

Scen 1, Karaktär 1

Hima, den tredje Avanten av Kirosh

”Jag är inget utan maskinen. Köttet sviker, köttet är svagt. Det finns ingen större njutning än att få tjäna maskinen, men det verkar inte vara något som ni svaga, patetiska varelser kan förstå.”

Hima var en gång en av Kirosh lyckligaste varelser. Hennes enda syfte i livet var att få bli en del av den stora maskinen – det elektroniska system som styr större delen av hennes hemvärld. Bara de renaste och högst upplysta tilläts att bli en del av systemet och av dem tilläts bara en att ingå ett heligt förbund med maskinens centrum – Kirosh själv. Hon skulle bli den tredje att ingå detta förbund, den tredje Avanten i hela hennes folks historia, en varelse så nära den Enda Maskinen att hon räknades som en levande gudom. Hennes folk dyrkade marken hennes köttsliga existens vandrade på och hon önskade inget hellre än att få lämna det svaga köttet för att bli ett med maskinen.

Allt var ordnat, alla ceremonier utförda, allt skulle ha gått så bra – om det inte vore för honom. Den mest förhatliga av existenser, den mest svekfulle och motbjudande varelse Hima någonsin träffat. Hans namn var Fernheler och han kom till Kirosh för att förslava henne. På något sätt hade denna veka varelse funnit ett sätt att bryta sig in i hennes sinne och låta henne utstå outhärdlig smärta. Han tog henne med sig, bort från Kirosh, bort från maskinen och hennes rättmätiga öde. Hima kommer aldrig att kunna återvända, hennes sinne har invaderats av orena tankar och hon är inte längre värdig maskinens välsignelse. Inom henne bubblar hatet mot den som tog hennes liv, den man som nu använder henne för att kontrollera elektroniska system över hela den kända världen. Hennes förmåga att sammankoppla sig med vilken maskin som helst har gjort henne till hans värdefullaste redskap – men hon är fast besluten att hon ska bryta sig lös från hans kontroll och hämnas.

Fernheler kontaktades för några veckor sedan av en massa konstiga håriga, äckliga varelser som ville använda Hima för att ta kontrollen över ett skepp. Först tyckte hon att idén var motbjudande, men när hon väl kommit ombord på den enorma kryssaren så insåg hon att detta var hennes chans. Hima kan inte göra något mot Fernheler så länge han kontrollerar henne, men hon har märkt att ju större maskin hon sammansmälter sitt sinne med desto mindre kontroll har han. Hima tänker göra livet så surt som möjligt för Fernheler fram till dess att hon tagit kontrollen över systemet (precis som vanligt, så att han inte misstänker något), för att sedan utplåna allt köttsligt, underlägset och svagt inne i skeppet. För henne finns ingen större njutning än att vara uppkopplad/sammanbunden med en maskin, och när hon är sammankopplad finns inget skönare än att få släppa lös sin ilska mot köttet. Hima tenderar att ta till sig önskemål och beteenden från maskiner hon smälter samman med som hon sedan väver in i sitt sätt att vara.

De som planerar att utnyttja Hima för att ta skeppet är:

Fernheler – Den vidrigaste varelse som någonsin existerat. Han kontrollerar Hima genom att ge henne enorm smärta så fort hon gör något som han inte finner lämpligt. Hima kan inte heller attackera honom eftersom han gjort något med henne som gör att hon med ens blir mycket illamående.

Greeb – En mycket konstig existens. Det verkar som att denna varelse är telepatisk och osynlig av sin natur – ibland invaderar den hennes tankar, men det är inte frågan om någon perfekt symmetri som med maskinen utan snarare ett förtryck som får Hima att hata köttet ännu mer. Tillsammans med denna osynliga varelse brukar det ständigt finnas någon sorts äckliga, håriga tjänare som alla förtjänar att brinna. Hima har många gånger sedan de träffades för några timmar sedan lekt med tanken att döda de där hårbollarna en efter en så smärtsamt som möjligt. Det måste dock se ut som en olycka, annars kan Fernheler bli arg. Men det vore så skönt att få hämnas.

Räknarn – En perfekt varelse. En symmetrisk blandning av maskin och kött i fullständig balans. Hima vet inte varifrån varelsen kommer, men tror att det är ännu en av Fernhelers ofrivilliga verktyg. Detta är den enda varelse som Hima hyser någon sorts respekt för och hon skulle gärna vilja veta mer om hur den fungerar, vad den tänker och hur den uppfattar sin roll i universum.

Nyckelord

<i>Uppkopplad</i>	<i>Frånkopplad</i>
Fokuserad	Manisk
Sadistisk	Sadistisk
Överlägsen	Sårbar
Lugn	Känslös

Utseende

Hima är en kvinnlig, humanoid varelse i människostorlek med mänskliga former och proportioner. Hennes utseende är inte olikt det hos sebaecans (de mest människolika varelserna). Det som främst skiljer sig är alla de tentakelliknande utväxter som Hima har över hela kroppen. Dessa är rörliga och möjliggör hennes sammankoppling med de flesta maskiner. Hennes ansikte består av ett par pliriga ögon och en mun med flera uppsättningar rakbladsvassa tänder. En enkel svart tatuering besmyckar hennes bleka panna.

Scen 1, Karaktär 2

Greeb, de Upplysta och Högst Heliga

"Greeb har nu i sin oändliga vishet och med sin omätliga kunskap om alla ting, planetära eller andliga, kommit samman i en slutsats: Vi har en plan."

Greeb är en mycket ovanlig existens. Denna varelse består vanligen inte av en, utan av miljontals, små söta och väldigt håriga individer. Skulle vi enbart se till de individuella hårbollarna skulle vi komma till slutsatsen att de är naiva, fullkomligt ofarliga och helt intelligensbefriade husdjur – men skenet bedrar. Var och en av dessa varelser må vara allt det folk tror om dem, men tillsammans är de något mycket mer, de delar nämligen på samma ofantliga medvetande. Greeb är ett kollektiv av varelser som genom att fördela uppgifter mellan individer i kollektivet och genom att utnyttja andras förutfattade meningar om de söta pälsdjuren i största hemlighet smider sina mörka planer.

På sin hemvärld består Greeb av över 10 miljoner individer, men på grund av det väldiga medvetandets begränsade telepatiska förmåga klarar det inte av att sträcka sig längre än till gränsen av det egna solsystemet. Detta har länge varit en nagel i ögat (eller snarare en spik i sinnet) på Greeb som drömmer om att få erövra och dominera det kända universat. Det var så planen föddes, planen att sprida sitt intellekt och på så sätt växa sig större. Greeb särade på ett hundratal individer i medvetandet och lyckades på så sätt dela sitt medvetande i två delar. Tyvärr blev den separerade delen självmedveten, misstänksam mot det huvudsakliga medvetandets planer och rymde med första bästa handels skepp till ett annat solsystem där den nu planerar att hämnas på det falska medvetandet som förvisat det från sin hemvärld.

När Greeb kom i kontakt med andra raser kom individerna också i kontakt med bakteriekulturer och miljöer som de inte var menade att komma i kontakt med. Under de senaste månaderna har medvetandet minskat enormt i omfång och omfattar numera endast ett tiotal individer. De som överlevt är dock mycket resistent och tåliga och det skulle mycket till innan de dukar under för sjukdom eller temperaturväxlingar. Greeb ser sitt kollektiv som sin kommandostyrka, den trupp som kommer att föra det tillbaka till sin hemvärld i triumf och besegra det falska medvetande som gror i dess rättmätiga jord.

I månader har medvetandet filat på sin plan, och nu är det dags att sätta den i verket. Medvetandet behöver ett starkt och mäktigt skepp. En enorm krigsmaskin som kan släppa lös ett inferno av renande eld över hemvärdens väldiga skogar. Problemet har bara varit att finna detta skepp, tills nyligen. Greeb fick av en slump nys om ALTHOSE, ett gigantiskt rymdskepp med en omfattande kasinoverksamhet. Genom sin andliga visdom fann medvetandet att skeppet hade en stor potential att bli något större, något kraftfullare – en maskin av förstörelse. Greeb har redan varit i kontakt med plokavianerna, en ras som specialiserar sig på att bygga massförstörelsevapen, och de har lovat att modifiera skeppet när Greeb väl tagit över det mot att de får plundra skeppet innan. För att kunna sätta sin plan i verket har

Greeb hyrt in tre legosoldater med egenskaper som kommer att garantera Greebs seger. Dessa är:

Hima – En kvinna med förmågan att sammansluta sig med vilken maskin som helst och kontrollera den. Om någon bricka i Greebs spel är viktigast så är det just Hima. Hon får under inga som helst omständigheter gå till spillo innan hon kopplat upp sig mot ALTHOSE:s huvudsystem. Greeb har dock svårt att dölja sitt förakt mot denna varelse som kan tränga in i maskiners medvetanden och manipulera dem – medvetandet är skräckslagen för vad som skulle hända om Hima lyckades ansluta sig till medvetandet. När Hima väl lämnar över skeppet till Greeb kommer medvetandet att bränna sönder hennes psyke och döda henne.

Fernheler – En riktigt falsk och genomvidrig person. Fernheler är mycket duktig på att handskas med olika typer av sprängmedel och avancerade nanoteknologiska vapen, något som gör honom till en viktig del i planen. Utan Fernheler skulle det vara svårt att hålla koll på alla säkerhetssystem och att ta hand om utomstående som blandar sig i, plus det faktum att Fernheler kontrollerar Hima på något outgrundligt sätt. En sak är i alla fall säker – så fort som Hima tagit kontrollen över skeppet kommer Greeb att döda Fernheler, desto färre vittnen desto bättre.

Räknarn – En av Fernhelters biomekaniska tjänare. Denna varelse är ett hån mot allt levande och skall förintas så snart Fernheler fyllt sina syften.

Greebs plan är lika enkel som den är genial. Tillsammans med sina hyrda mannar har medvetandet tagit sig in på skeppet förklädda till ett sällskap storspelare. Till en början tänker det ligga lågt, för att vid rätt tidpunkt (efter det att det fått Fernheler eller Hima att sätta ur säkerhetssystemet) ta sig till närmsta huvudterminal och låta Hima ta kontrollen över skeppet. Om något skulle gå riktigt fel kan Greeb använda sig av en telepatisk attack, eller t.o.m. få individer ur kollektivet att explodera (även om detta gör att kollektivet, och också medvetandet, minskar).

Nyckelord

<i>Medvetandet</i>	<i>Enskild individ</i>
Allvetande	Utan större intelligens
Kontrollerande	Alltid hungrig
Fanatisk	Väldigt söt
Paranoid	Naiv

Några tips

Greeb är en telepatisk varelse och kommunicerar antingen direkt med individer genom deras sinnen eller genom att sända någon av kollektivets individer att säga något (även om de är ytterst begränsade och har svårt att förmedla sig utan att låta som söta små barn). Det är viktigt att tänka på att du spelar en mycket komplex existens och du kan utnyttja hela spektrat – både det telepatiskt/mentala medvetandet

och de små varelserna. Detta är komplicerat, men försök se det för vad det är – en individ som har ”händer” och ”fötter” som är löskopplade från dess ”kropp” och kan kontrollera dem samtidigt genom att ge dem mentala kommandon. Det funkar dock inte alltid och det har hänt att individer börjat agera på egen hand men de återgår normalt sett till kollektivet efter ett litet tag. Greeb är tätt bunden till kollektivet och om det skulle försvagas genom att individer försvinner eller dör, försvagas även medvetandet. Utplånas hela kollektivet förgörs även medvetandet.

Utseende

En grupp små, under en meter höga, håriga och mycket söta varelser. Varelsernas päls är mycket mjuk och går i olika nyanser av brunt med inslag av lila. En av varelserna har grå päls, vilket är mycket ovanligt. De är väldigt runda – vilket för tanken till håriga små bollar - men de har både händer och fötter. Varelsernas ansikten består av ett relativt stort, plirigt öga och en gigantisk mun med stora vita tänder som verkar vara gjorda för att tugga gräs och rötter med.

Scen 1, Karaktär 3

Fernheler, en stilfull affärsman

”Hehe... så, ni önskar mina och mina kompanjoners tjänster? Har någon berättat för er vad som händer med klienter som inte kan betala? Bra, bra... då kan vi fortsätta med affärerna.”

Fernheler har alltid varit ett svin i fårakläder. Han är en sådan person som gladeligen skulle förföra en kvinna för att sedan sälja henne till scarrans som testobjekt för mental tortyr. Som en sann affärsman utnyttjar han allt han kan komma över och vänder allt han kan till sin egen vinning. När allt går vägen är han en gentleman som öser ur sig smicker och fullkomligen sprudlar av vältalighet och artighet. När saker och ting inte går som han vill visar han däremot upp en mycket mörkare och mer destruktiv sida, en direkt motsats mot sin falska fasad.

I större delen av sitt liv har Fernheler hankat sig fram i samhällets bottenkikt, hela tiden fullständigt medveten om att han var ämnad för någonting större. Han har ständigt stävat efter att växa som varelse och bli mer fullkomlig. Fernheler vet att han har mycket outnyttjad potential som bara väntar på att få släppas fri och nu kan den möjligheten mycket väl vara inom räckhåll. En mycket mäktig interdimensionell varelse vid namn Greeb har kontaktat honom och erbjudit en enorm betalning i utbyte mot att han och hans kompanjoner hjälper varelsen att ta över en enorm rymdkryssare. Detta är ett erbjudande som bara inte går att missa, särskilt som Fernheler också kommer att få chansen att spela Tribråde på skeppets omfattande kasino – ett mycket kompetenskrävande hasardspel som tyvärr är förbjudet på Fernhelers hemvärld då man använder intelligenta varelsers liv som säkerhetslinor.

Fernheler har under åren samlat på sig massor av kompanjoner som han bundit till sig genom en speciell nanoteknologisk sändare som kan ge hans offer en enorm smärta om de agerar mot hans vilja. Bara genom en tanke kan han få en person som han planterat en mottagare på att lyda hans minsta vink eller utstå helvetiska plågor. Tyvärr är han en obotlig spelare av Tribråde, och inte ens en bra sådan, vilket resulterat i att han spelat bort livet på de flesta av sina ofrivilliga tjänare. Fernheler har för tillfället faktiskt bara två tjänare kvar: Räknarn som är en biomekanisk varelse utrustad med allt man kan tänka sig i mätutrustning, och Hima, en kvinna som kan koppla upp sig mot vilken maskin som helst och snabbt lära sig kontrollera den. Båda dessa är med mot sin vilja, men den gode affärsmannen föredrar att tänka sig dem som frivilliga kompanjoner som ser upp till honom och älskar honom som en hård men rättvis fader – det är mycket trevligare på det viset.

Greebs plan går ut på att Fernheler med kompanjoner utger sig för att vara storspelare (vilket inte är någon direkt uppoffring) på skeppets enorma kasino för att sedan med list ta sig till en huvudterminal där Hima kan koppla upp sig och ta över skeppet. Själv kommer Fernheler att ta hand om säkerhetskameror och eventuella vakter med den arsenal av nanoteknologisk stridsutrustning han har till sitt förfogande. De som är med på uppdraget är:

Greeb - En mycket mäktig varelse som meddelar sig telepatiskt med speciellt utvalda såsom Fernheler. Greeb har utlovat en stor belöning för det utförda arbetet, men Fernheler vill gärna ha en säkerhet. Därför har han i förväg låtit plantera en mycket effektiv taktisk bomb vid skeppets styrcentrum som kommer att göra skeppet obrukbart om betalningen uteblir. Greeb kommunicerar ibland genom sina tjänare, som är någon sorts håriga djur som följer med på uppdraget. Dessa djur är rätt många och Fernheler tror inte att Greeb skulle ta speciellt illa upp om man använde några av dem som livlinor vid ett parti Tribråde.

Hima – En mycket användbar kvinna som kan kontrollera vilken maskin som helst bara hon ansluter sig till den först. Hon lyder Fernhelters minsta vink, annars får hon mentala chocker genom en nanoteknologisk mottagare som Fernheler lyckats operera in i henne. Hima verkar tycka om att försöka göra livet surt för sin mästare, men han skrattar mest åt de patetiska försöken. Ibland låter han henne hållas så länge att hon kan känna doften av frihet innan han sätter henne på plats, allt för sitt höga nöjes skull.

Räknarn – Det enda pris som Fernheler någonsin lyckats vinna på Tribråde. En mycket kompetent biomekanisk varelse som kan mäta i stort sett vad som helst. Räknarn stretar emot mindre än Hima så Fernheler behöver inte göra honom illa speciellt ofta. Behöver man få någon sorts data behandlat så gör man bäst i att sätta Räknarn på det – även de mest avancerade beräkningar går snabbt för honom.

Nyckelord

Inställsam
Slemmig
Falsk
Destruktiv

Några tips

Fernheler är väldigt duktig på att använda nanoteknologiska maskiner för att klara sig ur knipor. Han kan i stort sett genomföra vad som helst som skulle verka som magi för oinvidiga bara han får chansen att placera ut sin utrustning innan. Han har vapen, explosiva stridsmedel, kameror, ljudupptagningsenheter, holoprojektorer och det mesta annat man kan tänka sig. Improvisera gärna fram utrustning som du tror att Fernheler kan ha tillgång till, men betänk att han inte kan göra vad som helst. Han föredrar dessutom att arbeta med list och subtilitet.

Utseende

Fernheler förkroppsligar sliskigheten. Han är en rätt liten och väldigt slemmig varelse med 8 armliknande tentakler istället för kropp. Dessa används till det mesta, som att förflytta sig och manipulera objekt. På denna ”kropp” sitter ett relativt stort huvud med ett enda utmärkande mänskligt drag – ett pipskägg. Fernheler påminner mer om en bläckfisk än en människa, särskilt som han är havsblå till hyn.

Scen 1, Karaktär 4

Räknarn, biomekanisk räknemaskin

*"Jag är färdig med de interspatiala subrutinsbearbetningarna nu och...
<piiip> vi måste behandla trät med största varsamhet och <piiip> vara
sparsamma med såsen."*

Räknarn är en biomekanisk beräkningsenhet av modell 30:A/31:RE med beräknad livslängd på 40 cykler förutsatt regelbundet underhåll. Det händer rätt ofta att Räknarn begrundar vem han egentligen är och varför han gör det han gör. Han vet att han är programmerad att utföra sin uppgift och accepterar det, men har en filosofisk läggning som han har svårt att trycka ner. Räknarn vill förstå universum och sin plats i helheten. Felaktigheter i Räknarns programvara gör dock det hela väldigt svårt, då denne lite nu och då tror sig vara skapad för andra ändamål än just beräkningar. Mest av allt skulle Räknarn vilja vara diskare, men det är inget som han är programmerad för så det förblir en önskedröm.

Nyckelord

Filosoferande
Lojal
Övertydlig i allt
Felaktigt programmerad

Några tips

Räknarn har råkat ut för ett stort fel i sin programvara som innebär att han blandar ihop sina subrutiner och ibland tror sig ha helt andra uppgifter än vad han egentligen har. Han återgår ständigt till sin huvudsakliga uppgift, vilket är att beräkna rådata som han får via sin herre Fernheler, men allt som oftast övergår han efter ett tag till att utföra andra uppgifter – allt med samma saklighet och övertydlighet. Det kan hända att han tror sig vara betjänt, servitör, expert inom olika områden (som t.ex. syntetfiber, vapen, astronomi) eller något annat. Var noga med att inte överdriva detta för mycket utan smyga in det där det passar bäst mot de andra spelarna. Skulle Räknarn få en mental chock av Fernheler kommer han att återgå till beräkningsläget ett tag, men ju fler chocker han får desto värre blir felen.

Utseende

Räknarn är en biomekanoid varelse. Detta är en mycket bred och storvuxen varelse strax över 2,5 meter i längd. Räknarn går allt som oftast klädd i täckande kåpliknande kläder som med cyklerna blivit rätt slitna. Huvudet består förutom en liten näsa och en relativt normal mun av ett par ondskefullt tomma ögon och massvis av spretande, sylvassa benutväxter.

Scen 2, Karaktär 1

Rinaldo, diskaren

”När jag står här, hållandes i denna skurborste – serienummer 2241415-7 – kan jag inte annat än att begrunda min roll i den stora helheten. Vad är det som gör mig till diskare, eller sopran, eller slavhandlare? Universums vägar är outgrundliga.”

Rinaldo är en biomekanisk diskningseenhet av modell 30:A/31:RE med beräknad livslängd på 40 cykler förutsatt regelbundet underhåll. Det händer rätt ofta att Rinaldo begrundar vem han egentligen är och varför han gör det han gör. Han vet att han är programmerad att utföra sin uppgift och accepterar det, men har en filosofisk läggning som han har svårt att trycka ner. Rinaldo vill förstå universum och sin plats i helheten. Felaktigheter i hans programvara gör dock det hela väldigt svårt, då denne lite nu och då tror sig vara skapad för andra ändamål än just diskning. Mest av allt skulle Rinaldo vilja vara säkerhetsvakt, men det är inget som han är programmerad för så det förblir en önskedröm.

Nyckelord

Filosoferande
Lojal
Övertydlig i allt
Felaktigt programmerad

Några tips

Rinaldo har råkat ut för ett stort fel i sin programvara som innebär att han blandar ihop sina subrutiner och ibland tror sig ha helt andra uppgifter än vad han egentligen har. Han återgår ständigt till sin huvudsakliga uppgift, vilket är att diska, men allt som oftast övergår han efter ett tag till att utföra andra uppgifter – allt med samma saklighet och övertydlighet. Det kan hända att han tror sig vara betjänt, servitör, expert inom olika områden (som t.ex. syntetfiber, vapen, astronomi) eller något annat. Var noga med att inte överdriva detta för mycket utan smyga in det där det passar bäst mot de andra spelarna.

Utseende

Rinaldo är en biomekanoid varelse. Detta är en mycket bred och storvuxen varelse strax över 2,5 meter i längd. Rinaldo går klädd i täckande kåpliknande kläder som nu blivit rätt blöta av högtrycksdiskspolaren. Huvudet består förutom en liten näsa och en relativt normal mun av ett par ondskefullt tomma ögon och massvis av spretande, sylvassa benutväxter.

Scen 2, Karaktär 2

Eri, divan

"Pfuh! Den här maten är vidrig, ta ut den. Ta ut den!!!"

Eri var en gång i tiden en av det kända universats största stjärnor. Hennes utstrålning och begåvning var vida känt över de flesta civiliserade världarna och hennes namn nämndes alltid i största respekt och gärna följt av värtaliga kommentarer om hur vacker och underbar hon var. Nuförtiden ser verkligheten lite mer krass ut. Eri blev bräddad på den intergalaktiska showmarknaden av Schnee och Schnuu, två komplett inkompetenta trollkarlar som inte gjorde ett dyft för att föra den mångtusenåriga traditionen av glitter och glamor vidare. Detta var bara början på Eris nedgång, den galaktiska trenden sviktade ännu mer och nu tvingas den stackars primadonnan uppträda som huvudnummer på någon sorts andraklassens nöjeskryssare vid namn ALTHOSE. Som om det inte var nog så tvingas hon äta i köket av alla ställen! Det är ett hån mot allt hon någonsin representerat, allt hon någonsin gjort. Tyvärr är Eri i stort behov av likvida medel då hon inte förmått sig att skära ner på sin luxuösa konsumtion trots att hennes inkomster minskat katastrofalt. Skulderna växer, antalet arga klienter blir allt fler och lösningen på problemet är som alltid – att sura. En gång i tiden räckte det med att se trumpen ut och hota med att hålla andan för att få det hon ville ha, numera är det mycket svårare – något som Eri inte riktigt insett.

Den enda sanna vännen som fortfarande finns kvar för Eri är hennes tama fjäderboa, ett stort lurvigt djur som ständigt slingrar sig kring hennes hals och som t.o.m. lärt sig att sjunga med i refrängerna på hennes största hits. Fjäderboan är en mycket kräsen varelse som Eri kräver ska behandlas värdigt en drottning. Primadonnans scenograf och agent herr Fugel brukar också befinna sig i köket vid middagstid där han extraarbetar som köksassistent, så det finns åtminstone någon som förstår Eris situation och som hon kan tala med varje kväll.

Eri har på den senaste tiden haft mycket underliga drömmar. Drömmar om konstiga, mångdimensionella varelser med planer för galaktiskt herravälde. På något sätt verkar Eri vara med i de planerna, men hon har ännu inte lyckats lista ut på vilket sätt.

Nyckelord

Otrevlig
Översittare
Diva
Falskt lissmande när det verkar behövas

Utseende

En mycket vacker, människolik varelse med glittrande ögon och ett mycket förföriskt rörelsemönster. Går oftast klädd i en lång, tätt åtsittande klänning med en fjäderboa runt halsen.

Scen 2, Karaktär 3

Delvy, den hynerianske kocken

”Hum-di-dum-di-hum-di... hmm... kanske lite mer formalplattor i degen och så på med några svekon och en yttse-tyttse liten nypa med grönt pulver. Ah, en festmåltid! Sannerligen. Man kanske borde smaka lite på den, bara lite. Man kan ju inte bjuda gästerna på något som inte smakats på... med lite god dryck till.”

Delvy är en medelålders hynerian med smak för det goda i livet. Innan han tog anställning som chefskok vid ALTHOSE flackade han omkring i galaxens bakgator där han försörjde sig som lönnmördare och kampsportsinstruktör. Det finns ingen hyneriansk kampsport som Delvy inte behärskar till fullo, inga hynerianska vapen han inte kan använda med dödlig säkerhet. Men det är en avslutad del i Delvys liv, numera är det bara god mat och dryck som gäller för den lille gynnaren. Tyvärr insåg Delvy rätt snabbt att stark mat inte riktigt kunde ersätta stridens hetta och har därför börjat delta i de stora gladiatorspelen på Arenan under en falsk identitet – Drego, Den Hynerianske Dräparen. Just nu lever Delvy verkligen sin dröm, han får äta all mat han kan komma åt samtidigt som han får leva ut sina mer barbariska lustar när helst det faller på. Den senaste tiden har det dock varit lite jäktigt i köket vilket resulterat i att det inte blivit speciellt mycket utrymme för Drego. Delvy längtar tills det blir lite lugnare och får det allt svårare att kontrollera sitt temperament.

Nyckelord

Glad (främst i mat)
Bestämmande (köket är Delvys egen diktatur)
Gravallvarlig vad gäller mat
Uppdämt behov av våld

Några tips

Viktiga fakta om Hynerianer som kan vara bra att komma ihåg är att de har fyra magar och därför en enorm matsmältning som ständigt lämnar dem hungriga. De avger helium när de är rädda och får problem att andas när de upplever väldigt starka känslor. Värt att nämna är att Delvy har en antigravitationsstol som han använder för att röra sig omkring i köket.

Utseende

Delvy ser ut som en alldeles vanlig hynerian, d.v.s. han är en halv meter hög, grön, rultig och rätt grodliknande varelse. Han ser för det mesta glad och munter ut och går klädd i vita, täckande kläder med en kockmössa på huvudet och ett grällt förkläde. Han trivs bäst med en stor slevliknande tingest i handen.

Scen 2, Karaktär 4

Herr Fugel, estetisk formgivare i exil

”Jag minns min tid vid palatset i Frein. Kungar och Regenter bönade och bad mig om att formge en balett till deras ära. Ja, det var tider det ska ni veta. Jag badade i guld och ädelstenar, hade åtaliga älskarinnor och allt jag kunde begära ställdes framför mina mandibler. Rinaldo skickar du ett lass tallrikar till? Jag är klar med den här disken nu.”

Hela världar låg vid herr Fugels fötter, galaxer cirkulerade kring honom. Han var den kända delen av universums störste artist alla kategorier – möjligen med undantag av Eri, den primadonna han saluförde med sin estetik. Scenograf, regissör, arkitekt, målare, författare, dansinstruktör, modedesigner, grafiker, ja herr Fugel var en mästare på allt och han hade alltid händerna fulla med luxuösa erbjudanden som han kunde välja och vraka bland. Det var tider det. Men så satsade han allt på ett kort – Eri. Primadonnan var universums mest lysande stjärna, men hon var inte en tre meter hög, fjällig siamesisk tvilling som kunde sjunga strupsång samtidigt som hon trollade bort kort i sin tvillings kortlek. Kort sagt, galaxens smak föll och Eri var inte längre populär – herr Fugel kände sig skyldig och fortsatte trots att han visste bättre med att företräda henne och på den vägen är det. Primadonnan får inga toppenjobb längre, det senaste är att hon uppträder med herr Fugels show på ALTHOSE en rätt sjabbig plats där mycket avskum samlas. Tyvärr räcker inte Eris och herr Fugels samlade arvode till för att betala allt som Eri köper vilket resulterar i att herr Fugel måste extraknäcka som diskare på den största restaurangen på skeppet. Eri klagar ständigt över att hon tvingas äta i köket, men det är inget han direkt kan göra något åt även om han gärna skulle vilja. Som tur är har en mycket trevlig och effektiv ny diskare dykt upp som gärna diskuterar livets mysterier och orättvisor.

Nyckelord

Estetiskt geni
Patologisk lögnare
Sentimental
Filosofisk

Utseende

En inte speciellt humanoid varelse. Herr Fugel ungefär en meter hög och sitter helst eftersom han har svårt att röra sig med sina korta ben. Fugel påminner mest om en stor upprättgående kackerlacka med snofsiga kläder.

Scen 3, Karaktär 1

Lia Neri, skjutglad tekniker

”Wow alltså... jag menar... WoW!!! Inte visste jag att en Peacekeeper handeldsenhet modell 37 gick att kalibrera mot övermätaren så där – Wow... den blir ju, liksom, en helt annan pryl då.”

Lia har alltid varit imponerad av vapen, ända sedan hon var liten och med förundran bevittnade hennes brors inträde i Peacekeepers (en slags militärisk organisation som enbart accepterar medlemmar av hennes ras, Sebaecans). Lia var dock aldrig aktuell för Peacekeepers och utbildade sig istället till tekniker med inriktning på ventilationssystem. Detta är något hon ångrar i hela sitt liv, främst eftersom det inte finns något som är tråkigare än just ventilationssystem. Helst av allt skulle Lia vilja bli soldat med ansvar för tung eldgivning. Tyvärr har hennes tillgång till vapen varit knaper under åren, hon har mest fått nöja sig med att titta på andras och snickra ihop egna med blandad framgång. Hon tycker själv att hon gjort stora framsteg med de hon byggt, men hittills har de aldrig fungerat som de ska. Lia har dock stora planer och är mycket visionär vad gäller framtida vapentechnik. Mest av allt drömmer hon om att få delta i en riktig eldstrid.

Under sin tjänstgöring på nöjeskryssaren ALTHOSE har fröken Neri kommit att hamna i en mycket intressant situation. Hon har nu, efter år av lobbyism hos de högre cheferna, lyckats få jobbet som tekniker i vaktstyrkan. Hon får fortfarande inte bära vapen, men hon är så hemskt mycket närmre sitt mål. Tillsammans med sin trevliga överordnade *Ar Deng*, den roliga vaktmästaren *Fritch* och en säkerhetsvakt med imponerande bestyckning kallad *Droiden*, ska Lia nu byta ut ett typ 7 filter i en typ 32 lufttrumma – hon hoppas bara att något intressant kunde hända så att hon slapp tristessen i sitt arbete.

Liksom alla andra sebaecans tål inte Lia Neri hetta.

Nyckelord

Lätt imponerad
Skjutglad
Inte alls intresserad av sitt yrke
Energisk

Utseende

En mörkhårig kvinnlig, mänsklig varelse. Lia Neri har på sig heltäckande mörk vaktuniform med röda axlar och ALTHOSE ägare Kreiss & Krauss symbol.

Scen 3, Karaktär 2

Droiden, biomekanisk säkerhetsvakt

"Orden mottagen, initierar anfallsläge. <spiiip> Fast om ni frågade mig så skulle jag hellre sjunga en sång."

Droiden är en biomekanisk säkerhetsenhet av modell 30:A/31:RE med beräknad livslängd på 40 cykler förutsatt regelbundet underhåll. Det händer rätt ofta att Droiden begrundar vem han egentligen är och varför han gör det han gör. Han vet att han är programmerad att utföra sin uppgift och accepterar det, men har en filosofisk läggning som han har svårt att trycka ner. Droiden vill förstå universum och sin plats i helheten. Felaktigheter i hans programvara gör dock det hela väldigt svårt, då denne lite nu och då tror sig vara skapad för andra ändamål än just diskning. Mest av allt skulle Droiden vilja vara farmare, men det är inget som han är programmerad för så det förblir en önskedröm.

Nyckelord

Filosoferande
Lojal
Pacifistisk
Felaktigt programmerad

Några tips

Droiden har råkat ut för ett stort fel i sin programvara som innebär att han blandar ihop sina subrutiner och ibland tror sig ha helt andra uppgifter än vad han egentligen har. Han återgår ständigt till sin huvudsakliga uppgift, vilket är att diska, men allt som oftast övergår han efter ett tag till att utföra andra uppgifter – allt med samma saklighet och övertydlighet. Det kan hända att han tror sig vara betjänt, servitör, expert inom olika områden (som t.ex. syntetfiber, vapen, astronomi) eller något annat. Var noga med att inte överdriva detta för mycket utan smyga in det där det passar bäst mot de andra spelarna.

Utseende

Droiden är en biomekanoid varelse. Detta är en mycket bred och storvuxen varelse strax över 2,5 meter i längd. Droiden är klädd i täckande kåpliknande kläder med stora matliknande fläckar på. Huvudet består förutom en liten näsa och en relativt normal mun av ett par ondskefullt tomma ögon och massvis av spretande, sylvassa benutväxter. Han bär på en mycket stor automatkarbin.

Scen 3, Karaktär 3

Fritch, gammal vaktmästare

"Näe men tittle härne. Vadan dette då? Voj, voj... He nä int sant, nerdrygarn e he övers frå slupstation. Suck. Ne he bare å börj me repet. Typisch, typisch!"

Ingen har någonsin förstått sig på Fritch. Kanske är det för att han aldrig lyckas tala nog rent för att översättningsmikroberna ska kunna registrera vad han menar, eller så är det för att han själv nästan aldrig själv förstår vad han egentligen menar. Fritch arbetar som vaktmästare på ALTHOSE och kan skeppet utan och innan, något han också gärna delger alla han träffar. Han är egentligen en väldigt social varelse, han tycker om att tala med folk och då främst att få beklaga sig för andra. Det finns så mycket att beklaga sig om, så mycket depression att släppa ut om bara någon ville lyssna. Fritch tenderar att tala rätt mycket, även om det för det mesta innebär att han talar för sig själv. Att tala gör saker och ting lättare att förstå. Vissa tycker att man förstår bättre när man skriver ner saker, men Fritch har alltid menat att det inte riktigt stämmer – det är när man kommunicerar genom tal som saker och ting blir klarare för alla parter. Han har alltid avskytt att behöva skriva ner saker och föredrar att memorera informationen och delge den muntligt istället.

Den gamle vaktmästaren är för tillfället ute på ett rutinuppdrag tillsammans med den lite överspände vaktchefen *Deng*, den trevliga teknikern *Neri* och en ny kille som kallas *Droiden*.

Nyckelord

Metodisk
Ständigt klagande
Snäll
Nästan helt omöjlig att förstå

Utseende

En manlig icke-mänsklig (men väl humanoid) varelse. Påminner i utseende om en björn, fast med en skalbagges ansikte. Ser konstant trött ut. Bär på massor av nycklar och passerkort och allt som oftast en stege.

Scen 3, Karaktär 4

Ar Deng, sträng vaktchef

”Nu får det väl för tusan räcka med ert ständiga pladder, vi har inte tid att diskutera värdelöst vetande och vardagligheter när vi går på skift – sådant får vänta tills vi gått av. Reglementsvidrigt är det också! Uppfattat?! Men... när vi nu ändå tagit upp ämnet så skulle jag vilja inlägga att showen igår kväll måste ta mig tusan ha varit det bästa jag sett.”

Att vara vaktchef på ALTHOSE är inte ett lätt jobb, men Ar Deng är - om han får säga det själv - rätt man för jobbet. Han har alltid varit en extrem pedant och njuter av att få ställa saker och ting tillrätta – eller av att få sätta dit de som motarbetar honom (vilket för det mesta verkar vara hans egen vaktstyrka). Tyvärr har Ar inte en alltför bred uppfattningshorisont och har mycket lätt att bli distraherad av det mesta. Det händer rätt ofta att han misslyckas med sina uppdrag mest för att saker och ting som verkar intressantare att ta i tu med kommer i vägen. Till sin hjälp har herr Deng reglementet, vaktchefens kodbok, där det finns regler för alla situationer och underliga koder i alla färger och siffror man kan tänka sig för alla möjliga situationer. Ar beslöt sig tidigt för att memorera hela boken så att han slapp lägga den på minnet och följer nu sin bild av reglementet slaviskt. Om Ar av någon anledning skulle ha glömt vilka koder eller regler som gäller för en viss situation tar han det han känner är mest passande och logiskt för situationen då han lutar till fullo på sin intuition. Tyvärr sammanfaller nästan aldrig Ars logik och vad som är mest passande för situationen. Någon intuition har han överhuvudtaget inte.

Vaktchef Deng har fått med sig en grupp värdelösa mannar för att utföra ett komplett ointressant uppdrag – byte av filter i ventilationstrumma. Truppen består av fröken *Neri* – en rebellisk tekniker, herr *Fritch* – en vaktmästare som vägrar tala ur skägget, och *Droiden* – en säkerhetsvakt med stor potential som Deng hittade ståendes i en korridor och bums rekvirerade. Droiden bär dessutom på ett stort vapen – vilket aldrig är fel om något skulle komma upp.

Liksom alla andra Sebaecans tål inte Deng hetta.

Nyckelord

Övernitisk
Surmulen
Lätt distraherad
Dansfantast

Utseende

En ljushårig manlig, mänsklig varelse. Han har kort skägg och en mörk uppsyn. Ar Deng har på sig heltäckande vaktuniform med ALTHOSE ägare Kreiss & Krauss symbol på. Uniformen är mörk med röda axlar och han bär ett bälte med små behållare fastsatta.

Scen 4, Karaktär 1

Kapter Dentch, ALTHOSE:s härförare

”Men för bövelen! Hur svårt ska det vara att förstå ett så enkelt kommando som att öppna en förbenad dörr?! ALTHOSE, öppna dörren annars häller jag billig alkohol i styrsystemet!”

Kapter Dentch var rankad som en av de bästa Peacekeeper-kaptenerna någonsin, han spåddes en lysande framtid. Det sades att han kunde gå hur långt som helst, hela vägen upp till de översta skikten i hierarkin dit andra bara kunde drömma om att komma. Men så blev han utsatt för oåterkallelig smitta, det som hans släkte, sebaecans, är mest rädda för – kontakt med andra raser. Kapter blev under ett rutinuppdrag till ett stillsamt protektorat förälskad i en kvinna av annat ursprung, en kärleksaffär han i hemlighet fortsatte med under flera cykler innan han blev upptäckt. Kapter Dentch blev dömd för högförräderi, hans politiska fiender visade ingen pardon, och hans drömmars kvinna sattes i fångläger på livstid. Själv tvingades Kapter till exil, han skulle aldrig mer få återvända till sin hemvärld eller system i dess närhet.

Efter att ha flackat omkring i några cykler och dränkt sina sorger i billig, syntetisk alkohol bestämde han sig för att gå vidare med sitt liv – att bli något han kunde vara stolt över. I sann pionjäranda reste Kapter runt som stridsflygförare ända tills han blivit nog känd för att få sig en mer välbetald och respektingivande tjänst. Kapter Dentch är återigen kapter för ett skepp, denna gång den väldiga nöjeskryssaren ALTHOSE, en tjänst som Kapter utfört med bravur än så länge. Han längtar dock tillbaka till mer fartfyllda och spänningsladdade tider, men har funnit att han är en mycket duktig kommersiell kapter som folk ser upp till och han försöker svara mot både sina passagerares och sina överordnades förväntningar.

Kapter Dentch är en kapter i gammeldags bemärkning – han är hård, men rättvis, känner sin skuta utan och innan, vet alltid bäst i alla situationer - även om han lyssnar på sina underordnade innan han fattar beslut, har ett hett temperament och röker gärna pipa. Vad han däremot saknar är skägg, men av skäggstubben att döma är det inte långt kvar innan den punkten är uppfylld den med. Att gå under med sitt skepp är inte bara ett talesätt för Kapter, utan en plikt.

I dagarna har Kapters överordnade i koncernen Kreiss & Krauss sänt en inspektör till ALTHOSE för att se så att allt går som det ska. Denna varelse, kallad ”Den-som-ser-genom-den-eviga-dimman”, har mage att lägga sig i Kapters arbete och t.o.m. komma med motstridiga order! Detta finner Kapter mycket magstarkt – en förolämpning mot en kapter med så goda meriter som honom. Tyvärr har varelsen befogenhet att fatta beslut över Kapters huvud, men det betyder inte att den kan komma med vad som helst utan en högljudd argumentation från Kapters sida.

Kaptenen har nu också sprungit in i två vilsna existenser på det enorma skeppet som han lovat att ta hand om. Den ena är en förtjusande dam vid namn *Eri* som är stjärnan i kryssningens populäraste show och den andra *Drego*, en hyneriensk slagskämpe som är väldigt lik skeppskocken Delvy till utseende – men så ser de där hynierianerna rätt lika ut i största allmänhet.

Nyckelord

Hårdför
Maskulin
Vet bäst
Blir lätt arg

Utseende

En mörkhårig manlig, mänsklig varelse. Ser alltid väldigt bister ut. Klädd i lång svart hård rock med uniform under. Inget skägg, men väl skäggstubb. och ett stort ärr i ansiktet. Håret är kortklippt. Han är sebaecan till ras.

Scen 4, Karaktär 2

Eri, arg diva

”Det vore hemskt vänligt av er om ni kunde hjälpa mig ur denna knipa käre kapten. Jag skulle vara evinnerligt tacksam. Oh, är det där dörren till skeppssystemets nexus? Ursäkta mig en sekund...”

Eri vet allt nu. Hon är medveten om den stora planen och hennes roll i universum. Den hon en gång var är nu död och kommer aldrig mer tillbaka. Eri en så kallad sovande agent - en plastikopererad scorvian som kommit till ALTHOSE inkognito och arbetat in en falsk identitet för att sedan när tiden är rätt ta över skeppet och återföra det till dess rättmätiga ägare – scorvianerna. Hur detta ska ske är Eri fortfarande osäker på, särskilt som det nu råder fullständigt kaos på skeppet, men genom kvinnlig list och svekfullhet ska det nog avklaras. Hon har lyckats leta reda på skeppets kapten som redan fallit för hennes charm och svurit att bli hennes beskyddare – när rätt tillfälle kommer ska Eri placera en liten datakristall i skeppssystemets nexus och på så sätt få fullständig kontroll över ALTHOSE. Hennes uppdragsgivare kommer att bli så nöjda! Synd bara att den där äcklige hynerianske kocken ska vara närvarande. Den där slemmige typen i glasburken verkar dock vara viktig, så honom är det bäst att vara på god fot med. Men i slutändan är det egentligen sak samma, de kommer alla att dö i vilket fall som helst.

Eri är mycket duktig på scorviansk stridskonst (som bland annat innefattar ett hypnotiserande slag som omedelbart paralyserar motståndaren under några minuter). Tyvärr innebär användandet av stridskonsten att hennes identitet är röjd – inga andra än scorvianer klarar av att använda den.

Nyckelord

Diva
Utnyttjar sin charm
Svekfull
Listig

Utseende

En mycket vacker, människolik varelse med glittrande ögon och ett mycket förföriskt rörelsemönster. Går oftast klädd i en lång, tätt åtsittande klänning med en fjäderboa runt halsen.

Scen 4, Karaktär 3

Drego, den hynerianske dräparen

”Hum-hum... först rasar taket in, sedan kollapsar golvet och till råga på allt flyr alla servitörer i panik. Hur ska man kunna jobba i sådant här kaos? Hur ska någon kunna äta i sådant här kaos? Ge mig en pistol så ska jag se till att det blir lite ordning på den här syltan.”

Äntligen är det dags för Drego, den hynerianske dräparen att få visa var skåpet ska stå! Det kunde inte ha kommit lägligare för Delvy – nu är det bankardags! Till på köpet har Delvy lyckats hitta ALTHOSE:s kapten, en mycket värdig stridspartner. Den pompösa kvinnan från köket är också närvarande, men i strid har kvinnor inget att hämta. Bäst att skydda henne. Här ska gås till botten med vad det är som orsakar allt kaos.

Nyckelord

Matglad
Bestämmande
Gravallvarlig vad gäller kampsport
Uppretad

Utseende

Drego ser ut som en alldeles vanlig hynerian, d.v.s. han är en halv meter hög, grön, rultig och rätt grodliknande varelse. Han är dock maskerad med en hålförsedd svart bindel för ögonen. Drego har en antigravitationsstol som han använder för att röra sig omkring på skeppet.

Scen 4, Karaktär 4

Den-som-ser-genom-den-eviga-dimman, inspektör

”Hm? Om jag kommer att rapportera den där lilla olyckliga incidenten? Naturligtvis, det kan ni vara förvissad om. Här går inget negativt till spillo ska ni se. Inte ert fel? Jasså... nåväl, då får jag rapportera grov inkompetens och brist på kontroll över situationen istället då.”

Den-som-ser-genom-den-eviga-dimman har sänts till ALTHOSE av koncernen Kreiss & Krauss för att inspektera och rapportera huruvida alla bestämmelser följs och till vilken grad. Inspektören är en mycket kompetent varelse och för konstant anteckningar angående alla negativa aspekter denne kan komma att tänka på. Det finns alltid något att anmärka och klaga på – stort som smått – och inspektören har gjort det till sin livsuppgift att finna så mycket negativ information som möjligt. Denna varelse har för trettionde cykeln i rad vunnit pris som koncernens mest lyckade inspektör (mängden inlämnade rapporter spelar alltid en stor roll).

Det här skeppet är bortom all kritik, allting är så undermåligt och värdelöst att t.o.m. en nykläckt inspektör som Den-som-gömmar-sig-bakom-den-stora-växten skulle ha kunnat finna nog med fel och brister för att täcka kvoten under en hel cykel. Det ser ut att bli ett riktigt intressant och givande uppdrag när inspektören nu infunnit sig på huvuddäck för att träffa kapten *Dentch*.

Inspektören har väldigt stor befogenhet och kan utan problem beordra skeppets kapten att göra precis vad som helst så länge man kan anta att det ligger i hans arbetsuppgifter. Dessa befogenheter är något som inspektören är väldigt förtjust i och gärna använder när denne ser att det behövs (vilket i de flesta kapteners fall är väldigt ofta). Vad som nu vore önskvärt är att kaptenen gör en personlig rundtur på skeppet tillsammans med inspektören, så att denne kan anteckna och komma med klagomål såsom det alltid gjorts. Tyvärr verkar någon sorts panik ha utbrutit på skeppet (vilket noggrant bokförts som en stor brist) – men det ska ju inte hindra byråkratins välsignade vägar.

Nyckelord

Lägger sig i allt
Kan vända allt positivt till negativt
Torr humor
Väldigt nitisk

Utseende

Inspektören är en mycket liten varelse inte helt olik en manet. Denna varelse klarar inte av förhållandena på skeppet utan fraktas runt i en stor behållare av ett material mycket likt glas, men mycket hållbarare. Denna behållare bärs runt av åtta insektoida varelser. I behållaren finns mycket avancerad teknologisk utrustning främst avsedd för att översätta det inspektören säger samt för att föra anteckningar om allt som sker.