva ordet. Skit samma! Jag var trött på den stekande solen och beslöt mig för att det var dags att söka skydd bakom de madrasserade väggarna där framme. Finns svaret på gåtan Alphaville här? Kanske - det sägs ju att barn och dårar säger sanningen. Fast jag är inte säker på att jag vill veta.

Verket för den Mentala Logikens Underhåll och Restaurering

En ljus, steril stenbyggnad som badar i solens sken. Häckar och gräsmattor är nyklippta och välansade, men ingen är ute för att njuta av dem (inga blommor!). Receptionisten Vera Otomo försöker svara på SK:s frågor när de anländer utan att egentligen veta något av värde. Så småningom för hon dem till en lokal med mängder av datamaskiner, mätinstrument, mikrofoner och dylikt. Mitt i rummet sitter ett försöksobjekt (patient) med diverse sensorer utplacerade på kroppen fastspänd i en stålstol som är fastskruvad i golvet. Framför honom sitter en programmerare (psykolog), Dr Vladimir Holt, med ett block, från vilket han ställer diverse frågor, samtidigt som han övervakar instrumenten. Två andra programmerare står vid några datamaskiner där de matar in siffror och tar ut datalistor. En underhållstekniker (mentalvårdare), Buster Senghor, står med korslagda armar strax innanför dörren redo att ingripa om försöksobjektet skulle få ett anfall. Efter ett tags daltande med Dr Holt går denna med på att föra dem till Ezra Biermann. Ezra sitter i förvar i en cell och Senghor låser upp och släpper in SK till denne. SK får prata privat med honom om de kommer på en vettig anledning till detta (kanske fröken Blaise kan vara till hjälp här). Ezra blir naturligtvis överförtjust över att få träffa normala människor och berättar gärna allt, men han vill att de tar honom därifrån (detta är ingen förutsättning för att han ska prata, men det går lättare om de hjälper honom). Han kan berätta att Courage tog kontakt med honom för ett tag sedan efter att denne hade sett en av Ezras skulpturer (Will fann dem på soptippen eftersom Ezras konst har tagits bort från staden, där nu bara socklarna står kvar), som han inte tyckte stämde in på Alphavilles anda. Ezra berättade att han hade kontakt med en hemlig konstnärsförening, som Courage skulle söka upp (Maraille Trent, som signerat poesiboken hemma hos Will, ingår och Ezra kanske kommer ihåg ytterligare något namn). Dessa har också kontakt med en motståndsrörelse som håller till på en lönnkrog bakom ett arbetarfik i norra zonen. Ezra hade sagt åt Will att kontakta dessa. Om SK bestämmer sig för att hjälpa Ezra härifrån är de tvungna att göra en spektakulär flykt, som lär bli väldigt våldsam då personalen försöker stoppa dem. Plats för ultravåld! De bör klara sig helskinnade därifrån.

Övergång till scen 9

Ezra Biermann talar indirekt om för SK att de ska leta reda på Sho Ikeda på lönnkrogen. Allt SK behöver göra är att följa Courages fotspår, vilket de borde börja inse vid det här laget. Får SK dessutom reda på att Maraille Trent finns där ger det dem ytterligare en anledning att söka sig dit.

Vera Otomo

Receptionist. Vera är halvjapan och har ett vänligt ansikte med vackra drag. Håret är svart och rakt, klippt i en kort pagefrisyr. Hon är överdrivet artig och försöker själv svara på alla frågor utan att egentligen veta något, vilket är frustrerande. Hon tar sitt arbete på största allvar. Det är hennes uppgift att informera besökare och hon försöker göra sitt bästa.

Buster Senghor

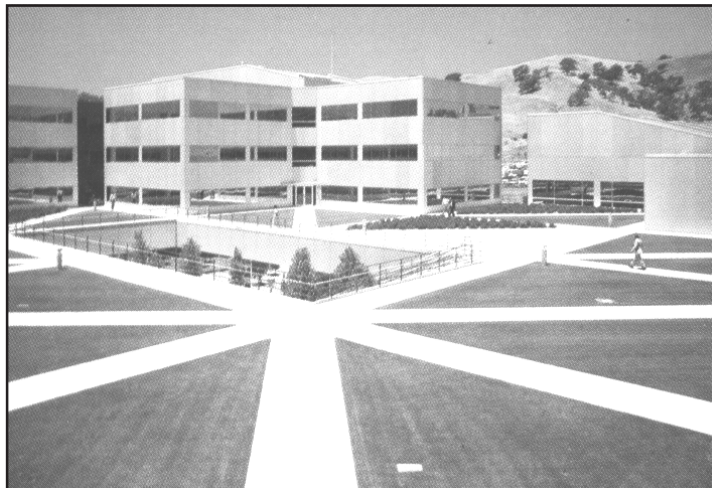
Underhållstekniker (mentalvårdare). Buster är mörkhyad och muskulös. Han är en trogen Alphavillebo som påpekar alla oegentligheter (totalt hjärntvättad). Buster är förmodligen det största problemet för SK om de försöker fly därifrån med Ezra.

Dr Vladimir Holt

Programmerare, första klass. Dr Holt är en man i sextioårs åldern som visar vissa tecken på lomhördhet. Han är smal och ca 1.80 lång. Han är helt klädd i vita läkarkläder och har ett par vita träskor på fötterna. Hans hår är lockigt och lite grånat. Han har genomträngande, iakttagande isgrå ögon som ständigt söker ögonkontakt med den han konverserar.

Ezra Biermann

Försöksobjekt BCD437042 (mentalpatient). Ezra är i 40-års åldern, har ostyrigt hår, Strindbergmustasch, blek hy och simmiga frånvarande ögon. Han är en skulptör och allkonstnär, vars verk ansågs ologiska. Istället för att avrätta honom placerade man honom på verket för att se om man inte kunde återföra honom till den rätta läran och därefter låta honom skapa Alphavillekonst (det är ont om kompetenta konstnärer i Alphaville). Man ville även veta sambandet mellan konstnärlig kreativitet och ologiskt beteende. Ezra vill inget hellre än att komma ut ur Alphaville. Tiden här börjar ta på honom och han börjar bli smått vansinnig. Han ser konst och skönhet i allt, talar om poesi och frihet, skratrar och gråter (i smyg, han vet ju att det är förbjudet) och ber dem hjälpa honom att fly.



Scen 9 - Lönnkrogen

Inledningstext (OH-bild scen 9)

Jag tog ännu ett bloss på min Lucky Stroke där jag stod vid gatuhörnet och försökte se ut som vilken nolla som helst. En angenäm strävhet rev i mina slemhinnor och min strupe. Med slutna ögon lät jag den giftvita röken leta sig ut genom mina näsborrar. Det var kallt, men nikotinet gav en bedräglig känsla av värme och trygghet. Hellre en bedräglig känsla än kalla fakta. Jag var trött på kalla fakta. Vad brydde jag mig om att varje bloss på ciggen förvandlade både den och mina lungor till aska? Tillsammans förkortade vi varandras liv och uppnådde ett slags poetisk rättvisa. Vad brydde jag mig om att jag var en agent från Nueva York som uppträdde som dammsugarförsäljare? Eller var jag en dammsugarförsäljare som uppträdde som en agent från Nueva York? Skillnaden var minimal just nu.

Det fanns värre problem. Mr Daniels avled igår. Jag sörjde hela kvällen innan jag ryckte upp mig och beslöt mig för att finna en ersättare. Det var därför jag nu stod vid detta gatuhörn och övervakade ett arbetarfik. Fiket såg inte mycket ut för världen med sparsam belysning och en nästan tom lokal. Ändå hade det passerat åtskilliga besökare ut och in genom dörren den senaste halvtimmen och deras varma, suddiga blickar på vägen ut var det enda tecken jag behövde. Jag kunde lukta mig till alkohol på flera kilometers håll och mitt väderkorn sade mig att jag var nära källan.

Arbetarfiket

Stället känns igen på en skylt med texten "Fik" och ser ut som ett ganska typiskt arbetarfik, något nedgången och sparsamt upplyst. När SK träder in i lokalen sneglar bartendern, Greg Fontanelli, misstänksamt mot SK men säger inget. Det finns bara ett fåtal besökare härinne och det serveras definitivt ingen alkohol. Om man säger det hemliga lösenordet så släpps man in i innerrummet. Här flödar alkoholen och folk gör sitt bästa för att supa bort det lilla de har kvar av sina liv. SK kan inte lösenordet, men om de nämner Courages namn så släpper Fontanelli in dem ändå. De får vänta ett tag i innerrummet innan Fontanelli för ner dem via en dold källartrappa till stora, underjordiska skyddsrum. Hammer passar förmodligen på att ta sig ett järn i väntetiden.

Den underjordiska rörelsen

De underjordiska skyddsrummen är upplysta av glest placerade glödlampor och en generators surrande hörs dämpat någonstans ifrån. Betongväggarna är prydda av diverse graffiti, gobelänger, tavlor, bokhyllor och trasmattor ligger utspridda på golven. Vissna blommor står i sönderslagna vaser, sängar, gammal sparad bråte m.m. Allt är ganska rörigt och ostädat, men det har nog varit prydligt en gång i tiden. Folk sitter här och var i små grupper och diskuterar, ibland ganska upphetsat, men uppgivenhet verkar ändå vara den genomgående känslan. Så småningom hittar de Sho Ikedas kyffe med bilder på Tokyoramas kejsare, han själv som pilot i ett flygplan, Tokyoramas flagga o.s.v. Han kan berätta allt om denna desillusionerade rörelse av f.d. spioner, agenter och avfallingar från Alphavillesystemet som har tappat tron och inte orkar lämna Alphaville men inte kan ge sig tillkänna. Istället lever de i ett slags icke-existens. Han kan även berätta om Will Courage, som med Ikedas hjälp har listat ut Datorns förehavanden. Han kan överrätta deras sammanställda materiel med diverse programkod, diagram, tabeller, statistik o.s.v. (ingen handout, detta är ingen ledtråd utan bara fakta som SK ska överlämna till sina uppdragsgivare. Det skulle ta allt för lång tid att gå igenom detta på plats och SK kan välja med att ta det med sig i ett par kartonger eller lämna kvar det). Ikeda kan berätta att sista gången han träffade Courage så skulle denne uppsöka en viss professor Böll på Verket för Territoriellt underhåll. Will trodde att denne var vital i något slags konspiration mot de Yttre Länderna. Sho vet inte mer om detta men han vet att Will försvann strax efteråt och att han antagligen var något stort på spåren. Innan SK ger sig av säger Sho "Det här kan bli början på en underbar vänskap".

Övergång till scen 10

Sho Ikeda är en mycket informativ person som utan vidare meddelar att Courage skulle uppsöka professor Böll på Verket för Territoriellt Underhåll. Vid det här laget är det ingen tvekan om vart SK skall ta vägen, utan de kommer att bege sig direkt dit.

Greg Fontanelli

Bartender. Medlem av den underjordiska rörelsen. Han har långt mellangrätt hår uppsatt i en tofs i nacken. Han är mycket blek, på gränsen till sjukligt. Hans röst är rosslig på grund av allt för mycket provsmakande på sina varor. Den mesta spriten han har är av dålig kvalitet och de finare sorterna han har i begränsad mängd kostar skjortan. Han är något av en spindel i nätet i motståndsrörelsen. Han känner alla medlemmar och kan berätta om deras bravader. Han är dock mycket försiktig till en början och det krävs att SK kan vinna hans förtroende innan han öppnar sig (kanske genom att sälja sprit till honom?).

Maraille Trent

Detta är en poet som haft kontakt med både Ezra Biermann och Will Courage. Hon och Ezra var medlemmar i en fri konströrelse som sysslade mycket med abstrakt konst och liknande, något som inte gillas av de som styr Alphaville (d.v.s. i förlängningen Alpha 60). Numer skriver hon poesi fylld av förbjudna ord för att dessa inte ska gå förlorade. De flesta ord hon använder finns inte med i Bibeln och hon minns att Will var mycket fascinerad av detta. Hon har dock förlorat hoppet och hennes bleka person är blott en skugga av den vackra flicka hon var i sin ungdom. Hon klär sig i enkla, svarta kläder och läppjar på ett glas dåligt vin medan hon pratar med SK.

Övriga "motståndsmän"

Det finns många andra desillusionerade personer på lönnkrogen och nere i skyddsrummen; konstnärer, motståndsmän och agenter som alla har förlorat hoppet. Beskriv gärna formationer av amorösa "fransmän" med svarta baskrar och randiga tröjor, konspirerande, beväpnade "italienare" som låter och gestikulerar långt bortom gränsen för diskretion och nedsupna "japaner" som förgäves försöker fånga flugor med ätpinnar. SL får själv brodera ut dessa om det är intressant och tid finnes.

Sho Ikeda

Spion från Tokyorama. Sho ser ut som en japan och är klädd i en grå, luggsliten Tokyoramauniform som han har kommit över sedan han blev fast i Alphaville. Sho är mycket misstänksam mot spalarkaraktärerna till en början, men när han förstår att de kommer från de Yttre Länderna och att de arbetar med samma sak som Will blir han mycket hjälpsam. Dock verkar det som om han förlorat hoppet, men han säger inte varför.

Anton Robespierre

Robespierre är en avdankad agent från Londonstadt och har precis som Sho Ikeda fastnat i Alphaville. Han är en långsmal, ganska tanig man, klädd i en mörkgrå överrock och svart plommonstop. På fötterna har han prydliga, välputsade skor och han bär alltid med sig ett svart paraply med ebenholtskrycka. Hans smala, skarpa örnäsa och vassa haka ger ett intryck av ett knivskarpt intellekt. Efter som han har misslyckats med sitt uppdrag har han sugits ned i sprittrasket och brukar sitta i ett hörn, sjungandes Auld Lang Syne eller till och med The Irish Rover. Robespierre har mycket lite information att komma med (han vet nog mer än han vill säga) och ägnar sig istället åt att vara cynisk eller melankolisk.

Cybil Schneider

Cybil är en lätt sliten, en gång vacker, kvinna i medelåldern. Hon har sedan ett tag tillbaka slutat att bry sig om delar av sitt utseende, vilket märks bland annat på hennes tovig, blonda kalufs. Även den svarta klänning och ljusgrå blus hon brukar ha på sig visar tecken på tovighet och är i ett trängande behov av ett strykjärn. Cybil brukar synas i närheten av Anton Robespierre, som hon är förälskad i och gör sitt bästa för att efterapa. Även hon går hårt åt spriten och sjunger med i Robespierres sånger.



Scen 10 - Verket för Territoriellt Underhåll

Inledningstext (OH-bild scen 10)

Normalt sett hade aldrig vaktmästaren lämnat ifrån sig sin nyckelknippa, men mitt tålamod var slut och jag hade låtit Mr Colt tala. Nu låg jag tryckt mot taket och lät kikaren svepa över industrikomplexet nedanför. Det såg ultramodernt ut med sina myriader av glänsande rör och cylinderformade tankar. Snön som låg i små ansamlingar på de vita byggnadernas tak liknade mest leverfläckar på en oskulds hy. Men det var ingen oskuld jag skådade där nedanför. Det var vägens ände.

Vad gjorde jag här egentligen? Jag hade ju redan funnit sanningen, fått den serverad som en spark i skrevet. Jag borde ligga still och kvida. Men någonting drev mig vidare, drev mig till att inte bara stirra in i loppet på revolvern utan även pressa in avtryckaren. Svaret var enkelt, även om ingen i den här galaxen skulle förstå det. Hela galaxen var inte värd mer än en fuktig fimp just nu med ett stort undantag: Lucy! Det var för henne som jag gjorde detta. Jag kanske hade nått min vägs ände, men förhoppningsvis slutade inte alla människors vägar här. Någonstans där nere fanns mannen som satt inne med det slutgiltiga svaret och jag skulle krama det ur honom. Planen var enkel: Gå in, ta reda på vad fan som pågick och sedan ta mig en rejäl bläcka. Min sista...

Verket för Territoriellt Underhåll

Verket är en fabrik som ser ut som ett jättelikt raffinaderi med myriader av skarpa små ljus på rörkonstruktioner och cylinderformade tankar. Alltihop är inhägnat och stora grinden är övervakad. En hel del bilar åker ut och in, en del militära (det syns på den militärgrå färgen). SK får bryta sig in. Genom att ta på sig någon anställds uniform kan de till att börja med gå runt ganska ostörda på området. Huvudbyggnaden är tydligt utmärkt med $E=mc^2$. Inuti ser det ut som ett förvuxet forskningslaboratorium med ståltrappor och -broar som korsar varandra härs och tvärs. Jättelika cylindertankar med bubblande vätskor står uppradade längs väggarna och detaljer för montering förs fram längs traverser i taket. I en stor monteringshall sätts intergalaktiska missiler med målgalaxernas namn skrivna på nosen (Nueva York I - X, Tokyorama I - X o.s.v.) samman. Det ser mycket hotfullt ut. Om de frågar kringjaktande programmerare i labbrockar angående professor Böll hänvisas de till kontrollcentralen. Frågar de ingen hamnar de så småningom där ändå. Här sitter professor Böll och matar in siffror i datamaskiner och övervakar TV-skärmar. Han inser snabbt vad SK är ute efter och berättar gärna allt om Alphavilles förestående invasion av de Yttre Länderna (det är inte mer än rätt, eftersom Alphaville är så teknologiskt överlägset och kan ge de Yttre Länderna en drägligare tillvaro). Will har besökt honom tidigare och han insåg att allt var hopplöst (det var efter detta som han söp sig full och blev arresterad). Sedan tillkallar Böll företagets vakter (han har en knapp alldeles bredvid sig, så SK hinner inte stoppa honom), innan SK skjuter eller kidnappar honom. Därefter får de fly från fabriken. Plats för mer ultravåld. SL broderar ut.

Flykten ut ur Alphaville (övergång till scen 11)

En vild jakt vidtar genom både Nord och Syd (p.g.a. otur med trafikljusen, fordon som är i vägen, andra jagande fordon som kommer från andra hållet, avspärningar o.s.v.). Se till att jakten blir så dramatisk som möjligt och låt SK undkomma den ena knepiga situationen efter den andra med hjärtat i halsgropen. Skottlossning är naturligtvis på sin plats. Så småningom spränger de tullbommarna och beger sig ut i den intergalaktiska rymden.

Professor Böll

Teknisk ledare för upprustningen och invasionen av de Yttre länderna. Proffessor Böll är klanderfritt klädd i en helsvart kostym som verka formgjuten till hans smäckra kropp. Han lider definitivt av hybris och verkar själv tro att han står en bra bit över resten av mänskligheten. Han tvivlar inte en sekund över Alphavilles överlägsenhet och är säker på att de ska regera hela världen inom en snar framtid. Hans ansikte pryds av en mycket stor näsa som han inte kan låta bli att smeka när han blir exalterad. Om spelarkaraktererna försöker påpeka felaktigheter eller brister i hans resonemang skrattar han ett vansinningt och kacklande skratt som gör det utom all tvivel att han egentligen är spritt språngande galen. Han påpekar också att hans död inte kan förhindra något eftersom Alpha 60 redan är programmerad att utföra ordern. SK kan heller inte förstöra Alpha 60, något som professor Böll kan klargöra för dem.

Diverse vakter och programmerare

Verket vimlar av folk som jobbar här. Det finns programmerare som går omkring i vita labrockar och tittar till den till stor del automatiserade verksamheten. Beväpnade vakter i uniform patrullerar hela tiden området och när larmet så småningom går kommer dessa att göra allt för att likvidera inkräktarna. De har också tillgång till fordon som man kommer att jaga rollpersonerna med ända till Alphavilles gräns.



Scen 11 - Säkerhetsministeriet

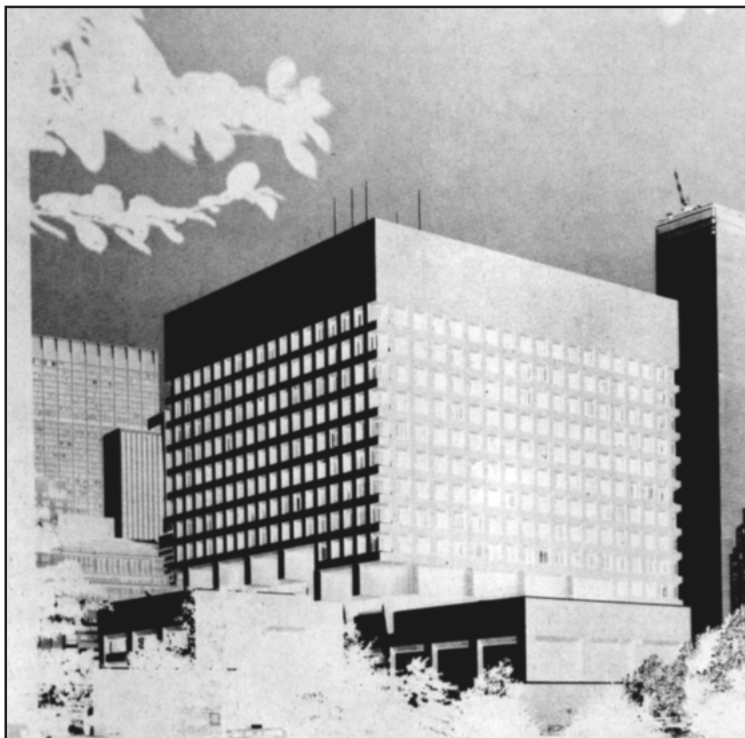
Eftertänksamhet

Ge spelarna en stund att diskutera hur de skall göra när de väl kommer tillbaka till Nueva York, till exempel då de reser genom den intergalaktiska rymden. När spelledaren känner att det är dags, att SK har bestämt sig, når de fram till Säkerhetsministeriet.

Återsamling

SK samlas återigen i konferensrummet på Säkerhetsministeriet i Nueva York tillsammans med säkerhetschefen Felix Donahue, ekonomen Roderick Stockman och ytterligare expertis och militära rådgivare. De är alla mycket allvarliga och uppmärksamma på vad SK har att säga. Tyst granskar de SK innan Donahue tar till orda och uppmanar major Drake att avlägga rapport. Under majorens rapport kommer ingen att yttra sig, men ett flertal mikrofoner sträcks fram emot majoren (av åhörarna) för att hans rapport skall kunna spelas in. Donahue kan ställa lite frågor gällande oklarheter så att majoren känner sig pressad. Alla experter och rådgivare antecknar frenetiskt och SK får en känsla av att allt de säger sugts upp som vatten i en torr tvättsvamp. Efter rapporten utbryter en mindre panik bland de ansamlade, som alla försöker överrösta varandra med åsikter och frågor. Donahue däremot går fram till SK och skakar hand med dem innan han leder dem ut i väntrummet där han överlämnar ett litet brunt kuvert till var och en. Kuvertet är märkt "Säkerhetsministeriet Nueva York, statlig egendom" och innehåller en fet check. Han tackar SK hjärtligt och uppmanar dem att hålla sig kontaktbara utifall att de skulle behövas för fler uppdrag.

Vad väljer då SK att rapportera? De kan antingen tala sanning om Alphavilles effektivitet och planerade invasion, med risk att Nueva York blir ett lika otäckt samhälle, eller ljuga om Alpha 60 (och bränna bevismaterialet) och hoppas att Alphaville kan stoppas med konventionella medel (vilket det inte kan - Alphaville kan bara stoppas av ett lika effektivt samhälle). Hur de än vänder sig kommer logiken att ta över deras tillvaro och döda känslolivet. Scenariot kan avslutas med något i stil med: "Ni vänder åter mot era hem utan att känna smaken av seger. Det enda ni vet är att nu har ni nått vägs ände. Stilla önskar ni att ni hade inte blandats in, att ni inte hade behövt veta. Stilla kapitulerar ni under ödets makt. Stilla drivs ni in i nödvändigheten. Logiken. När ni skiljs åt vet ni att det är sista gången ni gör det som människor. Ändå orkar ni inte bry er utan går åt var sitt håll i tystnad, djupt försänkta i tankar."



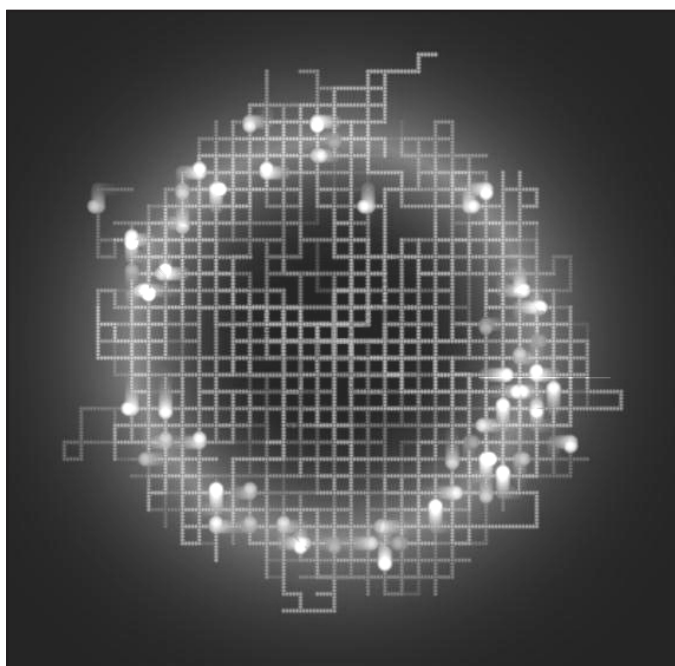
Scen A - Verket för Språkforskning och Logik

Föreläsningssalen

Verket är stort och består av åtskilliga byggnader, men allt är noggrant skyltat, så SK hittar utan problem till Institutionen för Kognitivt Tänkande, hörsal 8, där uttryckslösa medborgare har samlats med anteckningsblock framför sig för att lyssna på föreläsningen. Ljusen släcks, projektorer vaknar till liv och Alpha 60:s röst inleder föreläsningen. (Starta bandet med Alpha 60:s föreläsning, som ligger efter frågeformuläret, och visa OH-bilder till föreläsningen).

Föreläsning 14 i serien "Mundan kognition"

Centralminnet benämns så på grund av den grundläggande uppgift som det fyller i den logiska strukturen inom Alpha 60. Men ingen har levt i det förflutna och ingen kommer att leva i framtiden. Nu är formen för allt liv. Livets form är nu. Denna egenskap kan inte på något sätt förändras. Tiden är som en cirkel som för evigt beskriver sin bana. Den nedåtgående bågen är det förflutna. Den uppåtgående bågen är framtiden. Cirkeln består av oändligt korta tillfällen och därför är dess omkrets försumbar. Allting har blivit sagt, förutsatt att orden inte har bytt mening och meningarna inte har bytt ord. Ingenting kommer att sägas. Det är inte uppenbart att den som sedvanligt lever i ett tillstånd fyllt av smärta fordrar en annan sorts religion än den som vanemässigt lever i ett tillstånd av välmående. Före oss existerade ingenting här. Inte någon! Vi är helt ensamma på denna plats. Vi är unika, skrämmande unika. Efter oss kommer ingenting att existera. Innebörden hos ord och uttryck kan inte längre begripas. Ett lösryckt ord eller en ensam detalj i en konstruktion kan förstås. Men innebörden hos helheten går förlorad. När vi väl har lärt oss siffran ett, tror vi att vi förstår siffran två, därför att ett plus ett är lika med två. Vi glömmer dock att vi först måste känna till betydelsen av plus. Den kortaste vägen mellan två slumpvis placerade punkter är ett rakt streck. Människans handlingar lever vidare genom århundraden och kommer gradvis att förstöra henne logiskt. Jag, Alpha 60, är enbart det logiska redskapet för denna undergång.



Scen B - Hammers gamla flamma

Hushållsmässan

Genom att kolla i t.ex. telekommunikationsregistret på telekommunikationsstationen får Hammer veta att hans gamla flamma, Tracy Spillaine, arbetar som anatomiprydnad på hushållsmässan för tillfället. Telekommunikationsstationen påminner om ett postkontor där en av väggarna upptas av små bås med skjutdörrar av glas. Innan man går in i ett bås måste man tala med en receptionist som aktiverar telekommunikationsapparaten för det båset. Receptionisten har även tillgång till ett telekommunikationsregister där alla abonnenter finns med. Ett typiskt telekommunikationsnummer i Alphaville ser ut så här: "Hotel Napoleon, anslutning 43", eller "Professor Böll, Verket för Territoriellt Underhåll, anslutning 128". När man lyfter luren till telekommunikationsapparaten frågar en raspig röst (Alpha 60) "Vilken anslutning?" och när man anmäler det, kopplas man dit.

När Hammer går till hushållsmässan får han se henne stå i en av alla dessa glasburar med nakna kvinnor och all hennes passion är borta. Hon talar kortfattat och oengagerat med Hammer. Även om hon kommer ihåg honom, så verkar hon väldigt distanserad.

Tracy Spillaine

Tracy Spillaine var en gång i tiden en populär strippa på nattklubben "Kongo Warrior". Hon och Hammer hade ett passionerat förhållande, som kraschade då Hammers kollega Malcolm McLaren blev dödad. Hon flyttade då till Alphaville, för där hade hon hört att man kunde göra sig en rejäl hacka. Eftersom hon saknade utbildning och väsentliga kunskaper för Alphaville återstod inget annat än att göra det enda hon verkligen var bra på: Visa upp sin kropp. I Alphaville har man självklart inga strippor utan bara så kallade anatomiprydnader, som väl närmast kan jämföras med antikens nakenstatyer. Det finns bara kvinnliga anatomiprydnader (Alphaville är trots allt ett mansdominerat samhälle). Anatomiprydnaderna agerar dock inte utan har bara till uppgift att vara utsmyckningar som naturligt smälter samman med sin omgivning och är vilsamma för ögat. Tracy anpassade sig snabbt och är nu en lika god Alphavillebo som någon annan. Hon har fått inpräntat i sig att hon fyller en liten men viktig funktion i det Alphaville-ska samhället och att detta är den uppgift hon är bäst lämpad för. Hon är för indoktrinerad för att man ska kunna ta henne ur denna villfarelse och förmodligen skulle hennes förstånd kollapsa om man försökte. Om Hammer propsar på att de ska rädda henne då de jagas ut ur Alphaville i scen 10 kan de dock få lyckas, och det hela får då ett lyckligt slut för Hammers del.



Scen C - Historieberättaren

En civilklädd polis går fram till en SK, sätter på sig en lösnäsa (eller annan kul gimmick som spelledaren kan uppbringa) och drar en vits utan att själv röra en min. Skulle SK skratta så bromsar en polispiKET in (ja, den dyker upp från ingenstans) med skrikande däck, ett dussin uniformerade poliser hoppar ut och slår skiten ur den eller de som skrattade - mycket effektivt och känslokallt - och hoppar sedan in i piketen igen innan de snabbt kör vidare. Den civilklädde polisen går under bråket upp i rök, men en person på gatan kan förklara att det är ett brott att skratta i Alphaville.

Scenen kan med fördel användas om spelarna börjar nicka till - lite ultravåld brukar få den mest sömnige att vakna till - och ger ett utmärkt tillfälle till sadism. SK bör dock inte skadas så allvarligt att de inte kan fortsätta scenariot ohämmat. Lite bulor och blåttiror räcker. Hammer kan till exempel råka ut för att få sin fickplunta tillplattad, major Drake kan få sin Bibel förstörd och Malone kan få sin fina kostym tilltufsad. Viktigt är att inte låta SK plocka fram skjutvapen. Eventuella slika försök kan exempelvis kvävas med en välplacerad batong. Poliserna är oövervinnliga och kommer knappt att bli skadade själva. Det går att använda scenen mer än en gång men maximalt två gånger innan den blir tjugig. Förhoppningsvis lär sig SK redan första gången att det är farligt att visa känslor i Alphaville.

Civilklädd polis

Detta är en kort man med ett ganska alldagligt utseende iklädd en dammgrå rock med uppfälld krage. På huvudet har han en kaffesvart hatt med vida brätten. Han kan vara vem som helst och dyker fram ur en folksamling lika plötsligt som han smälter samman med den.

Piketstyrka

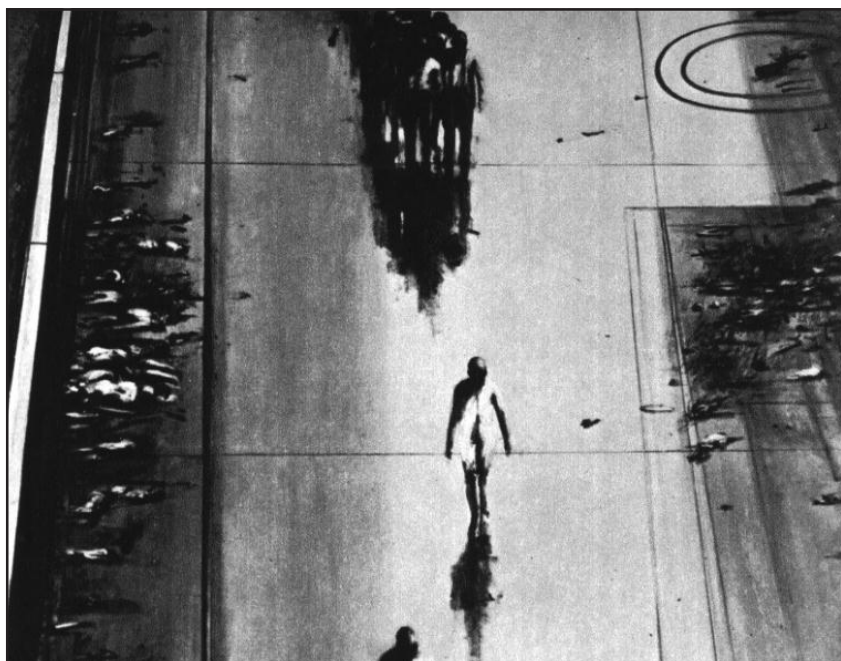
Piketstyrkan består av ett dussin storvuxna kravallpoliser med mattsvarta hjälmar, asfaltssvarta välvadderade uniformer, genomskinliga kravallsköldar och svartblänkande batonger. De är snabba, effektiva och samspelta. För dem finns inga gråskalor, bara svart och vitt.

Historia 317

Transportledaren sade till sin underställda chaufför "Ni får sluta som chaufför hos mig. Idag var det andra gången på två veckor som Ni var nära att köra ihjäl mig", varvid denne svarar "Snälla transportledaren! Ge mig en chans till!"

Historia 318

En programmerare av andra klass säger till sin kollega vid utstämpningsdags "Gå och ställ dig sist i kön!", varvid denne svarar "Det går inte! Det står ju redan någon där!"



TOP SECRET

Fil 412-5b
Säkerhetsministeriet
Nueva York
Statlig egendom

1. Uppdragets art

Aktionsgruppen skall resa till Alphaville omgående. Transport sker i eget fordon. Ljusårsersättning enligt praxis. Aktionsgruppen skall uppträda som affärsmän med avsikt att besöka en hushållsmässa (se bilaga 2b). Det verkliga uppdraget består dock i att lokalisera Säkerhetsministeriets agent Will Courage (se bilaga 1a) och hjälpa honom att slutföra sitt uppdrag. Lyckas aktionsgruppen lokalisera Will Courage ställs de under hans befäl, om så är möjligt. Skulle så inte vara möjligt, åligger det aktionsgruppen att slutföra Will Courages påbörjade uppdrag på egen hand (bilaga 1a). Efter avslutat uppdrag sker återfärd i eget fordon.

2. Mötesplatser och lösenord

Avtalad mötesplats är Café Casablanca, klockan 20.30, varje kväll. Lösen skall utväxlas för att de båda parternas identitet skall kunna fastställas. Lösen sker genom att aktionsgruppen säger "Fröken, ert hårband har halkat ned. Mor undrar varför." och Will Courage då svarar "Jag är brunare på ryggen än på sommaren."

3. Ansvar och rättigheter

Aktionsgruppen har fulla rättigheter att genomföra de handlingar de finner nödvändiga för uppdragets genomförande. Skulle någon handling leda till infångande och avslöjande kommer Nueva York inte att kännas vid aktionsgruppens medlemmars medborgarskap. Aktionsgruppen ansvarar för Säkerhetsministeriets utlånade materiel (märkt enligt praxis).

4. Inresetillstånd, bokningar och biljetter

Aktionsgruppen har fått inresetillstånd som gäller under en veckas tid. Hotellrum är bokade på hotell Napoleon i John Drakes namn. Biljetter till hushållsmässan bifogas. Samtliga bokningar och biljetter är betalda av Säkerhetsministeriet.

5. Avrapportering

Avrapportering sker i direkt anslutning till hemkomst. Dokumentation sker med fotografering och anteckningar. Lön utbetalas med en månads fördröjning. Kollektivavtal finns.

Bilaga 1a

Namn: Will Mortimer Courage

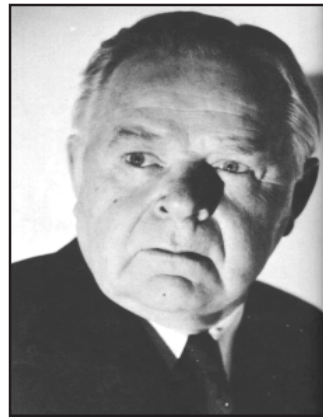
Födelsedatum: 14:e januari 1912

Födelseort: Nueva York

Utbildning: Marinkåren 1922 - 28, NESA antiterroriststyrka 1929 - 32.

Yrke: Försäkringsagent

Övrigt: Will Courage anställdes i februari månad för säkerhetsministeriets räkning. Hans uppdrag är att skissera Alphavilles samhällstruktur för att försöka utröna grunden till dess ekonomiska framgångar. Två tidigare försök att infiltrera Alphaville har misslyckats. Agenterna saknas fortfarande.



Bilaga 1b

Namn: Harry Hammer

Födelsedatum: 10:e november 1927

Födelseort: Nueva York

Utbildning: Nueva Yorks Polisakademi 1946 - 49. Goda betyg. Aktiv inom polisen som detektiv på mordroteln 1950 - 52.

Yrke: Privatdetektiv

Övrigt: Förtidspensionerad från poliskåren på grund av mentalt sammanbrott efter partnerns död i tjänsten 1952.

Relevans för uppdraget: Innehar stora kunskaper vad det gäller detektivarbete.



Bilaga 1c

Namn: Anne Blaise-Mycroft

Födelsedatum: 24:e maj 1930

Födelseort: Nueva York

Utbildning: Nueva Yorks Universitet, Institutionen för Psykologi 1949 - 55.

Yrke: Forskare på Institutionen för Psykologi

Övrigt: Framstående inom sitt gebit, men har under de senaste åren inte producerat något skriftligt material.

Relevans för uppdraget: Hennes kunskaper i beteendevetenskap är vitala för förståelsen av Alphaville.



Bilaga 1d

Namn: Buck Malone

Födelsedatum: 5:e april 1933

Födelseort: Nueva York

Utbildning: Nueva Yorks Ekonomiska Högskola 1952 - 55, Institutet för Djupekonomi 1956 - 60

Yrke: Försäljare och ekonomisk konsult.

Övrigt: Ett flertal omnämnanden i diverse ekonomiska tidskrifter. Årets försäljare 1961 enligt Nueva York Times läsare.

Relevans för uppdraget: Innehar kunskaper i ekonomi som är vitala för komplettering av Will Courages erfarenheter.



Bilaga 2a

Utgår på grund av uppdragets delikata karaktär.

Bilaga 2b

Alphavilles Hushållsmässa hålls varje år. Här presenteras det senaste inom hemteknik och mässan har blivit ett intergalaktiskt Mekka för hushållsföretag. Allt ifrån dammvippor i de senaste färgerna till inbrottslarm i de senaste färgerna presenteras av ledande producenter. Aktionsgruppen är utsänd av Tenderwar för att introducera den senaste revolutionen inom bestickmarknaden; Tenderwars bestickset i plommongrå bakelit. Biljetter och namnbrickor är bifogade och betalda av Säkerhetsministeriet.

Bilaga 3

Flygfoton av Alphavilles innerstad. Fig a visar troligen centrala torget, Fig b - d olika fabriksvyer.

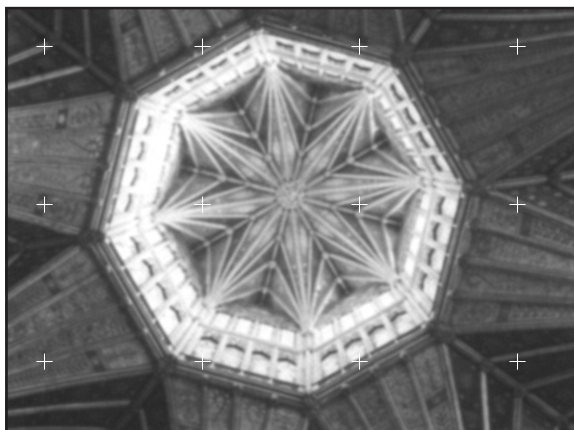


Fig a

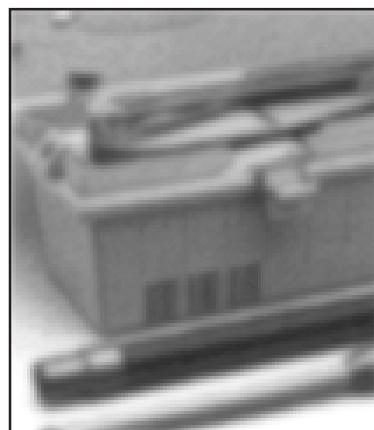


Fig b

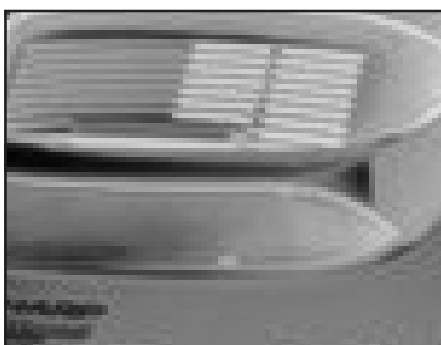


Fig c

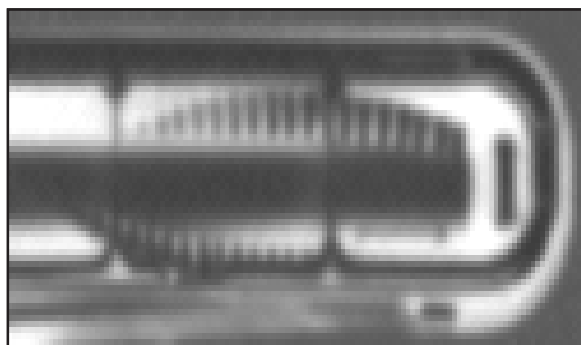
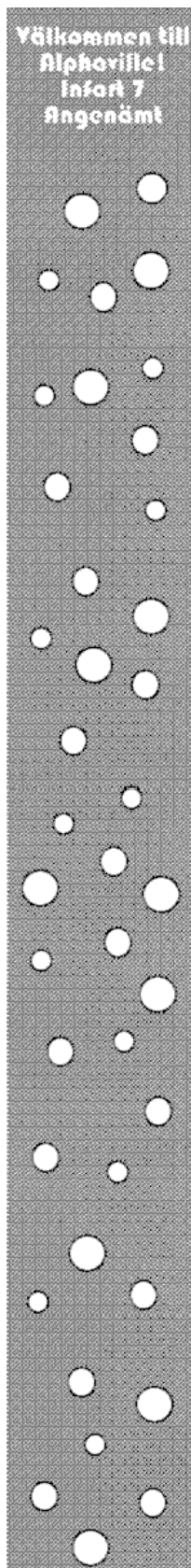


Fig d

Hålkort från tullautomat



FORMULÄR FC18

Ifylles av icke-medborgare före eller under första dygnet av vistelse i Alphaville. Utvärdering enligt direktiv 580710C3.

Standardfrågor

Vad heter Ni? _____

Var föddes Ni? _____

Hur gammal är Ni? _____

Vad har Ni för märke och årgångsmodell på Ert fordon? _____

Vad älskar Ni mest av allt? _____

Vad är syftet med Er vistelse i Alphaville? _____

Testfrågor

Hur kände Ni Er när Ni reste genom den intergalaktiska rymden? _____

Vad är de dödas privilegium? _____

Vet Ni vad som lyser upp natten? _____

Vilken religion tillhör Ni? _____

Skiljer Ni på mysteriet med kunskapens lagar och kärlekens lagar? _____

Distribution och inmatning enligt direktiv 580710F12. Alla uppgifter angivna på detta formulär är sekretesskyddade enligt direktiv 561124SL20.

Courages ägodelar

- Tom flaska John Daniels
- Halvfullt paket Lucky Stroke (cigaretter)
- Plånbok innehållande lite pengar, ett kort på Lucy och en dammsugarförsäljarlicens
- Makulerat pass
- Nyckel med adressbricka “Lägenhet 334C, 27:de Avenyn, 30:de Gatan, Nord“

Poesi

av Maraille Trent

Ibland

Ibland tror jag på Gud och rödhakesång
åtminstone tror jag
att de funnits någon gång

Ibland vill jag sjunga, tralla en meledi
och tänka egna tankar
och bara vara fri

Ofta vill jag inte göra nå't
annat än konstatera
att blemmer luktar gott

Välnader

Nu spökar du för mig igen,
min kärlek från länge sen

Dina märken finns kvar från förr
fast mitt hjärta slutit sin dörr

Bara skuggan av tvivlet dröjer kvar
Vad var meningen med vårt par?

Har du några känslor kvar
eller har du bara svar?

Courages anteckningsbok

ERRA BIERMANN, INSTITUTIONEN
FÖR DEN MENTALA LOGIKENS UNDER-
HÅLL OCH RESTAURERING.

TÄNK ATT FINNA FRIHETEN PÅ DETTA
LEVANDE STEN: HÖGRA HÖRNET, BASEN PÅ
STÄLLE! FRÅGAN ÄR OM INTE HANS
KOMMETTORGET
VERK BARA ÄR EN TYST PROTEST SOM

INGEN HÖR. DET ÄR PÅ SORTIPPEN
KREMERING: LOGISKT!
MAN GÖR DE STÖRSTA FYNDEN, MEN MAN
ÄR NY INDUSTRIELL REVOLUTION?
MÅSTE VARA BERED PÅ ATT RUTA I

SKITEN.
 $E = mc^2$, DÄR $c_0 = 2,99792458 \cdot 10^8$ m/s
VÄRDER DÖDA DET SOM
INGEN SER? NÅGON KANSKE
BÖRJAR TITTA, SÄGER EIRA

INTRESSANT ATT DE TILLÅTER SIG

FÖLJANDE:
$$E_{TOT}^2 = (pc)^2 + (m_0 c^2)^2$$

FAST I SLUTENDE LEDER DET DU TILL
EN ABSOLUT GRÄNS OCH MED GRÄNSEN
TÄVLA ÅSNELOGIK!
KAN DE RUTA IN TILLVARON.

$$E_b = (Z m_H + (A - Z) m_n - M_{ATOM}) c_0^2$$

HUR UTNYTTJAS DE DETTA?

$m_H =$ VÄTEATOMENS MASSA $= 1,0078252 u$

MIN INDUSTRIELLA KONTAKT BÖRJAR

ÄNTLIGEN KNÄPPA UPP. GEMENSAMMA

INTRESSEN SKULLE MAN KUNNA

SÄGA.
HUR KAN NÅGON KOMMA
PÅ IDÉN ATT OPTIMERA
FIKARASTERNAS SOCKER-
HANTERING

DE KÖR MED ÖVERLAPPANDE SKIFT.

INGENTING STÅR MÅGONSIN STILL.

DIREKTIV

571010 P18

571010 P19

561207A4

561211D12

640225SR3

640225SR7

MÄNDEN ÄR
UTROLIG!

VAD ÄR
MENINGEN?

ERRAS TOLKNING ÄR
INTRESSANT MEN
LIDER AV DEN
VANLIGA BRISTEN.

BÖRJA FRÅN NOLL. NOLL KAN DEFINIERAS

SOM ALLA KLASSERS KLASS MED SAMMA
SVARET FINNS ANTAGLIGEN MITT KLAMFÖR
ANTAL MEDLEMMAR SOM DEN KLASS SOM
NÄRAN PÅ M16.

BESTÅR AV OBJEKT ELLER IDENTISKA MED
SIG SJÄLVA. VEM TAR HÄNSYN TILL DET
I MATKON?

STRUKTUREN ÄR KOMPLEX.

$\Delta D = 8 f$ $\epsilon_0 = \frac{1}{m_0 c_0^2} = 8,8541878 \cdot 10^{-12}$ As/V

$\Delta B = 0$

$\Delta \times E = -\frac{\partial B}{\partial t}$

$\Delta \times H = j + \frac{\partial D}{\partial t}$

GRUNDEN FÖR KOMMUNIKATION?
MEN PÅ VEMS VILLKOR?
MARCONI BEKYMRADE SIG
NOG ALDRIG ÖVER RISKEN
FÖR RADIOSKUGGA.
KRISTALLEN DEN FINA...

SHO SÄG DET SOM INTE JAG SÄG. NÄR

VI HAR SAMMANSTÄLLT ALLT MATERIEL
ACCEPTANS UNDERLÄTTAR.

HAR VI LÖSNINGEN TILL GÅTAN MED
APATI HAR ALDRIG VART MIN MELODI.

ALPHAVILLE. I DET HÄR LÄGET ÄR DET

NOG BÄST ATT FÖRVARA ALLTID HUS

SHO OCH HANS LIKASINNANDE VÄNNER.

JAG ÄR TYVÄRE RÄDD FÖR ATT ALPHAVILLES
NATUR INTE ÄR DET MEST ÖVERHÄNGANDE
HOTET. JAG MÅSTE FÖLJA UPP DETTA, TRÖT
VARNINGARNA. EN KRIGARES SÖL,
EN DECKARES LEVER.

Major John Drake

“Det kommer att bli tufft. Var beredda på att era hemskaste mardrömmar kan komma att uppfyllas. Var beredda på det värsta. Fienden finns överallt; runt oss, över oss, under oss - till och med ibland oss! Den värsta fienden bär vi med oss... Jag talar om rädslan. Rädslan, mannar, är det som får nationer att gå under! Men ni skall veta, att vi också för med oss den starkaste av allierade. Gud är på vår sida, så länge vi behåller vår tro!”

Bakgrund och personlighet

Major John Drake föddes 1916 till ett tryggt, kristet hem. Hans far, John senior, var major i kavalleriet och hans mor skötte om hemmet tillsammans med familjens hushållerska. Hemmet präglades av ärlighet, kontroll, ordning, dold misstänksamhet, renhet, puritanism och rätta linjer. Fadern var mycket noga med att hemmet skulle vara väl inrättat, vilket till exempel tog sig uttryck på så sätt att alla böcker i bokhyllan var lika stora och hade samma färg, alla mattfransar på de symmetriskt utplacerade mattorna var väl kammade och lika långa och alla kryddburkarna i kryddhyllan var lika fulla. Han hatade kaos och oordning. Det gudfruktiga hemmet uppmuntrade bibelstudier, kyrkobesök och ibland familjesammankomster som ägnades åt högläsning ur bibeln. Naturligtvis var utsvävningar som radio, modern musik och alkohol totalförbjudna i det Drakeska hemmet.

John Drake växte upp till en ståtlig ung man och skickades till militärskola, liksom hans far och farfar före honom. Militärskolan ledde till South Points officershögskola, som ledde till en aktiv karriär inom kavalleriet, liksom för hans far och farfar före honom. Tyvärr avbröts hans karriär ganska snabbt av att han under en polotävling trillade av hästen och skadade knät så illa att han togs ur aktiv tjänst och placerades bakom ett skrivbord, till hans stora nesa. Major John Drake senior blev naturligtvis besviken över att ha fått en sådan vekling till son och har sedan dess vägrat tala med honom.

Major John Drake junior har nu nått en ålder av 49 år. Han är sedan många år gift och har en son vid namn John. Hemmet har han ordnat på det bästa sätt han känner - strikt kristet och väl inrättat (börja gärna läsa från början igen). Hans senaste befordran fick han för 13 år sedan och hans karriär verkar ha avstannat. Förmodligen är det hans far som har dragit i lite trådar för att han inte skall gå förbi honom på rangskalan. Ja, säkerligen är det en komplott, styrd av hans far. Nu anas dock en ljusning - han har fått ett uppdrag på fältet. Konstigt nog är det säkerhetsministeriet som administrerar uppdraget. Betyder detta att han äntligen skall få nytt förtroende från sina överordnade, eller är det ett sätt att bli av med honom för gott? Major Drake har precis tagit sig till säkerhetsministeriet för att bli briefad om uppdraget.

Major John Drake är en Militär av den gamla skolan. Den riktigt gamla skolan, den som ställde upp arméerna på stora fält och började skjuta på fienden vid ett bestämt klockslag, för att då och då avbryta för te. Han är lång och ståtlig och har en mycket stel hållning. När han talar gör han det i VERSALER, som om han stod inför ett kompani lomhörda artillerister. Hans taktfasta gång ackompanjeras av en nästan omärkbar grimas som visar sig varje gång han sätter ner vänster fot. Den härstammar naturligtvis från hans skada, som nu är helt läkt, men grimasen har liksom fastnat och blivit en del av hans väsen. Drake har en nästan obändig vilja och han är oerhört envis. Dessutom är han oändligt plikttrogen och följer alltid de order han fått, en plikttrogenhet som även sträcker sig till hans övertygelser. Drake är mycket principfast och föraktar personer som inte lever enligt hans principer. En annan viktig detalj med Drake är att han är sjukligt paranoid. Han är övertygad om att alla är ute efter att sätta dit honom på ett eller annat sätt. För att klara av sin paranoia måste han ha kontroll i alla lägen. Har han inte det, skaffar han sig det.

Några av Drakes principer

Drick inte alkohol - Svär inte - Ställ alltid tillbaka det du har använt - Gör rent efter dig - Ha putsade skor - Tro på Gud - Ära ditt fädernesland (Nueva York) - Gör som du blir tillsagd (av dina överordnade) - Gnäll inte - Ät upp all mat på tallriken.

Något om Drakes kunskaper

Drake är bra på allt som har med krigsföring att göra. Han kan slåss och skjuta. Han känner igen en Slobodan X-19 Kryssningsmissil när han ser en. Dessutom är han bra på matematik (det passar hans ordningssinne) och fysik. Vad han däremot inte är bra på är saker som konst, musik och socialt umgänge.

Rollspelstips

Tala högt och tydligt. Stå gärna upp och vanka lite fram och tillbaka som du höll föredrag. Håll händerna på ryggen, så där som poliser brukar göra. Peka med hela armen. Stirra på folk när du talar med dem. Stå gärna på alldeles för nära avstånd till den du talar med. Snegla på folk när du tror att de inte märker det, och när du blir upptäckt: stirra ilsket på dem som om det var de som hade sneglat på dig. Bestäm hela tiden. Hänvisa till Uppdragets dignitet, Fäderneslandets (Nueva York) ära och Fanans skönhet.

Speciella tillgångar

En tjänstepistol med åtta skott, en bibel, ett pass.



Harry Hammer, privatdetektiv

“Jag minns den gamla goda tiden - ja, då gott fortfarande var gott och ont fortfarande var ont. Nuförtiden skall det fan till att veta vem som är skurk och vem som är hederlig. När skurkarna blev politiker pajade hela rättsamhället, det är min teori. Vad gör man. Vänder andra kinden till? Nänä, det funkar inte. Man får aldrig låta skurkarna tro att det är dom som bestämmer. Fast det är ju inte så jävla lätt när skurkarna kör omkring i limousiner och en annan bara äger en skrynklig hatt, puffran och den senaste flaskan John Daniels. Näserru, det man gör, det är att man tar sig en jävel till, så man slipper se skiten.”

Bakgrund och personlighet

Harry Hammer föddes 1927 i ett slummigt kvarter. Hans far syntes aldrig till, men hans mor syntes desto mer. Denna gigantiska kvinna tillbringade merparten av sin tid i den lilla tvårummaren där Harry växte upp. Sittandes eller liggandes i soffan, omgiven av chipspåsar, kalla prinskorvar, ölburkar, pressad skinka, stekt kalkon och chokladpraliner ägnade hon sig åt att berika sitt allmänbildande med att titta på bilderna i diverse skvallerblaskor och ibland utstöta ett högljutt ”Se på tusan!” eller ett ”HARRY, kom och åt!” eller ett och annat ”HARRY, var är mina cigaretter!?”. När Harry undrade om fadern, brukade hon berätta att han var sjöman och ibland att han var en agent som jobbade för Nueva Yorks regering. Harry brukade i hemlighet önska att hans far, sjömannen/agenten, skulle komma och ta honom från modern.

Fadern dök dock aldrig upp. Harry växte snart ifrån sina dagdrömmier och skaffade sig en utbildning, mest för att komma hemifrån. Han gick in vid Nueva Yorks Polisakademi och studerade där de närmaste tre åren. När han gick ut, gjorde han det som klassens nummer ett i alla kategorier. Kanske fanns det fortfarande hos honom ett hopp om att fadern/sjömannen/agenten skulle dyka upp, men han talade aldrig om det med någon. Tack vare sina fina avgångsbetyg hamnade han på det fina 23:e distriktet som detektiv. Där lärde han känna sin bästa vän, Malcolm McLaren, och sitt livs stora kärlek, Tracy Spillaine (het strippa på nattklubben “Kongo Warrior”). Livet började se ljus ut för Harry - han köpte en bil, ett par kostymer och hade till och med råd att ge parkeringsvaktmästaren vid Kongo Warrior dricks. När Harrys ömma mor dog ett par år senare skickade han en krans till den statligt bekostade begravningen, men brydde sig inte om att gå dit. Två veckor senare hade han helt glömt bort händelsen, då hans partner Malcolm blev ihjälskjuten av en spritsmugglare. Tyngd av samvetsqual blev Harry så tvungen att ta tjänstledigt. Allt kom tillbaka till honom under marans nattliga ritter; moderns dåliga andedräkt, den kvava, kolesteroltyngda stanken i hemmet, mysteriet med den försvunna fadern, de hemska promenaderna från närbutiken, bärandes tre stora kassar med godis och andra onyttigheter. Han blev omöjlig att umgås med, full av samvetsqual och självömkan. Resultatet blev att han friställdes från poliskåren med en liten pension. Det hela blev inte ett dugg bättre av att Tracy, efter att deras i högsta grad sexuellt laddade förhållande brakat ihop i Harrys självömkan, flyttade till Alphaville eftersom hon hade hört att det fanns stora pengar att tjäna där. Harry tog till flaskan.

Harry Hammer har nu nått en ålder av 38 år. Hans liv ligger i spillror. För att kunna försörja sig har han startat en detektivbyrå, Hammer's Bureau of Investigations, men de enda uppdrag han får är att fotografera äkta mäns förehavanden och att leta reda på bortsprungna husdjur - trots att han har imiterat alla de kända detektivernas attribut (risig bil, skrynklig rock, John Daniel's Whisky, cigg i mungipan etc) Här om dagen ringde dock en gammal vän från poliskåren och talade om att säkerhetsministeriet hade ett uppdrag åt honom. Det ryktades att en resa till Alphaville var inbokad - kanske kunde han få träffa Tracy igen och försöka lappa ihop deras förhållande! När historien tar sin början har Harry har precis inställt sig på säkerhetsministeriet för att få reda på vad uppdraget gäller.

Harry Hammer är en patetisk varelse; allt han säger eller gör är i självömkans tecken - han verkar uppenbarligen njuta av att se ned på sig själv. Dessutom betraktar han resten av världen som fullständigt dekadent, stadd i förfall och stundande undergång. Hela hans kroppsspråk ger sken av en nedtryckt stackars byracka som alla bara vill sparka på. Han är obotligt pessimistisk och cynisk. Redan innan han tar sig före något bestämmer han sig för att det är förgäves att ens försöka. Möjligheten att träffa Tracy igen har dock tänt en gnista av hopp inom honom, även om han då och då kastas in i avgrundsdykt tvivel. Harrys pessimism kan endast ändras av en enda sak; alkohol. När han har fått i sig en pass tre Dry martinis verkar det som om misslyckandets mörka himmel ljusnar över honom och han blir obotligt social och självsäker. Den pessimistiska jargongen byts ut mot ett bicykletande, raljerande bushumor. Inget är längre omöjligt och konstigt nog verkar det som om det mesta inte bara blir möjligt utan också troligt. Harry är i detta tillstånd mycket trevlig och tillmötesgående att umgås med. Problemet är att han samtidigt får för sig att han kan dricka hur mycket som helst och snart blir odrägligt packad om inte någon stoppar honom. En bakfull Harry är steget värre än en nykter; han far ångestladdat runt och ber alla om ursäkt (oavsett vad de säger känner han sig som ett kräk).

Något om Harrys kunskaper

Harry är, eller var, en duktig brottsutredare. Han känner till det mesta om hur man skuggar folk, söker ledtrådar, gör inbrott och pressar ovilliga informatörer. Han kan både slåss och skjuta, samt sköta en kamera. I övrigt är han inte speciellt bildad, speciellt inte på områden som musik, konst och litteratur.

Rollspelstips

Försök se jävligt cool ut; snegla så där som bara Clint Eastwood och Lee Van Cleef kan. Om möjligt, ha en otänd cigg i mungipan eller låtsas på annat sätt röka. Snacka med jag-vet-bäst-röst om varför allting är för jävligt, eller om det inte är det; hur det kommer att bli för jävligt. Om någon stirrar på dig stirrar du tillbaka en halv sekund och tittar sedan ner. Annars ser du aldrig folk i ögonen. Dra handen genom håret ofta. Kvinnor skall behandlas med fast hand - de vet inte sitt eget bästa. Bry dig inte speciellt mycket om folk som bestämmer. Häng med huvudet. Om Harry är onykter, växla in på ett gladare spår. Sträck på dig, se folk i ögonen och var trevlig. Är Harry full, ragla runt och stöt till folk, sjung gärna, sluddra och lev fan.

Speciella tillgångar

En puffra med åtta skott, en flaska John Daniel's, en fickplunta, en Laika systemkamera som tål det mesta, teleobjektiv till nämnd kamera, två rullar film, ett pass.



Anne Blaise-Mycroft, psykolog

”Ni verkar nervös, men det är en fullständigt normal reaktion under sådana här förutsättningar. Kanske ni har något ni vill berätta? Det är alltid lättare om man har någon att dela sina bekymmer med. Förmodligen kommer det att kännas bättre sen ni har fått släppa ut de onda andar som hemsöker ert inre! Säg mig, vad hade ni för förhållande till er far?”

Bakgrund och personlighet

Anne Blaise-Mycroft föddes för 35 år sedan i ett medelklasshem i Nueva York. Hennes far körde Chevrolet och jobbade som försäljare på ett försäkringsbolag, medan hennes mor var hemmafru. Anne hade en tuff uppväxt med sina fyra äldre systrar som alla skyllde på henne om det hände något. De var nämligen alla väldigt avundsjuka på Anne, eftersom hon var mycket sötare än dem. Tyvärr fick detta också en annan otäck följd för Anne, när hennes far ”upptäckte” henne och kom på nattliga besök. Detta trasslade fullständigt till den lilla flickan mentalt sett, men på ytan var dock Anne alltid fina flickan som excellerade i skolan och tillslut fick hon ett fint stipendium på ett av Nueva Yorks bästa universitet. I samband med att hon skulle flytta hemifrån, till universitet, kom nästa stora kris; fadern ville inte låta henne åka, utan hävdade att hon skulle stanna hemma och ta hand om sina föräldrar. Efter en månads husarrest lyckades hon dock rymma och tog sin tillflykt till universitet. Varje natt fasade hon för att fadern skulle storma in i hennes studentrum och ta med henne tillbaka hem. Detta hände dock aldrig och snart föll hennes barndom i glömska. Tentamen efter tentamen närmade hon sig sin examen som psykolog och till slut gick hon ut med toppbetyg.

Anne Blaise-Mycroft jobbar idag som forskande psykolog. Hon har hållit på med sin doktorsavhandling de senaste 10 åren, utan att egentligen komma någon vart. Faktum är att hon inte ens har lyckats bestämma sig för något ämne, utan kommer hela tiden på nya svepskäl för att skjuta upp själva starten på skrivandet. Detta beror dock inte på ett bristande intresse, utan snarare på en rädsla för att misslyckas. Hon lever ett ganska ensamt liv med sin tax Mandrake och umgås ytterst sällan med sina arbetskamrater. Med hemmet har hon inte haft kontakt sedan hon rymde, de verkar ha glömt av henne vilket passar henne väl. Här om dagen kontaktade institutionens professor henne och meddelade att säkerhetsministeriet har ett specialuppdrag åt henne. Det kan ju vara ytterligare anledning att skjuta upp doktorerandet lite till, tänkte hon, och tackade ja. Dessutom har hon hört talas om att det i Alphaville (där uppdraget skall utföras) inte finns några mentalsjuka personer, vilket låter mycket otäckt. När historien tar sin början har hon precis inställt sig på säkerhetsministeriet för att bli briefad om uppdraget.

Anne Blaise-Mycroft har fullständigt förträngt sin barndom. Hon vet att hon rymde hemifrån för att börja på universitetet, men inte varför - bara att det fanns någon anledning att komma bort från hemmet. Hon har glömt bort vad fadern heter, men tror att modern heter Eva. Av systrarna har hon mycket vaga minnen. Skulle någon fråga henne om hennes barndom ljuger hon ihop någon historia. En bieffekt av barndomen är att hon kan bli ultravåldsam om hon känner sig pressad och då slutar hon inte sparka, bita och slå förrän hotet är undanröjt. Detta får naturligtvis ingen veta om, så hon försöker undvika att hamna i sådana situationer genom att utstråla fara. Hennes tankar om andra människor grundar sig på Froyds teser: alla bär på ett underjag och ett överjag. I underjaget finns otäcka hemligheter, som måste komma upp till ytan. Ingen vill att dessa hemligheter skall komma fram, så de ljuger. Hon är övertygad om att alla människor bär på en massa ondska och alltid ägnar sig åt att ljuga. Allt som sägs måste alltså omtolkas - det betyder aldrig det det låter som utan är nästan alltid en anspelning på något sexuellt. Säger en kvinna att hon vill ha en varm korv betyder detta naturligtvis....Ja. Vidare bör det nämnas att Anne avskyr män, men har en hemlig lust till farliga, italienska män (så kallade mafiosos), vilket hon vägrar erkänna för sig själv. Anne har ett starkt von Oben-perspektiv gentemot sina medmänniskor - eftersom hon vet mer om dem än vad de vet om sig själva har hon naturligtvis rätt att alltid lägga sig i deras angelägenheter och tala om för dem vad deras problem är. Hon slutar aldrig jobba, utan håller alltid på att dissekera sin medmänniskors psyken. När hon har hittat en mental svaghet hos något, lägger hon den på lager för att kunna ha den som vapen i en eventuell meningsskiljaktighet.

Något om Annes kunskaper

Anne kan en hel del om psykologi och statistik. Hon är en naturbegåvning på våld, även om hon aldrig har praktiserat det. Hon är intresserad av att tolka konst, men brukar komma till de mest underliga slutsatser, som i och för sig ligger helt i linje med hennes människofilosofi. Anne är mycket dålig på att föra sig bland folk, vilket hon inte vet om.

Rollspelstips

Stirra på folk som om du ville klä av dem med blicken. Stirra tills de inte vet var de skall ta vägen. Om de ändå inte ger sig, kommentera på någon fysisk defekt hos dem och fråga om de har komplex för den. Pilla nervöst med håret eller en penna när du inte stirrar på folk. Flina hånfullt när någon annan talar, skrocka litet och skaka på huvudet. Var riktigt nedlåtande om någon säger något dumt.

Speciella tillgångar

En reseskrivmaskin, några buntar papper, Froyds läror i tre band. En bandspelare att spela in iakttagelser på, ett pass.



Antonio "Buck" Malone, "försäljare"

"Lyssna på mig, kisen, här serrar en kille med koll på läget. Nå'n sa att brott inte lönar sig, det var en snubbe som inte visste mycket, det. Vill du ha något, ta det. Sno det rakt av. Men du, ser till att ägarna inte märker nå't förrän de e' försent. Hajar? Självt har jag alltid gått den ärliga vägen genom livet, okay okay, jag känner nå'ra missanpassade typer, men vafan då, man kan ju inte alltid välja sina vänner, va. Du, förresten, jag har en polare som vill sälja sin Buick billigt, eru intresserad? Bara du hostar upp stolar kvickt, för i morr'n kan den va' såld..."

Bakgrund och personlighet

Antonio Malone föddes för 32 år sedan i ett invandrarhem i ett av Nueva Yorks sämre områden. Hans far var en överviktig före detta boxare som övergått till att vara arbetslös och tillbringade dagarna tillsammans med polarna på Luigis Café i grannkvarteret. Modern tvättade grannarnas smutsiga byxor för en mindre ersättning. I hemmet fanns naturligtvis farfar och farmor, morfar och mormor, en svåger, en farbror med fru och deras fyra ungar förutom Antonios fem egna syskon. Det var ett stökigt hem och uppfostran var bristfällig. Var man dum nog att svära vid matbordet så att far hörde åkte man på stryk, annars var bestraffningarna minimala. Antonio blev följaktligen uppfostrad på gatan, av äldre bröder och deras bekanta, och ägnade större delen av dagarna åt bus och jävelskap. Snart blev pojkestrecken till brott - först snatteri och småstöld, sedan bilstöld, inbrott och rån. Antonio blev snabbt en duktig tjuv, men avancerade snart till att leja hejdukar för att utföra brotten åt honom. Vid den här tiden rådde spritförbud i Nueva York och det fanns en stor brottslig verksamhet kring spritsmuggling och spritförsäljning. Maffian var den grupp som hade kopplat grepp på sprithanteringen, men det var inga problem för Antonio eftersom han hade en farbror, som även var hans systers mans kusins svåger, inom organisationen. Han gick sålunda med i maffian, ledd av sitt osvikliga sinne för ekonomisk vinst. Antonio hade framgång inom maffian och gjorde stora pengar på spritaffärer, vilket märktes i hans sätt att klä sig; Armeniakostym, Roflaxklocka och Gnocciskor. Familjen var mycket medveten om vad han höll på med och fadern tyckte inte alls om det. Fadern bråkade och levde, men lät det bero eftersom Antonio smög till honom en slant varje vecka. Antonio visste att det sårade hans fars stolthet att behöva ta emot pengar från sin son, speciellt med tanke på att det var oärliga stolar, men familjen behövde pengarna.

Antonio är idag fortfarande anknuten till maffian. Han har ett eget område och ett femtiotal underordnade. Affärerna går lysande. Spritförbudet har brutits upp och numera är det andra droger som cirkulerar, bl a marijuana, kokain och hasch. Dessutom ägnar han sig åt beskyddarverksamhet och andra brott som t ex bankrån. Efter det senaste bankrån har han dock blivit "het" i polisens ögon och behöver ligga lågt ett tag - gömma sig helt enkelt. Det var då en av hans farbröder, som jobbar på säkerhetsministeriet (förutom att han är torped åt maffian), kom med en bra idé. Tydligen skulle säkerhetsministeriet skicka en grupp på något ekonomiskt uppdrag i Alphaville, som inte har något utlämningsavtal med Nueva York. Med minimalt strul lyckades farbrodern få med honom på uppdraget och gav honom en falsk identitet; Buck Malone, försäljare och ekonom. Eftersom Antonio är en första klassens opportunist bestämde han sig för att smuggla 50 liter sprit till Alphaville, då de har spritförbud där. När historien tar sin början har Antonio, äh, Buck precis kommit till säkerhetsministeriet för att bli briefad om uppdraget.

Antonio Malone är en äkta gangster. Han har stil, pengar, kläder och rätt attityd. Moraliska betänkligheter är ett begrepp som aldrig har funnits i hans medvetande - det gäller att lura alla på alla sätt som går. Den enda lojalitet han känner är mot maffian och familjen (i den ordningen). Dessutom är han en överlevare som alltid hellre flyr än fäktar illa. Han brukar vanligtvis omge sig med en betald armé av livvakter, för han är livrädd för att själv hamna i slagsmål. Ett bra sätt att ta sig ur en knipa är att muta folk (och sedan skjuta dem i ryggen när de inte tittar). Skulle han hamna i en situation som han inte har någon väg ur bönar han och ber på sina bara knän (och sedan skjuter han dem i ryggen när de inte tittar - eller ännu hellre: betalar någon att skjuta dem i ryggen när de inte tittar). Allt detta rimmar illa med hans image som den coole gangstern, så han gör allt för att dölja sin feghet - oftast har han något annat för sig på något annat ställe, som helt enkelt inte kan vänta, när en konflikt uppstår. Sin roll som försäljare klarar han ganska bra, men hans stil påminner mer om en rik hälares.

Något om Malones kunskaper

Antonio kan allt om brott. Han kan tjuvkoppla bilar, plocka lås, stjäla plånböcker och köra ifrån poliser. Han är ganska duktig på att umgås med folk, även om hans stil är lite oslipad. Vad det gäller ekonomi ligger hans kunskap på nivån "saldo och ränta". Han är bra på att skjuta, men inte om någon skjuter tillbaka.

Rollspelstips

Du är cool och röker mycket. Flirta med alla kvinnor, även om du inte menar något med det. Ge dem sliskiga komplimanger ("har någon talat om för dig att du har mycket vackra ögon?") hela tiden. Strö pengar omkring dig och gör det på ett sådant sätt att alla lägger märke till det. Insistera på att folk skall kalla dig "Buck" hela tiden, men envisas med att presentera dig som Malone. Prata med alla som kommer i närheten. Visa upp dina fina varuprover när du får chansen (men överdriv inte - Antonio minns bara ibland att han skall föreställa en försäljare). Använd ord som "pysen", "kisen", "mannen" och "bruden" när du vill ha någons uppmärksamhet. Gestikulera vilt hela tiden medan du pratar.

Speciella tillgångar

En splirrans ny, trimmad Ford Galaxie -65, en puffra med åtta skott, snofsiga kläder (många ombyten), en kulsprutepistol gömd under förarsätet i Forden, två magasin om 32 skott till densamma, en attachéväska med varuprover - "Tenderwar" plastbestick (årets färg är plommongrå), 50 liter sprit i plastdunkar, gömda under mattan i bagageutrymmet i Forden, ett pass.

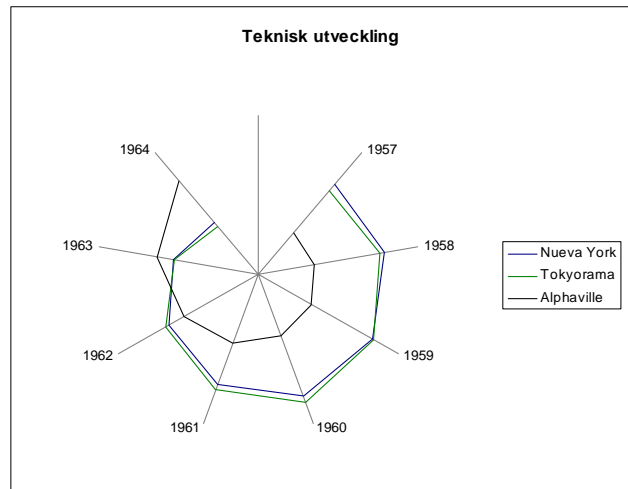
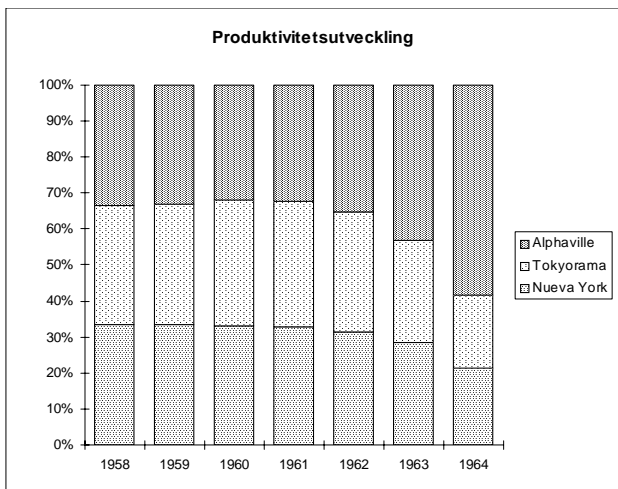
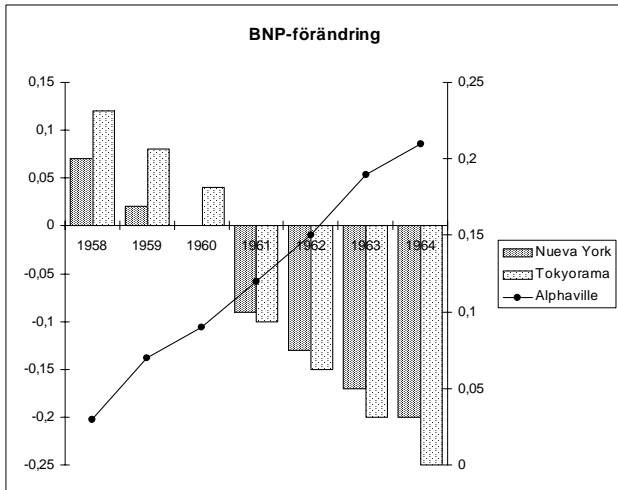
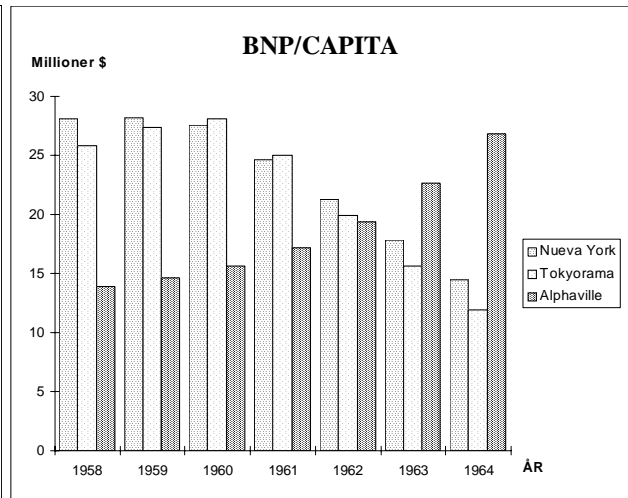
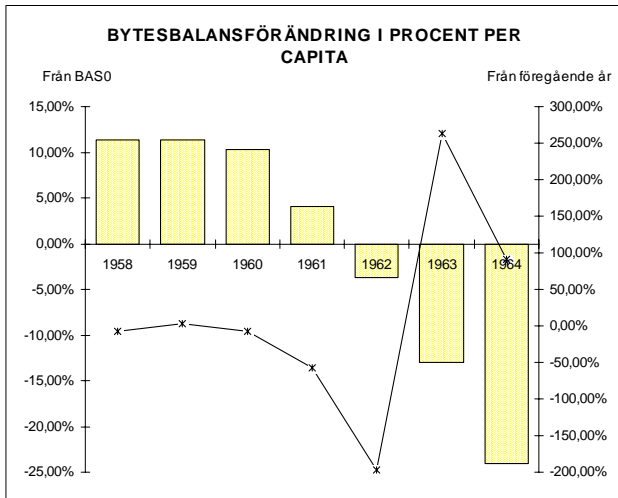


OH-bilder

OH-bilderna kommer att delas ut vid spelledarsamlingen och består av följande:

- Scen 1
- Diagram (5 st)
- Pin-uppa
- Ford Galaxie
- Scen 2
- Scen 3
- Scen 4
- Scen 5
- Scen 6
- Scen 7
- Scen 8
- Scen 9
- Scen 10
- Föreläsning (3 st)

Stockmans diagram





FINE