

San Andreas 9 november

Gunnar Söderberg

Henrik Rindlöw

- Men morsan! Måste jag shoppa med farsan idag? Han är så plain! Jag kan klara mig själv...
 - Ja, vi släpper inte ut dig ensam! Det vet du. Och jag måste faktiskt jobba, jag måste lägga ner det här institutet idag.
 - Tar det lång tid? Kan du inte bara ringa dem och så kan vi dumpa farsan och shoppa loss?
 - Det borde bara ta några timmar. Jag kommer så fort jag är klar.
- Samtidigt som Senator Smith-Green lämnar sin dotter på hotellet i sin ömma makes vård åker brandbil 14 förbi med tjutande sirener. Målet är ett brinnande hus ett par kvarter bort.
Det är dock inget mot den katastrof som lurar bakom hörnet...

Tack och allt annat som hör till

Vi brukar alltid buga och tacka för all hjälp, speltestarna Spoon, Lasse, Maria, Arvidos, Tex, Kerstin, Johan, Kema, Olle, Linn, Merry, Jens, Mange, Therese och eventuella senare testare inför spelledarsamlingar eller rättade webbutgåvor. GothCon som gärna tog alla våra scenarion och alltid svarar att saker nog går att lösa. Therese och Tex som står ut med att deras pojkar skriver sånt här och hjälper till med handouts, glosor och som bollplank. Och så tipsen om Stock.xchng och så klart även Stock.xchng där vi fått alla bilder som vi inte kunnat göra själva.

Kul att sett vart det kommit sedan vi i efter GothCon började maila om vad vi skulle kunna skriva här näst och jag föreslog den galna tanken med ett katastrofscenarion. I efterhand känns tanken fortfarande lite knäpp, när man tittar på mängden jobb det innebar. Men vi tycker det blev kul, hoppas det passar er också.

Göteborg 27/2 2006 Gunnar Söderberg

Sammanfattning

Tanken med hela scenariot är att det ska spelas som en katastroffilm av den gamla skolan. Det ger strukturen att vi har massa karaktärer som vi inleder med att presentera, efter en stund börjar vi hinta katastrofen runt hörnet och sedan inträffar den. Efter det kommer det handla om karaktärernas överlevnad och en stor del kommer att styrka med.

Scenariot har som mest 35 olika karaktärsblad. För att hålla någon form av ordning är karaktärer färgkodade och varje karaktärsklump har även ett "scenkort" i samma färg. Scenkorten lägger du som spelare i mitten av bordet för att markera vilka karaktärer som är i fokus. Mot slutet av scenariot kommer du förmodligen också ibland få ha multipla scenkort, men det ska förhoppningsvis fylla upp så de flesta av spelarna har cirka en aktiv karaktär åt gången.

Varje gång en karaktär dör, ryck undan karaktärens blad från spelaren för att markera det, vid ett tillfälle får du även rycka scenkortet.

Tänk på att scenario är filmiskt, så var inte rädd för att klippa scener och styra över tidsåtgången. Det kan även vara passande att komma med kommentarer över bildvinklar och inzoomningar.

Ett annat tips är att skippa stolen för spelaren och ha sina anteckningar på ett bord en bit bort. Dels får man bättre magstöd när man spelleder, men framför allt uppmuntrar det indirekt spelarna att stå upp och spela mer med kroppen, något som visat sig passa scenariot.

Akt 1

Etablera karaktärerna

Brandbil 14

Karaktärer: alla i scenen

Scen/miljö: Beskriv rökdoft, man känner värme redan på gatan. Det står lite folk uppenbart utrusade framför ett hus som det väller rök ur. På andra våningen ser man även lite flammor genom fönstren. Husen brevid står på okej avstånd, så elden skulle kunna begränsas. Människorna står lite väl nära och lätt ivägen, de varierar från fullt påklädda till en kille som bara har morgonrock och är sotig i ansiktet.

Inled första scenen som om det var ett normalt scenario. Vänta med scenkortet och med att visa upp att du har extra karaktärer. Dela ut brandmännen på valfritt sätt, men håll helst ordningen så folk sitter i samma ordning som karaktärerna låg (det kommer underlätta för dig när du delar ut nya scener). Rent praktiskt uppnår du det enklast genom att dela upp folk efter brandmännens uppgifter, rökdykarna bredvid varandra, Steve längst från Paul för att illustrera hur dålig koll man har på Steve och så vidare. Den här scenen får gärna ta lite tid också (typ tjugo minuter) så folk känner sig varma i rollerna.

Scenen börjar med att de just anlant till ett brinnande trevåningshus. Just nu verkar det främst brinna på andra våningen, men det är en kraftig rökutveckling. Förhoppningsvis tar de fram brandspruta och kör upp någon med den i korgen snabbt medan rökdykarna går in. Om spelarna inte själva tänker på det, berätta att det finns nyfikna åskådare, kanske ser de till och med en portvakt. Någonstans (förmodligen från boende) får de informationen att alla människor förmodligen är ute, men en liten gumma oroar sig för Parker. Parker är hennes lilla katt som är kvar på tredje våningen.

Om inte spelarna själva tänker på det, så nämn att de har walkie talkies och se till att åtminstone en rökdykare kan ge sig på jakt efter katten. Får du läge är det inte dumt om de får tillfälle att använda korgen. Man kan spärra av trappan när de ska ner med katten, eller få dem att åka upp med brandslangen för att få bättre kontroll över andra våningen där det brinner mest.

När folk har hunnit rädda katten och nått någon form av sceniskt klimax, bryt och plocka fram nya karaktärer, dela ut och lägg upp nästa scenkort.

Handout: husritning

Frisco Channel

Karaktärer: samtliga i scenen

Scen/miljö: Litet fikarum. Det finns en pentrydel med kaffekanna på, whiteboard, ett halvdussin stolar (klappvariant från IKEA) och ett matbord. I ett hörn finns även två hundskålar och en filt.

Morgonmöte om nyhetstorka, slutar med tips om en brand. Låt Valerie få inleda mötet och ge hennes spelare instruktionen att de måste hitta eller "hitta på" en nyhet. Annars får det inget inslag ikväll. Du kan även nämna för Mister Elliott att han inte

får kameratid om de inte kommer på något. Tanken är mest att låta dem känna på rollerna och växla över från brandmän till något helt annat. Avsluta med att Vals telefon ringer, det brinner i ett hus, om de är desperata kan det vara en nyhet...

Svensexan

Karaktärer: lite specialare: lägg upp kortet med svensexa, dela ut karaktärer till Joan, John, Kip och Scott, men Ines spelare får istället karaktären för nästa scen (Snygg blondin) i en annan färg. Här kan du också ändra i ordningen på karaktärer, Joan och Ines är nog de mest krävande karaktärerna i scenariot, så flytta om ifall det känns som de skulle hamna på fel spelare.

Scen/miljö: Svit, med ett sovrum med hjärtformad dubbelsäng och utgång till balkong. Ett vardagsrum med bar, soffgrupp och en TV. Badrum med bubbelbad och ingång från båda rummen, det har en skjutvägg öppen till vardagsrummet. Bubbelbadet är fyllt av vatten, över lägenheten ligger kläder utspridda och det finns några använda kondomer och några tomma kondomförpackningar.

Joan vaknar av samtal från sin syster (samtal i tissel och tassel med systemen), sedan vaknar John, men inte utan att Joan hunnit märka det och lagt på. Låt John ha lite ångest och förvirring (och baksmälla) innan det bultar på dörren. Utanför dörren väntar Kip (och eventuellt Scott). Låt dem sedan försöka "lösa" saker, men klipp scenen innan de kommit ut ur rummet.

Handout: Ritning över sviten.

Golden Gate-bron

Karaktärer: BMW-mannen, Taxichaffisen och Snygg blondin till att börja med, Gul Ford och Lastbilschaffisen kommer med mot slutet av scenen (Snygg blondin har redan sin karaktär, men hon kan få tjuvläsa Ines under tiden), de andra får sina karaktärer till bron, men är inte med i bild förrän slutet av scenen.

Scen/miljö: En nedgången etta med ett fåtal möbler och utsikt mot en tvåfilig gata med lite äldre hyreshus i tegel (från femtiotalet). På gatan står ett fåtal bilar parkerade Den enda som kan sticka ut är en fläckfri svart BMW som står mittemot lägenheten. En taxi kommer just åkande. Scenen slutar på Golden Gate-bron, stadens stora bro ut och ett av dess mest kända landmärken. Det finns ett vägarbete längre fram vilket gjort att man spärrat av en fil och satt upp betonggrisar vilket gör att man inte kan byta fil.

Helen lägger på luren till sin syster, Dean sitter utanför och väntar, säg till spelaren att det är lite väl mycket folk i omlopp och tjejen verkar vara på väg ut. Vänta in att Helen kommer ut (huset har självklart ingen bakväg ut) just då glider Joe upp med sin taxi. Stressa in Helen i taxin och berättat för Joe att han håller på att somna, men en kund till funkas. Om hon protesterar mot att ta bron av någon anledning, så kör han upp på den av gammal vana. Väl på bron säg till Joes spelare att han somnar. Och introducera in Manila i handlingen med att någon bumper in i henne bakifrån. Om du har fem spelare så är det upp till Deans spelare hur nära han vågat skugga taxin, han ligger antingen framför eller bakom en lastbil. Vid krocken plocka in lastbilen också. Bryt kort därefter.

Monstertrucken Mandy

Karaktärer: Alla i scenen (men Barry kommer lite senare)

Scen/miljö: En motorhall som ligger längst ned i en backe och på ena sidan går en gata uppåt och på andra sidan har man ett stup ned till vattnet. Byggnaden har panoramafönster mot gatan och mot stupet, så när man tittar in ser man även ut. Mitt i lokalen är en gigantisk monstertruck uppställd och framför finns ett kamerastativ, i övrigt finns dörrar in till ett litet kontor och ett litet kaffehörn, med några stolar och en pulverkaffe-automat.

Börja scenen när Julia just har kommit in, titta på Charlton och berätta att fotografen just verkar lämna lokalen (följd av Hayes på fyra spelare). På fem, låt dem få en chans att konfrontera Hayes om det. På fyra, låt dem känna den pinsamma förvirringen att vara kvar och inte veta vad att göra. Bryt strax efter att Barry kommit in.

Seismologiska institutet

Karaktärer: scenen börjar utan senatorm

Scen/miljö: Ett större välordnat konferensrum med modern utrustning som videoprojektor och trådlöst nät. Mitt på bordet står en tekanna och en kaffekanna och framför varje plats en mugg, en mapp med dagordning ovanpå och ett anteckningsblock. Rummet har ett stort fönster som blickar mot anläggningens kontrollrum, som har en bunt bildskärmar på en vägg och ett par arbetsplatser mitt på golvet. Mot kontrollrummet blickar också Ians kontor, medan de andra har egna mindre rum längs med en korridor intill. Receptionen ligger två trappor upp och har en prydlig disk och ett litet vänthörn med soffor, vichyvatten och vetenskapliga tidskrifter.

Morgonmöte, förberedelser för presentationen för senatorm som ska komma. Rätt likt scenen hos Frisco Channel. Men börja lite tidigare, låt folk droppa in till mötet, Sam först om han är där, sedan Cassie, låt dem försöka prata, sedan kommer Ian, Cassie kanske vill ta upp sina orosmoment med henne. Och till sist kommer Alex, lite försenad (Ella - nya frun - mådde lite dåligt på morgonen och han är sen pga. en blixervisit på mödravårdscentralen, men allt var okej). Just som Alex kommer ringer Ians telefon (som ursäkt för att plocka ut honom och låta Cassie och Alex spela mot varandra). Senatorm är på tidigare ingång en beräknat, de har max en halvtimme på sig att prata ihop sig. Avsluta scenen med att senatorm kommer in och får hälsa på Ian i receptionen.

Akt 2

Skruva upp stämningen

Brandbil 14

Karaktärer: alla i scenen

Scen/miljö: Samma som i scenen innan. Beskriv vad som hänt: elden är släckt, marken är blöt, det finns några poliser på platsen som undrar vad som hänt och fixar avspärrningsband.

Eftersläckningsarbete, kolla upp vad som hänt (gasspis som stått på andra våningen), prata med brända människor, rulla ihop utrustning och sätta sig i bilen och åka därifrån, håll scenen kortare, mest för att få in en rytm i att bläddra tillbaka till gamla karaktärer.

Golden Gate-bron

Karaktärer: alla i scenen

Scen/miljö: Stor orange bro, mäktiga pelare som bär upp marken över vattnet. Det finns ett vägarbete längre fram vilket gjort att man spärrat av en fil och satt upp betonggrisar vilket gör att man inte kan byta fil.

Fortsätt där scenen slutade, byt lapp på bordet och vänd dig till Manilas spelare, hon har just blivit påkörd, vad gör hon? Låt spelarena bråka med varandra. Just den här biten av bron är strikt filindelad, med räcken mellan filerna. Vilket håller folk kvar tills första bilen börjar rulla. Låt scenen gå tills bilarna rör sig igen, eller det känns som folk kört fast i gormandet (eller går över till grövre våld).

Monstertrucken Mandy

Karaktärer: alla

Scen/miljö: Samma motorhall

Låt folk prata med varandra och försök gärna lämna tid till att avslöja Hayes förehavanden. Bryt innan Charlton ger upp och stressar iväg. Vill han göra det för tidigt, lugna honom med att Ava nog också är försenad. Alternativt, om han verkar stanna länge, bryt vid avslöjandet, eller se till att de ger sig ut för att hitta fotografen eller Hayes.

Frisco Channel

Karaktärer: alla i scenen

Scen/miljö: Parkeringsplats utanför tv-huset, spelarna har en egen van med liten parabol på taket och stora loggor på sidorna. Den står en bit från entrén. Framsätet är en soffa med plats för tre personer, bakom finns utrustning och ett enklare klippbord. Vanligtvis färdas flera av dem bak i bilen och förbereder reportage, där finns ett par rejälare stolar där och en korg för Missy.

Packar in i bilen för att åka och filma den brand som Val har fått tips om (eller nått de har hittat på), Missy vädrar oro, utrustningen strular, saker som saknas (mikrofon, klappa, Missy verkar inte uppskatta hundgodiset, ingen vet vem som har bilnycklarna). Om de löser allt snabbt låt de även komma fram till brandplatsen och se brandbilen åka därifrån. Kanske låta dem intervjua någon av dem som bodde i huset. Scenen har inget klart slut, men kan vara lämpligt att klippa t.ex. när de lyckas komma iväg med bilen från tv-stationen, när de kommer fram men ser allt släckt och brandbilen försvinna, eller när de avslutar reportaget.

Hotell San Fransisco Tower

Karaktärer: alla i scenen, fast de kommer in en till två åt gången

Scen/miljö: En liten gammaldags manuell hiss (en spak och ett par knappar) med en liten nedfällbar stol längst in. I högtalaren hörs lite soft hissmusik.

Hissen manuellt manövrerad av piccolon och idag kärvar den. För varje våning måste han "trixa" med den för att den ska gå och på sista våningen får han även ta fram skruvmejsel och ta bort skyddskåpan och fästa lite kablar. I vilken ordning som folk kommer in i hissen är egentligen inte viktigt, men pappa och dotter först, sedan yuppien och sist den gravida kvinnan har fungerat bra.. Hissen är rätt lagom för sex personer och det finns ett litet säte att fälla ned om någon vill sitta ned. Bryt scenen när dörrarna stängs om den sista passageraren.

Svensexan

Karaktärer: alla i scenen

Scen/miljö: Samma svit som tidigare. Starta scenen med att fråga var i rummet alla var när de slutade, Ines kommer in och beskriv åter det spelarna sa, på det värsta sätt Ines kan tolka/se det.

Ines anländer till sviten, bultar på dörren eller stormar in. Låt saker storma så länge det går utan att någon kan lämna rummet. De kan börja springa i korridorerna utan att det gör allt för mycket, men försök bryta när de är någorlunda samlade och innan någon hunnit in i hiss eller trapphus.

Akt 3 Katastrofen

Seismologiska institutet

Karaktärer: alla i scenen

Scen/miljö: Samma konferensrum, men efter en stunds diskussion blinkar något till ute i kontrollrummet (man ser det via panoramafönstret från konferensrummet), sedan går varningssystem efter varningssystem igång. Beskriv skärmar, kontrollbord, skrivare som en efter en vaknar allt som scenen fortgår.

Inled med att Ian kommer in med senatoren. Låt seismologerna hålla sin presentation (så långt de får) och senatoren börja förklara nedläggningen, sedan börjar en lampa blinka, följt av en till varning, skiten träffar fläkten, om någon undrar så ligger kontoret drygt en timmes bilkörning från San Francisco Dra gärna ut lite på signalerna och låt seismologerna vela om de ska informera senatoren (hon är först i ordningen av folk man ska informera om det är stor risk för skalv). När du känner att skalvet är givet bryter du scenen.

Golden Gate-bron

Karaktärer: alla och alla dör i slutet av scenen

Scen/miljö: Samma bro, men tänk på att beskriva hur den spricker, pelare som ramlar och drar stålkablar med sig (några snäpper av) och att de är fast ute på bron.

Ta scenen effekt för effekt, låt spelarna agera och ta nästa. Flyter det lagom ska de kunna hinna tillbaka in i bilarna innan allt rasar i vattnet. Bron skakar till rejält, man ser sprickor uppstå, pelaren framför sig ger vika, bron börjar luta, först ser de bron bakom sig försvinna, sedan ramlar brosträckan framför i vattnet, och sedan viker sig bron under dem. Karaktärerna och bilarna slår i vattnet, ryck karaktärsbladen ett i taget när de dör och ta till sist bort scenkortet, knögla ihop och kasta över axeln.

Hotell San Fransisco Tower

Karaktärer: alla

Scen/miljö: Hissen är sig lik, men under scenen kommer de hamna i ett mörkt hisschakt (långt upp ser man en öppen dörr) med en primitiv steg. När de väl ser en korridor, noterar de hur det är sprickor i väggarna. Någon rusar förbi mot trapphuset. Det är rökigt av byggdamm, alla tavlor har ramlat ned, liksom krukor och liknande.

Just som hissen startar igen, skakar den till kraftigt, stannar upp, och nästan direkt efter blir det mörkt i hissen. När någon väl lyser upp hissen igen (hisspojken kan ha ficklampa, eller kanske man kan använda yuppies mobil) ser de att hissen står still mellan två våningar. De kan bända upp dörrarna, men det blir bara små luckor till under- och övervåning, inte stora för någon att krypa igenom. Efter en stund hörs en duns mot hissens tak (ta en konstpaus, så kan spelarna fundera på om kabeln gick av). Vid undersökning ser man att det finns en lucka i hisstaket, precis ovanför sätet, så att man når lagom upp att kunna öppna luckan om man står på det. Ovanpå hissen

finner man då en okänd man med bruten nacke och allra högst upp kan man ana en dörröppning (typ tjugo våningar upp) Härifrån är det dock enkelt att öppna dörren till våningen ovanför och ta sig ut ur hisschaktet. Väl i en korridor, ser de hur det är sprickor i väggarna, någon rusar förbi mot trapphus, det är rökigt av byggdamm, alla tavlor har ramlat ned, liksom krukor och liknande. Bryt scenen medan folk står och tar in atmosfären.

Efter ett tag är det bra om man i den här scenen kan etablera att telefonnätet och tillgången till Internet går ner.

Frisco Channel

Karaktärer: alla, praoeleven dör

Scen/miljö: Bilen ligger på sidan, all utrustning har ramlat över folk. När de kommer ut befinner de sig på en plaza med en grön plätt och en fontän i mitten. Runt omkring finns mest mindre hus, men de lägger också märke till ett stort hotell i ena änden av plazan. Om de hinner närma sig hotellet kommer de även se en brandbil som står krockad mot ett träd.

SKALV! Allt skakar, bilen välter, hade den som körde bilbälte? När folk kollar hur de mår har Mike ont i bröstet och en mikrofonbom igenom sig. Låt folk uppfatta läget. Val är förmodligen inne på att få igång kameran och filma så fort som möjligt. När de kommer ut ur bilen ser de skadade och hus som har rasat. Ett hus kollapsar framför ögonen på dem. Den som är döende går inte att rädda och låt den ha en sista döds scen (replik) mot slutet av scenen och ryck sedan undan karaktärsbladet. Avsluta gärna scenen när de börjar filma.

Monstertrucken Mandy

Karaktärer: Alla i scenen (Hayes dör om han är med)

Scen/miljö: Motorhallen som håller så när som på fönstren

Inled scenen med att allt skakar. Fönstren går sönder, allt ramlar omkull, men väggar tak och framför allt Mandy klarar sig. Förmodligen kommer Charlton och Barry vilja få ta sig till Ava fortast möjligt, och mest uppenbara fordon är Mandy, om du tror det passar så kan du på fem låta Hayes göra motstånd, men låt honom sedan dö, antingen av att taket rasar in, vilket självklart inte berör Mandy, eller av en skenande spårvagn som kommer störtande ned för backen, träffar Hayes och fortsätter ut genom andra "fönstret". Bryt scenen när de åker ifrån motorhallen.

Brandbil 14

Karaktärer: alla (Fred dör (Paul på fyra spelare))

Scen/miljö: När de kommer ut befinner de sig på en plaza med en grön plätt, träd (varav ett de krockat med) och en fontän i mitten. Runt omkring finns mest mindre hus, men de lägger också märke till ett stort hotell precis brevid där de krockat.

Bilen snurrar runt, föraren dör, krossas mot en stolpe eller vägg (ryck karaktärsblad), men räddar de andra. Samband nere, katastrof överallt, flyende människor och sårade runt omkring, rasfärdigt hotell precis bredvid dem. Slutar när situationen utvärderats (det viktigaste är att arrangera en utrymning av hotellet)

Svensexan

Karaktärer: alla, fast John visar sig snart vara död (ryck och kasta).

Scen/miljö: Delar av taket har rasat in, möbler har ramlat omkull, det är dammig. Rummet är helt tyst när scenen börjar. Sedan hör man lätta knakningar (främst från tak och balkong). Korridoren är dammig, någon dörr har ramlat in, och för mycket solljus kommer in genom den (då den svitens tak helt ramlat in)

Alla ligger ner, taket har ramlat in. Folk är dammiga och småsårade. John har fått en halv vägg över sig och när de drar fram honom är midjan och nedåt plattare än sig bör (ryck). Huset knakar. Bryt scenen när de når trapphuset. Korridoren fylld av damm, en del skrik hörs från andra i panik. Folk rusar blint mot trappan, spelarna ser någon som får upp hissdörren, rusar in och hör skriiik-splatt när kroppen möter hissen tiotalet våningar ned.

Akt 4 Efter katastrofen

Seismologiska institutet

Karaktärer: alla, även om senatören nog lämnar scenen tidigt

Scen/miljö: Alla system larmar för fullt. Telefonerna ringer till en början, men växeln dör efter ett tag.

Politiker i panik. Skavet var 8.8 på richtersskalan. Olyckskorpen förutspår efter-skav, kanske 9.0. Alla telefoner ringer, media undrar vad som hänt, och om fler skav är att vänta. Ringer de militären eller andra får de besked om att de känner till skavet och mobiliserar resurser. Evakuering diskuteras. De ska enligt planen informera i tur och ordning Senator Smith-Green, Guvernören och Presidenten. Slutar med TV-bild från katastrofen

Frisco Channel

Karaktärer: alla utom praon

Scen/miljö: Signaler kommer från bilen, annars är miljön rätt lik. Folk kommer ut ur husen springandes eller haltandes, många rör sig till plazans mitt alternativt till hotellet. Om de inte sett brandbilen märker de den nu och hotellet är det som uppenbart bär på störst nyhetsvärde.

De får ett radiomeddelande om att de ligger ute i sändning. De är också de enda som just nu sänder från området, så de får i uppgift att hålla sig alerta. Låt dem sända tills de eller du vill bryta, när de ser sig om kommer de snabbt lägga märket till brandbilen och hotellet, vilket är det som väcker mest nyhetsvärde, klipp scenen när de försöker få kontakt med brandmännen eller beger sig in i lobbyn

Monstertrucken Mandy

Karaktärer: alla utom Hayes

Scen/miljö: San Franciscos gator, de bilar som rör på sig går mest i motsatt riktning, ut från stan. De ser omkullfallna hus och folk som ligger sårade. Beskriv mycket av förödelsen.

Låt dem köra lite och sedan kommer de fram till en trafikstockning där de måste köra tvärs över korsande trafik. Bilarna framför dem står helt stilla och ingen vill flytta på sig, det är dock inget problem för spelarna att köra rakt över kön.

Klipp när de kommer fram till plazan och just får syn på en stor folksamling utanför hotellet.

Brandbil 14

Karaktärer: alla utom Fred

Scen/miljö: Hotellens tidigare vackra lobby är omkullrasad. Folk strömmar ut och många har skadats av saker som ramlat eller av att de själva fallit. Personalen är rådvill, men försöker föra ut folk.

Hjälper folk ut ur lobbyn, organiserar förhoppningsvis upp folk ute på plazan. De är enda akutfordon på plats, det enda de kan få veta över radion är att de ska försöka göra öppna ytor till uppsamlingsområden och tömma hus. Värsta biten är nog hotellet så de bör fokusera på det. Slutar när de upptäcker hisslarmet, börjar ta sig upp för trapporna, eller blir nådda av tv-teamet.

Svensexan

Karaktärer: alla utom John om de inte har splittrat (Joan kan tänka sig vilja köra sitt eget race)

Scen/miljö: spiraltrappa i stål, var tredje våningsavsats är i betong. Röda dörrar in med stora siffror som markerar vilken våning man är på (de börjar på våning 36).

Snabbt på väg ned för trapporna, som blir mindre och mindre pålitliga. Till sist blir det helt spärrat, låt någonting verkligen rasa framför ögonen på dem. Närmsta dörr ovanför där det tar stopp är blockerad. Bryt scenen hyfsat snabbt, med dem kvar i trapphuset.

Hotell San Fransisco Tower

Karaktärer: alla

Scen/miljö: spiraltrappa i stål, var tredje våningsavsats är i betong. Röda dörrar in med stora siffror som markerar vilken våning man är på (de börjar på våning 21).

Springer förhoppningsvis ner i trapporna. Den gravida kvinnan får värkar och måste stanna upp. Bryt scenen när hela huset börjar skaka igen med dem kvar i trapphuset.

Akt 5 Efterskalvet

Seismologiska institutet

Karaktärer: alla utom senatorm

Scen/miljö: Samma som tidigare. Utanför entrén finns en nästan helt tom parkeringsplats med öken och en rak väg framför sig, och en liten spricka i asfalten.

Skalv två, mindre än det första - 7.8, längre från dem = mer centralt i SF, men nog inte det sista, nästa kan vara den STORA, här kan vara bra att kontrollera att spelarna vet var San Andreas går någonstans och om de inte vet förklara att det är förkastningen som går längs med hela Kalifornien. Om nästa skalv är värre kommer inget finnas kvar och seismologerna har valet att stanna vid sin post och hoppas att allt inte är förgäves eller fly (fast frågan är vart). Låt dem avsluta med att antingen välja att stanna, eller åka därifrån. Kan själv hålla i bakhuvudet att det här är sista scenen med dessa karaktärer, så låt spelarna få känna att de avslutar dem.

Monstertrucken Mandy

Karaktärer: alla utom Hayes

Scen/miljö: En gata som leder in på plazan

Huset på andra sidan plazan rasar, tack och lov är det inte hotellet. Allt skakar till runtomkring, men på Mandy är de trygga, det uppstår ett djup schakt framför dem, men de kan backa och ta sats och hoppa över det med Mandy. Bryt när de bromsar in på plazan.

Svensexan och Hotell San Francisco Tower

Karaktärer: lägg fram två scenkort. Karaktärsbladen är skrivna i tvåspalt så man ska kunna ha två över varandra och kunna läsa det väsentligaste i alla fall. Några ur såpan och några ur hissen kommer fortfarande att leva, låt åtminstone Ava, Monica och Joan överleva, tänk annars efter om du tror spelarna kan hantera att spela flera karaktärer i samma scen. I så fall kan du behålla lite fler. Ryck åtminstone bort Scott och Lloyd (eller någon lämplig kombo av en från varje scen)

Scen/miljö: Trapphuset har rasat. Karaktärerna är samlade på en av betongavsatserna, nedanför ligger metalltrappan en bunt våningar längre ned. Vissa bitar av den sitter dock kvar i väggarna (där någon också kan hänga kvar)

Alla är desorienterade när de kommer till liv, Monica har ont och de andra reagerar nog först på att hon skriker, barnet kan gärna förlösas filmiskt magiskt snabbt med någons hjälp, flertalet saknas, men hittas döda bland bråten. Dörren i närmsta korridor är öppen och någon har fallit igenom den, vägen nedåt är helt igentäppt, de befinner sig på våning fem, rakt fram i korridoren ser de ett panoramafönster som magiskt överlevt, det blickar ut mot en säkrare stor plaza.

Brandbil 14 och Frisco Channel

Karaktärer: Här beror det på vad som hänt. Har brandmän eller tv-folk sprungit upp i trap-porna eller är i något annat hus, ryck deras karaktärsblad. Är alla ute på plazan, kolla om de tycker det känns konstigt om de får spela flera karaktärer samtidigt, annars kör med alla överlevande karaktärer.

Scen/miljö: Hus som rasar runt plazan, folk i panik som gråter, skriker, och ber karaktärerna om hjälp. Hotellet har börjat knaka oroväckande

Nytt skalv, flera hus rasar. Folk behöver motas in till mitten av plazan, där de är säkrare mot om något hus till skulle vika sig. Scenen slutar med att någon får syn på folk uppe på hotellets femte våning, dit de faktiskt kan nå med brandbilens korg

Akt 6 Slutet

Karaktärer: Här börjar scenerna glida ihop oavsett hur man gör, släng fram scenkorten och låt det ligga fyra scener på bordet

Svensexan och Hotell San Francisco Tower

Scen/miljö: Någonstans i eller utanför hotellet, eller förmodligen både och.

Brandmännen åker upp i korgen och lyfter ned överlevande från femte våningen, därefter får någon syn på monstertrucken som är på väg in på plazan.

Frisco Channel

Här kan det vara läge att låta tv-teamet filma lite också.

Slutscen

Det svåraste att skriva i förväg är slutet. Här har vi sett några olika lösningar, hitta det du tror passar gruppen bäst:

Charlton hittar till sist sin dotter.

Sista reportage av Frisco Channel.

Brandmännen fortsätter styra upp arbetet på marken, fastbeslutna att stå vid sin post.

En helikopter landar och karaktärer skeppas upp och lyfts ut ur den fallna staden.

Det stora skalvet kommer och hela San Francisco försvinner ut i havet.

Paul

(Brandbil 14)

Paul McQueen, 37 år. Nybliven brandmästare och karriärst. Sätter alltid karriären främst och gör inget han kan bli anklagad för. "Låt oss göra det enligt reglementet"; "Det skulle kunna se fel ut i media"

Paul har alltid varit en målmedveten man och vetat vad han velat och efter att han slutat sin karriär som femkampare, bestämde han sig för att satsa på en framtid inom brandkåren. Han upplevs av de flesta som väldigt lätt att ha att göra med, även om han själv alltid har en egen agenda för att allt ska gagna honom så mycket som möjligt.

Speltips: se bister ut, prata i korta meningar

Relation till Steve

Bra kille, men farlig, han är lite väl förtjust i faran och om nått skulle hända skulle det kunna bli mitt fel

Relation till Bill

Kunskapsreserv, behöver ibland manas på, men väldigt trygg att ha med.

Relation till Fred

Uttryckningsgruppens chaufför, besserwisser, men okej när han är tyst, synd att det inte händer nog ofta

Relation till Dick

Förstår mig inte på Dick, hur kan en sån mjukis vara brandman? Allt han verkar ha på hjärnan är sina katter, men tror att det ska gå att drilla lite vett i honom.

Steve

(Brandbil 14)

Steve Newman, rökdykare, 24 år. Daredevil. Adrenalinjunkie som utövar alla extremsporter. "Waow! Vilken grej! Har jag aldrig gjort förut"; "Kom igen, det här kan säkert funka"

Lika mycket har det varit spänningen, som ledigheterna som fick Steve att bli brandman. Det är ett perfekt yrke om man till och från vill kunna ta sig någon vecka ledig för att kunna surfa, åka offpist eller flyga lite hängglidare. Sedan är det kul så fort det är utryckning, när adrenalinet pumpar och man trotsar alla faror.

Speltips: använd mycket onödiga ord (som coolt, waow, heavy), agera innan eftertanke, häng fram med överkroppen och ha hållning som en s-kurva.

Relation till Paul

Bossen, lite sjåpig ibland, men när det brinner i krokarna kan man nog ta hans order (eventuellt med en nypa salt).

Relation till Bill

Väldigt trygg att ha med, fast lite feg, men man vet att han finns där när det behövs.

Relation till Fred

Besserwisser, lite trist kille.

Relation till Dick

Den bästa kompisen man kan ha, har dock en konstig fascination för katter.

Bill

(Brandbil 14)

William Dunway, rökdykare 48 år. Gammal räv. Har varit med om allt. Lugn och metodisk. "Stressa inte, de kan bli så fel då."

Efter att följt sin far och äldre bror i fotspåren och blivit brandman så kom eftertanken, eller snarare efter sätt både sin far och sin bror dö i tjänsten. Bill är metodisk och tar det säkra före det osäkra, han är fortfarande mycket skicklig som rökdykare, men baserar sina beslut på erfarenhet och ser som sitt jobb att hålla igen våghalsarna inom yrket.

Speltips: prata sävligt, humma, var noggrann, rynka pannan ofta.

Relation till Paul

Bossen, bra och trygg chef, lyssnar på ens råd och håller tempot lagom säkert.

Relation till Steve

En olyckshändelse i yrket, har oftast bra instinkter men på tok för impulsiv, behöver ofta hållas tillbaka.

Relation till Fred

Imponerande kunnig grabb, och har alltid något nytt att berätta.

Relation till Dick

Gay? reko kille, men känns som han har hjärtat i något annat än brandkåren.

Dick

(Brandbil 14)

Richard "Dick" Blakely, 29 år, brandman. Homosexuell fitness-fanatiker med 8 katter hemma. "Men, pojkar", "Katter har faktiskt nästan lika stort känslspektra som människor."

På utsidan verkar Dick vara alla kvinnors dröm, stor, vältränad, men ändå mjuk och mänsklig. Hans stora passion i livet är hans renrasiga katter som han ställer ut och behandlar som sina egna barn. Brandmannayrket var ett sista försöka att stanna i garderoben, men det visade sig också vara något som han var väldigt duktig på.

Speltips: Spänn dina muskler, prata bara om katter och hur de är bättre än människor

Relation till Paul

Bossen, hård och rättvis.

Relation till Steve

Ragg? tror visserligen han är straight, men umgås massvis. Kvicktänkt grabb, bra brandman och okej kropp (dock usel klädsmak ur uniformen).

Relation till Bill

Den gamle vise brandmannen, den rätta att fråga om råd i yrket, lite som en extrapappa.

Relation till Fred

Stentråkig, och så straight att man blir mörkrädd, förutom ingen som helst sportintresse. Stereotypen på värdelös straight kille.

Fred

(Brandbil 14)

Fred Holden chaufför/brandman 39 år. Vetgirig överliggare som är brandman p.g.a. fritiden och den flexibla arbetstiden. Gör jobbet men får sina kickar från studierna. "Visste ni att Scotland Yard är uppkallat efter gården det låg vid? Eller att Benjamin Franklin var den första att föreslå sommartid redan på 1700-talet" "Äsch, det är väl sånt som de flesta vet."

Fred har inget liv, snarare en bunt böcker och saker som distraherar honom från att läsa dem. Att inte kunna saker stör honom och därför kan han inte slita sig från att studera, vid sidan om studierna arbetat han som brandman (utryckningsförare), men hoppas främst på att slippa uppdrag. När han väl är ute på ett uppdrag, försöker han verka cool, men oftast går munnen nervöst om små detaljer i brandsäkerhet, i försök att dölja hur skrämmande det är.

Speltips: Prata mycket, kom med onödiga kunskaper utan att någon frågar, torka svett från pannan.

Relation till Paul

Bossen, lite hård grabb, ställer mig gärna in lite bättre hos honom och försöker impa med mina kunskaper

Relation till Steve

Kvicktänkt grabb, bra brandman,.

Relation till Bill

De gamle vise brandmannen, lite störande att han kan mer om yrket än en själv, men någon då att lära av.

Relation till Dick

Kan mer än mig om katter, och kläder, skulle vara kanon att ha med i quizlaget till brandmannapuben, med alla de speciella särämnena.

Taxichaffis

(Golden Gate-bron)

Joseph DiReda, taxichaufför, 67 år. Spanskättad man, utsliten efter att ha kört taxi hela natten, kan ta en sista körning innan han ska hem och sova. Sporttokig, främst fotboll, helhjärtat fan av the 49:ers, har säsongsbiljetter och ser varje match Joe ser fram emot kvällens möte mot New York Jets och drömmer om att få bevittna en storslagen seger.

Sitter och lyssnar på kommentarer om kvällens match mer än ser var han kör. Radion är bra när man ska hålla sig vaken. Hoppas nästa körning går över bron så det är nära hem och sova. Ser någon komma ut hastigt med en väska och svänger upp. Drar på fläkten på kallaste för att inte somna.

Speltips: ha problem med språket och bryt på spanska (försök gärna prata spanska), försök prata baseball med kunden om inget annat händer.

Användbara uttryck: "abadesa" - hallick, "aduaana" - horhus, "baboso" - flickjägare, "bellaco" - kåt man, "¡Besame el culo!" - kyss min röv, "cabron" - otrogen person, "¡caray!" - Skit också!, "cojones" - testiklar "cutre" - pucko, "¡Tu madre!" - Din morsa!, "puta" - hora, "hijo de puta" - horunge.

Lastbilschaffisen

(Golden Gate-bron)

Burt Martin, Lastbilschaufför, 43 år. Trucker med stor hemlängtan Livet är underbart, ute på vägen, med Dolly på hög volym. Burt lämnade klagande frugan och kidsen för dryga året sedan och sen dess har han inte stannat upp, kört hela tiden med sin egna långtradare, tagit de uppdrag han velat och sett hela USA, sovit i bilen eller på motell och ätit precis vad han känt för. Nu syns det visserligen på hans midja som svämmat över byxorna, men det är inget att bry sig om.

Men så vaknade han i morse och saknade sina barn. Vet inte vad som kom över honom, men plötsligt ångrade han vad han gjort, på femton månader har han inte pratat ett ord med Burt jr, Bo eller Dolly-Sue. Fylld av tårar satte Burt sig bakom ratten och började krångla sig ut ur San Francisco och så fastnade han på Golden Gate-bron.

Ser en mindre olycka är framme, en taxi och en gul Ford spärrar hela fältet och just här är det betonggrisar mellan filerna, kanske skulle se om man kan hjälpa dem att rulla på, undra om man behöver masa sig ut, eller om tutan räcker.

Speltips: börja med att tuta, hojta sedan till folk, om folk pratar, bli plötsligt gråtfärdig och prata om barnen (visa gärna kort på dem)

Gul Ford

(Golden Gate-bron)

Malila Lancaster, 54, Bitter reumatisk negress. Ensamstående mor till fyra barn. Kort kompakt färgad kvinna i färgglada kläder och med ett brett radband kring halsen. Sjunger i metodistkören och går i kyrkan varje söndag. Börjar tröttna på hur alla utnyttjar hennes vänlighet. Jobbar i skolbespisningen på Elmore High inne i San Francisco, men sitter nu på väg hem (hemsänd på grund av sina värkande reumatiska leder), då någon plötsligt smäller in i henne bakifrån.

Nu får det vara nog! Nu tänker hon stå upp för sig själv! Den rackarns taxichauffören ska minsann få lusen läst av sig.

Speltips: ta i med magstödet när du talar, rulta fram hjulbent, var förbannad för alla orättvisor sedan slaveriet

Svart BMW

(Golden Gate-bron)

Dean Russo, Mafioso, 52 år, iskall yrkesmördare. Ser det som ett hantverk, jobbar ett kontrakt per stad och flyttar sedan på sig, hemligheten är att alltid vara rörlig, aldrig synas när man utför dådet och aldrig döda någon man inte har betalt för.

Dean har legat lågt i San Francisco ett tag nu, bra stad, trevliga barer, kanonbra karaoke och en del trevliga folk han känner, men för någon vecka sedan kändes det som det var dags för lite action. Ett samtal till lokala kontakter och några dagar senare kom ett tidigt samtal. Ett enkelt uppdrag, en flicka med lite oförsiktigt flinka fingrar som tagit en väska som inte tillhörde henne. Adress och bild (alltid synd när de är så söta) följde med.

Hittat adressen och glider förbi för att kolla miljön, lite väl mycket folk såhär dags. Men bästa att hålla koll så hon inte smiter. Visserligen om hon skulle smita en liten bit skulle det inte göra något, enklare att gömma lik på andra sidan bron om det skulle behövas. Och om det inte finns för mycket folk kan man nog prata henne till rätta.

Speltips: tala lugnt och släpigt, var artig och le ständigt, bär gärna solglasögon

Snygg blondin

(Golden Gate-bron)

Helen Saint Duval, 22 år, förhoppningsfull modell/aktör/servitris, nu lätt paranoid. Uppdraget hennes manager gav henne att gå på fester bara för att se bra ut kändes först billigt, speciellt som lönen inte var så bra, men samtidigt bättre än vad dricksen brukar vara. Men när det gick upp för henne vad det var för gäster på festen, ville hon först bara rusa därifrån, sedan vågade hon inte. Helt öppet pratade de om maffiaaffärer, droger, mord och illegala affärer skedde illa dolt under näsan på Helen.

Efter det först känt som hon hamnat i helvetet, såg hon plötsligt en möjlighet. Om hon bara verkade lugn, borde hon kunna lätt ta en obevakad del av verksamheten, inte som att de skulle kunna gå till polisen, och det stod en väska helt obevakad ett bra tag. Hon var rätt säker att den var fylld med pengar och de flesta hade lämnat festen. Djävulen i hennes öra övertygade henne, hon tog nonchalant väska och gick. Väl hemma visade det sig inte vara så klart längre, väskan var visserligen fylld av pengar, men paranoian började smyga sig på henne och hon funderade på vad hon gjort.

I desperation försöker hon ringa sin duktiga storasyrra Joan. Hon brukar alltid veta vad man ska göra. Men Helen tror innerst inne att lösningen är att ta väska, slänga sig in i första bästa taxi, lämna stan, kanske försöka "försvinna". Det kanske bara ska vara ett snabbt samtal att säga adjö till syrran...

Speltips: titta nervöst omkring dig, stamma lätt, håll krampaktigt i en väska (med pengar)

Priss

(Frisco Channel)

Priscilla "Priss" Smith, 22 år, entusiastisk ljudtekniker. Kort flicka med tofsar och gulliga kläder. Positiv naturbegåvning som inte förstår att andra inte förstår tekniken. Söt och helt omedveten om det. Priss gör sitt bästa för att försöka ha lite attityd, men trots lite urringing och lite udda frisyrr gör henne bara mer gullig.

Hon är lite blyg av sig, förutom när folk pratar teknik med henne, då tenderar hon istället att babbla på i högt tempo och tappa de flesta i teknikaliteter som de inte förstår. Gruppen ljudtekniker och stolt över att få allt att låta perfekt, demar gärna lämpliga bakgrundsljud redan på vägen till reportagen.

Speltips: le, spärta upp ögonen, lyssna på folk och titta dem djupt i ögonen, prata massa tekniska detaljer.

Relation till Val

Bra chef även om hon nog skulle kunna behöva slappna av lite mer.

Relation till Greg

Kul kille, väldigt engagerat i någon tv-serie, men ska säkert gå att prata om annat med också.

Relation till Mister Elliott

Ödmjuk för att varit nyhetsankare och så kul att en sån person kan komma ut och göra tv med oss andra, och han har med sig världens gulligaste lilla hund.

Relation till Praon (Mike?)

Praokillen! Trevlig och ambitiös. försöker förklara tekniken för honom och han brukar lyssna noggrant.

Mister Elliott

(Frisco Channel)

Ross Elliott, reporter, 54 år. Diva. Fåfängt före detta nyhetsankare som degraderats till fältreporter. Bitter. Fattar inte så snabbt. Trovärdig. Ross ser sig själv som kändis och har svårt att ursäkta att han sänts ut till fältet igen, samtidigt är det väl på tiden att någon gör ett bra jobb där ute. Han har två ansikten: ett trevligt och förtroendeingivande till kameran och ett divigt och drygt utanför bild.

Om han kunde mer skulle man kunnat ha kallat honom perfektionist eller besserwischer, men som det är han mest dryg och försöker dölja att han inte förstår allt med att domdera med folk. Har alltid med sig sin lilla älskling, pekinesern "Missy" som fått flytta från sin mysiga korg i studio, till en mindre i kamerabilden. Men det skulle vara otänkbart för Ross att göra något utan lilla Missy.

Speltips: spegla dig, klappa "Missy", le brett in i kameran men aldrig annars, försök få alla andra att tjäna dig, stirra på Priss uringning, råta till tupén

Relation till Val

Stressad bitch, men ändå okej boss, visar dock inte respekt och uppskattning nog för att fått en sån som Ross Elliott med i sitt team.

Relation till Priss

Väldigt snygg flicka, kan vara en blivande fjärde fru... eller i alla fall en erövring, försöker charma henne så fort tillfälle ges.

Relation till Greg

Kamera, lite klantig och man får vara noggrann så han har mig mitt i bild och inte filmar allt för mycket annat.

Relation till Praon (Mike?)

Praokillen? Han som hämtar kaffe heter nog Mike

Praon (Mike?)

(Frisco Channel)

Mike Lookinland (prao) 19 år. Ambitiös wannabe. Försöker bossa runt för "han vet minsann hur det går till". Efter läst media i high school tycker Mike att han redan vet nog för att själv producera kvalitetsreportage. Han vill också visa sig hjälpsam och komma med sina nya fräscha idéer och förbättra saker. Tyvärr uppskattas inte alltid hans förmågor och han får främst hämta kaffe.

Speltips: Försök spela belevad och rätta alla andra i vad de gör, stirra på Priss ur-ringning, ha lite målbrott och växla upp i rösten på enstaka ord.

Relation till Val

Stressad bitch, försöker förklara för henne hur hon skulle få saker att flyta bra, men sätts ändå på att hämta kaffet (som verkar vara hennes knark).

Relation till Priss

Dregel, väldigt snygg flicka, fattar inte ett ord när hon börjar snacka teknik, men kan lyssna på det i timmar medan man stirrar på hennes tuttar.

Relation till Greg

Ytterligare en kille man kan hjälpa, okej kameraman, men skulle kunna vara lite mer konstnärlig.

Relation till Mister Elliott

Waow, en sån stjärna får man inte alltid arbeta med och ge råd, försöker även smöra för honom för att skapa kontakter, kan till och med stå ut med hans fåniga hund för det.

Val

(Frisco Channel)

Valerie Cooper producent 31 år, kontrollfreak. "Var faaan är mitt kaffe?" "Jag kan sluta röka i morgon!"

Val har det inte lätt, hon vill så gärna göra en bättre karriär, ha en kärnfamilj och vara rökfri, men tiden räcker inte till. Även om hon försöker vara artig är hon ofta kort i tonen och kan upplevas som hetsig om de i hennes närhet. Själv stör hon sig på att inga andra är lika effektiva som henne och att saker inte blir gjorda i det tempo som hon vill, om hon inte gör dem själv eller står bakom ryggen på de som gör dem. .

Speltips: var viktig, kedjerök, massera tinningarna, stressa på alla andra.

Relation till Greg

Bra filmare, men bäst när han håller tyst i övrigt, tenderar att koppla bort vad han säger när det inte innehåller ord som ljus, kamera eller liknande.

Relation till Priss

Tekniskt geni, lite av en räddning, fixar vad som helst, inte alltid att man förstår vad hon babblar om dock.

Relation till Mister Elliott

Diva, okej ansikte, men förstår inte hur han kunde få vara nyhetsankare, verkar behöva replikskyltar och släpar runt på världens fänigaste lilla ursäkt till hund.

Relation till Praon (Mike?)

Praokillen? Han som hämtar kaffe heter nog Mike.

Greg

(Frisco Channel)

Gregory Sierra kameraman, 31 år, fet sf-nörd. Besserwisser, rollspelare. "Alla som inte är helt blåsta vet ju att Picard var en överlägsen kapten jämfört med Kirk."

Greg är en typisk trekker, trogen sin tv och sin kultur. När han inte ser på tv, eller läser SF-litteratur, sitter han oftast framför nätet och chattar om det. När han talar med folk i RL tenderar han att vara högljudd och inte alltid lyssna på vad andra har att säga, eller bry sig om de är intresserade av vad han har på hjärtat.

Speltips: Prata högt och byt ämnen lite då och då (gärna till sf-serier), råka rapa, stirra på Priss uringning.

Relation till Val

Stressad bitch, men ändå okej boss, lite mer Janeway skulle nog passa henne bättre.

Relation till Priss

Dregel, väldigt snygg flicka, tyvärr ingen aning om hur man ska flörta med henne på jobbet, tekniskt geni, Bellana Torres utan temperamentet.

Relation till Mister Elliott

Diva, tråkig och egofixerad och släpar runt på världens fånigaste lilla ursäkt till hund.

Relation till Praon (Mike?)

Praokillen? han som hämtar kaffe heter nog Mike.

Hissojken

(Hotell San Francisco Tower)

Gabriel Dell 25 år. Piccolo och gigolo. Fransman som jobbar sig jorden runt. Temperamentsfull. Solbränd. Piccolo. San Francisco har inte varit lika bra som Los Angeles, jobbet som piccolo är visserligen inte så dumt, men färre kvinnor att få i säng och inte alls samma mängd tid på stranden. Nåja i alla fall bättre än Chicago och snart bär det vidare till Japan för att förföra japanskor med den djupa franska accenten, de mörka ögonen och Gabriels sängkamarleende.

Speltips: prata med fransk accent, stå i givakt, le ständigt

Gravida kvinnan

(Hotell San Francisco Tower)

Monica Lewis 28 år. Vänsterfrigjord lesbian med provrörsbarn i åttonde månaden. Är i SF för att berätta nyheten för sin konservativa familj. Att upptäcka att man är intresserad av andra flickor är inte lätt när man uppväxt i en djupt kristen familj. Mamma skrek av glädje i telefon när Monica berättade att hon väntade barn, men direkt efter kom frågan om giftermål, talet om barn skapat i synd och när skulle de få träffa den lyckliga mannen. Det gick inte att nämna det över telefon så nu är Holly med till SF för att träffa familjen och berätta sanningen. Plötsligt kommer nog inte Monicas ideella arbete för kommunisterna vara så stor synd längre, i alla fall inte i jämförelse.

Speltips: håll dig om magen, stöna, var fientlig mot män.

Relation till Holly (Konstnären)

Kvinnan som visade Monica äkta kärlek, ingen man har hon känt samma trygghet för och hon är stolt över att bära deras barn.

Tonåringen

(Hotell San Francisco Tower)

Ava Smith-Green 15 år. Rebellisk tonåring som försöker verka vuxen. Enormt modemedveten ung **kvinn**a. Följer alla trender. Tycker att pappa är töntigast i hela världen. Bortskämd. "Ah-men!", "Det är ju helt ute!"

Finns fördelar med en senator till mamma, allt man vill ha kan man få och man får resa en hel del och träffa massa spännande människor. Samtidigt finns det nackdelar som när man dumpas att spendera en hel dag med sin megatöntiga farsa.

När Ava var yngre tyckte hon att pappa Charlton var häftig som var före detta racingproffs och hans kompis Barry är världens coolaste gudfar, men när man är femton måste man vara en självständig kvinna. Så det var skönt att pappa skulle fixa lite saker och att få ha lite tid själv på hotellrummet. Sedan belevat åka ned och möta honom i receptionen. Från början hade Ava tänkt vara lite tidig för att sitta och vänta läsandets Times, men nu har hon istället blivit sen. Mest typiska skulle vara om pappa skällde på henne för att han hunnit oroa sig så typiskt pinsamt.

Speltips: tugga tuggummi, prata mycket om saker som du inte kan.

Yuppien

(Hotell San Francisco Tower)

Lloyd Nolan 44 år. Stressad yuppie. Pratar konstant i den senaste mobiltelefonen. Stressad. Tror sig vara världens mittpunkt. Försöker bestämma över allt och alla. Lloyd tror bara på framgång, kontakter och hårt arbete. Känner man ingen är man ingen, har man inga pengar är man ingen, har man inte en titel är man ingen. Hårt skolad av sin far att gå över lik för sin karriär är Lloyd framgångsrik VD i finansbranschen och en av senaste decenniets mest framgångsrika daytradare.

Speltips: prata i mobiltelefon, eller knappa på bärbar dator (bli tokstressad om du av någon anledning inte får göra något av det), säg gärna "köp" eller "sälj" då och då till telefonen.

Konstnären

(Hotell San Francisco Tower)

Holly Smith 25 år, Militant feministisk konstnär. Konsten och kampen mot männen har varit Hollys liv sedan hon rymde från sin styvfar. Första åren hemifrån var hon vilsen och försökte leva på att måla av främlingar för pengar. Men vid hennes nittonårsdag hittade hon ett lesbiskt konstnärskollektiv som bjöd in henne. Holly hade aldrig tänkt på sig som lesbisk och ser det fortfarande inte som någon stor sak. Någon dag kanske hon blir kär i en man också, men just nu finns det bara en kvinna i hennes liv. Monica träffade hon när hon hade sitt första egna vernissage, de pratade till småtimmarna och när de skildes åt, passade Holly på att kyssa henne. Monicas förvåning ersattes snabbt av glädje och så besvarade hon kyssen. Sedan dess har de varit så gott som oskiljaktliga och nu väntar de tack vare modern teknik sitt första barn. Det har föranlett en pliktresa till San Francisco för att Monica ska hälsa på sin familj och komma ut ur garderoben.

Speltips: Nynna, ta i folk, prata lugnt, hjälp Monica med andningsövningar "så andas vi tillsammans hu-hu-hu-phssshh"

Relation till Monica (Gravid kvinna)

Kvinnan med glimten i ögat och som får det att pirra i magen. Och skönt med likheter trots olikheter, Monica kommer från en kristen och strikt värld, men ändå passar hon perfekt in i Hollys liv.

John

(Svensexan)

John Randolph 22 år Frat-guy från LA. Universitetsstuderande slacker. Väldigt, väldigt bakis. Minneslucka. Väldigt förälskad i sin fästmö Ines Pedroza.

Minns vagt vad som hände igår, pojkarna i Lambda Alfa Lambda kidnappade mig och vi drog iväg till "Frisco" för att festa lös en sista gång innan äkta livet. Mycket sprit, lite att ta igen då John lugnat tempot efter att träffat Ines, han brukade vara en av campus största kvinnotjusare tills Ines fångade hans hjärta, senaste året har det inte tittats på någon annan och varit mycket lugnare tempo. Så en sista natt med grabbarna och det kändes som man inte kunde hålla igen. Mycket sprit och ja till alla deras idéer.

Speltips: håll dig om huvudet och be folk tala tystare, var lätt illamående.

Relation till Kip

God kompis och den andra värvningsansvarige till LAL, marskalk på bröllopet och världens roligaste partykille.

Relation till Scott

Schyst kille, ambitiös och en av de få man kan prata lite mer allvarligt med.

Relation till Ines

Livets mening, fästmön och den sanna kärleken

?

(Svensexan)

Joan Saint Duval, 24-årig naiv blondin från SF. Bitter singel som hittat drömkillen på krogen. Joan har växt upp i skuggan av sin lillasyster som är framgångsrik modell. Allt i syrran Helens liv har varit storslaget och spektakulärt, varje historia har varit mer magnifik än den förra. Oftast har Joan tagit allt för att vara överdrifter. När syrran säger att hon dejtar en filmstjärna har det visat sig vara en statist och när hon är hotad till livet av galna fans brukar det röra sig om ett snuskigt beundrabrev. Men hon har alltid fått det att låta så fantastiskt och även om Joan själv ser okej ut, känner hon sig lite för stor och lite väl oglamorös som administratör på ett bokförlag.

Så när en kille igår plötsligt gick fram till henne på krogen och ägnade all sin uppmärksamhet åt henne blev hon charmad. Han (JOHN) fick det att kännas som om hon var den enda kvinnan som räknades och när stället stängde, gjorde hon något som hon aldrig gjort förr. Hon följde med till hans hotellrum (eller snarare svit) och hade en passionerad natt med en främling, en riddare i skinande rustning.

När hon vaknade kändes det som en dröm, men så slog hon upp ögonen och där låg han. Lika vacker som kvällen innan, trots att berusningen av alkohol var borta och sovrummet såg lite kaotiskt ut med deras kläder slängda här och där. Joan nöp sig själv för att försäkra sig att hon inte drömde, kunde den här mannen verkligen vara sann? Nu ringer telefonen, det är syrran och John har inte vaknat, snabbt sveper Joan in sig i täcket och tassar ut för att viska i telefon. Nu ska hon minsann få höra, Joans liv är faktiskt glamoröst på riktigt!

Speltips: skryt om att du hittat ditt livs kärlek, kläng på John, släng med håret, var osäker, säg plumpa saker, puta med läpparna.

Kip

(Svensexan)

Kip Niven 22-årig brat från LA. Frat-guy. Bränner pengar för att få vänner och status. Inget självförtroende men försöker dölja bristen. "PARTEY!" "Banga inte nu" "Jag kan pröjsa" Trodde svensexan blev en succé innan Johns flickvän fick nys om det. Igår drog de ett gäng till "Frisco" för att festa lös med John. Allt under Kips noggranna och frikostiga regi. John hade varit lite väl lugn efter att han hittade Ines, förr brukade han vara en av de centrala killarna i Lambda Alfa Lambda, partytjur med nya ligg varje kväll. Så Kip hade planerat ett värdigt avsked för honom från det ogiftas skara.

Alkoholen flödade och Kip lyckades till sist peka John i riktningen av den snyggaste tjejen på stället och nöjt se dem sticka gemensamt till hotellsviten han ordnat. Det borde ge Kip så fett med cred. Men så på morgonen väcktes Kip av varningen, Ines (fästmön) hade fått nys om hela alltet och var på väg, nu gällde det att få liv i John och täcka spåren av vad som hänt... Hur kan Ines fått veta vad som hänt, Kip tittade oroligt på sin mobil, han hade ett samtal med Ines inatt? Förstår inte hur, enda han ringde var ju Johns bror för att skryta om svensexan, och varför syns inte hans nummer i uppringda-listan?

Speltips: prata högt och använd mycket slang och korta ord, försök att banalisera saker, rätta till frisyren.

Relation till John

Den andra värvaren för LAL, brukade vara världens partykille, men har tråkat till sig lite sedan han förlovade sig.

Relation till Scott

Schyst kille, ambitiös, lite tråkig, men har huvudet på skaffat om man hamnar i knipa.

Relation till Ines

Fattar att John vill sätta på henne, men gifta sig, ingen brud är värd det eländet.

Scott

(Svensexan)

Scott Hylands 21 år seriös student från LA. Frat-guy. Smart och snäll, men jagar social status. Scott är till skillnad från de flesta andra i Lambda Alfa Lambda på UCLA på stipendium och har inte några stora pengar själv. Så han gör sitt bästa att försöka smälta in, även när aktiviteterna ibland känns lite väl omogna. Försökte avstyra eländet när det började bli för mycket sprit på svensexan igår, men vill egentligen imponera på de äldre killarna. Det tog speciellt emot när de började hetsa John att han skulle ha ett sista knull.

Har övertalat Kip som organiserat svensexan att de åtminstone borde varna John att hans fästmö Ines är på väg. Ines ringde oavbrutet på Kips mobil och frågade var de var, Kip som inte var vaken nog (eller inte visste bättre) gav henne namnet på hotellet. Nu gäller det att hinna före till John svit och avstyra en katastrof.

Speltips: försök göra alla till lags och medla, tala lite tystare och gärna med dialekt.

Relation till John

Charmig kille och mittpunkten i LAL, en sån man spontant ställer upp för och som ställer upp själv för alla andra.

Relation till Kip

Pengar och party, det händer alltid nått runt Kip, även om han inte har det allra bästa omdömet.

Relation till Ines

Johns fästmö, trevlig tjej, lätt och prata med och verkar bry sig om folk, speciellt John

Ines

(Svensexan)

Ines Pedroza 21 år, sviken fästmö. Förbannad! Oskuld. Enormt kär men känner sig totalt sviken. Fick höra något om att hennes älskade fästman John skulle vara med någon annan kvinna på sin svensexa. Johns kompis Kip ringde och fullkomligen skröt om vad som hände. Samtidigt hoppas hon (naivt?) på att det ska ha varit ett missförstånd, Kip lät väldigt full. Hur som kokade hennes mexikanska blod och hon har kört upp till SF under natten. Dags att läsa lusen av sin älskade och hans fåniga fratspolare!

Ines är annars en noggrann student som bryr sig mer om studierna än studentlivet, att hon hittade John på en studentfest var mer än slump än något annat. Och han var inte direkt hennes typ, med sin rika bakgrund och lätt oseriösa attityd till livet. Men när han föll för henne, föll hon för honom. Och hittills har han verkat vara redo att skärpa sig för hennes skull och hon har valt att det är han hon väntat för. Utan tvekan tackade hon ja när han friade, men beroende på vad som hänt vete f-n om det kommer stå sig.

Speltips: prata med lätt accent som blir kraftigare ju mer upprörd du blir, skrik, gråt och utdela örfilar.

Användbara uttryck: "abadesa" - hallick, "aduaana" - horhus, "baboso" - flickjägare, "bellaco" - kåt man, "¡Besame el culo!" - kyss min röv, "cabron" - otrogen person, "¡caray!" - Skit också!, "cojones" - testiklar "cutre" - pucko, "¡Tu madre!" - Din morsa!, "puta" - hora, "hijo de puta" - horunge.

Relation till Kip

Fratkompis med John och generellt dåliga nyheter, enda han har på hjärnan verkar vara party och brudar.

Relation till Scott

Den enda vettiga av Johns studievänner, nästan för snäll, då han ofta blir utnyttjad av de andra.

Relation till John

Livets mening, fästman och den sanna kärleken.

Senator Smith-Green

(Seismologiska institutet)

Lorne Smith-Green politiker 38 år. Hänsynslös karriärpolitiker med målet att bli USA:s första kvinnliga president. Med en politisk karriär ingår ett perfekt familjeliv. Detta är 10 timmar i veckan avsatt till. Mediaanpassad.

Hennes make och partner i det hela är en av de bästa männen inom PR och hjälper till med det hela. Inte illa efter varit långhårig racingförare när de träffades. Ibland kan hon sakna hans rustika stil, men samtidigt är hon glad att han lovat att inte köra bil igen efter två krascher. Deras enda dotter Ava är bådass ögonsten, just nu i ytterligare en tonårstrots, men tack och lov lätt distraherad av ytliga saker och gåvor, plus att hon tycker att hon har en fräck mamma. Hon har till och med fått Lorne att avsätta lite extra tid på det här besöket i San Francisco för att shoppa med dottern, visserligen främst för att få media att fota det istället för att rapportera om nedläggningen av stadens seismologiska institut.

Nedläggningen borde gå snabbt: in - artiga fraser - lite lyssnande om verksamheter - politisk förklaring om brist i budget, krig mot terror, icke vinstdrivande verksamhet - lägga ned verksamheter - tack till trotjänaren som är chef (Ian Bruce) där och ut för shopping med dottern. Trekvart max. Förmodligen kommer de att hitta på hot som motiverar att de ska få finnas kvar, men det ska de inte lyckas med!

Speltips: rätta till glasögonen, le och skaka hand, var artig men bestämd.

Alex

(Seismologiska institutet)

Alexander Hope 49 år, diplomatisk seismolog. Trevlig och pedagogisk. Lugn och artig, "lite lagom". Inte den som gör de bästa upptäckterna, men den som ser sammanhangen och kan förklara dem.

Alex jobbar ihop med sin ex-fru som han har den största respekten för. Cassie är den främsta seismolog som han någonsin träffat och han är imponerad av hennes kunskaper och intellekt. Men att bo med någon som var så engagerad i sitt arbete var påfrestande och till sist tröttnade han på att aldrig få riktigt ledigt från jobbet. Första tiden av skilsmässan var jobbig, men Cassie är riktigt professionell och som vanligt går jobbet före allt annat för henne. Då hon verkade glömt honom med en gång, blev det enklare för honom när han träffade Ella, en tjugo år yngre bilförsäljerska som vann hans hjärta och som han nu väntar barn med. Alex fungerar vanligtvis som avdelningens diplomat och pedagog, alla är hans vänner och han arbetar hårt på att alla ska känna sig till lags.

Speltips: prata lugnt, var artig, småle, se till att alla får prata.

Relation till Ian

Chefen, snart pensionär, har gjort avdelningen till det den är och förtjänar att få träda tillbaka och koppla av.

Relation till Cassie

Passionerad kvinna, men lite väl engagerad i saker och ting, tenderar tyvärr att överdriva, men är annars duktig seismolog.

Relation till Sam

Tekniska supporten, bra kille som verkar jobba jämt, när det varit lugna kvällar har han även visat sig vara en j-vel på mahjong.

Ian

(Seismologiska institutet)

Ian Bruce 65 år. Institutets trotjänare Har bevakat San Andreas-förkastningen i 40 år. Har gått hela karriärstegen. Kämpar för större anslag. Kunskapsbank som numera mest vänder papper. Med två månader kvar till pension är det inte mycket glöd kvar, enda biten som känns som fortfarande behöver kämpas för är att bevara bidragen. Ian har arbetat länge på den här avdelningen och de sista tio åren har han lett den med en faderlig hand.

Nu känns den som hans barn och han vill att den till varje pris ska finnas kvar efter att han gått i pension och övertas av någon av hans underställda. Helst Alex, för även om Cassie är en bättre seismolog, är hon för mycket en olyckskorp och inte klarar inte att hantera media och politiker på rätt sätt. Ian hopas att han ska få inflytande på vem som blir hans efterträdare, det är förhoppningsvis därför som Senator Smith-Green kommer på besök idag.

Men Ians stora bekymmer är inte vem som ska efterträda honom, utan finansieringen. Han har inte velat oroa sina medarbetare i onödan, men han har förhoppningen att senators Smith-Greens besök kan hänga ihop med budgetarbetet. I värsta fall vill hon minska bidragen. Så första som måste göras på morgonmötet är att få alla att förstå att idag måste de visa upp sin bästa sida och gärna visa hur outhärliga de är och helst vill Ian få fram det utan att säga att pengarna kan ta slut.

Speltips: fråga om vad folk sa om de talar lågt och håll handen vid örat (diskret) när du lyssnar, prata med lite mörkare röst.

Relation till Cassie

Olyckskorp, bra på sitt jobb, men förutspår katastrofer lite väl ofta, lite bitter efter skilsmässan från Alex.

Relation till Alex

Bra lugn karl alla tycker om, har senaste åren honom ovetande lobbats för att han ska ta över cheftjänsten.

Relation till Sam Chew Jr

Tekniker, flitig arbetare, pratar lite mysko.

Relation till Senator Smith-Green

Röstade på henne i senaste valet och håller tummarna för att hon ska gå långt inom politiken, har aldrig mött henne i person, men hört två av hennes tal, väldigt karismatisk och trevlig kvinna och verkar väldigt förnuftig.

Sam

(Seismologiska institutet)

Sam Chew JI. 36-årig Kines-amerikansk tebalnsfal. Teknisk chef som håller alla seismografen, datorer och kaffebyggaren i tlim. Kines-amerikan av tredje generationen. Tjänstvillig och ödmjuk. Buglar sig ofta. Fyllt av kinesisk visdom och visdomsord. Tycker att jobbet är en lugn plats jämfört med hemmet (som är fyllt av hela släkten) och dröjer sig ofta kval för att hinna sitta själv och dricka en extra kopp te.

Speltips: tala utan bokstaven r och kom med "lyckokake"-ordspåk.

Relation till Alex

Blå mahjong-spelare, lugn och sympatisk man

Relation till Ian

Chef, vill ibland lägga sig i saker och ting men lätt att snacka omkull då med lite visdom.

Relation till Cassie

Olyckscolp, platal för mycket, hysterisk kvinna, borde ta en ny make så hon inte stödde lugnet på arbetet.

Cassie

(Seismologiska institutet)

Cassandra Hope, 40 år, institutets domedagsprofet. Har inte kommit över skilsmässan. Snabbtänkt med bra instinkt, men kan inte förklara, vilket frustrerar henne. Har ett rykte som seismologiska institutets olyckskorp, men ser sig själv snarare som försiktig. Lever för sitt jobb och för att rädda liv, något som hon länge delade med sin älskade Alex, men det blev för mycket för honom. Han tyckte att han inte kunde ha jobbet hemma också, hans lösning blev tyvärr att lämna Cassandra för en yngre kvinna och fortsätta jobba sida vid sida med Cassandra.

Även om hon i hemlighet hoppas på att han ska återvända till henne, döljer hon sina känslor så gott det går. Och hoppet har minskat efter att han berättade att han väntade barn med sin nya kärlek (hur man nu kan skaffa barn i en stad som är på väg ner i havet vilken dag som helst). Förlägger alltid sina glasögon.

Dagens oro är inte bara siffrorna som pekar på att det är 30 % sannolikhet att det under förmiddagen kommer ett större skalv, utan även att hon råkat snappa upp att en senator ska komma på besök. Det bådar inte gott och Cassandra förbereder sig på det värsta, tänk om de är där för att lägga ned institutet. Hon känner sig osäker på vad att ta upp först, de oroväckande siffrorna för skalv, eller nedläggningshotet.

Speltips: prata snabbt och använd stora ord (jättekatastrof som kan vara gigantiskt dödsfarlig), rätta till glasögon, hår och kläder, snegla längtansfullt på Alex.

Relation till Alex

Bra seismolog, bra make, grälade aldrig, utan gav tyvärr bara upp, ibland så lugn att det går en på nerverna.

Relation till Ian

Chef och länge förebild, har arbetat länge som seismolog och kan allt, men efter varit i framkanten, är han nu lite väl försiktig, tror han har gått för mycket in i pensionstankar

Relation till Sam

Tekniker, tror han kommer från Kina, fattar knappt vad han säger.

Mekanikern

(Monstertrucken Mandy)

Gary Nelson, 44år, mekanikentusiast har en passion i livet, motorer! Ju större desto bättre. Han stolthelt är Mandy, den mest brutala monstertrucken i historien. Än så länge är hon ensam i sitt slag, men nu ska hon lanseras och säljas världen över. Mandy var länge Garys hobbyprojekt, medan han jobbade som mekaniker på olika tävlingar. Med sitt livs besparingar byggde han henne från scratch. När hon var klar gick han runt till alla motorförsäljare och försökte få henne såld. Till sist nappade en.

Mister Hayes var egentligen inte någon Gary ville göra affärer med, men han hade pengar nog och intresse att förverkliga drömmen om att massproducera Mandy. Enda kruxet var att han har låtit henne stå så länge. En bil som Mandy är gjord för att köras och testa gränserna, men nu står hon i en bilhall, för visning och förhandsbokningar. Ibland försiktiga testrundor runt kvarteret med nyfikna intressenter, men aldrig ordentliga tester av vad hon klarar. Nu är det snart över, om en månad kommer de 500 första Mandybilarna och nu är det lite marknadsföringsbilder med kända förare och sedan ska hon få komma ut.

Speltips: humma och nynna, berätta stolt om Mandy och försök få folk att köra henne.

Relation till Mister Hayes

En slem typ, har kapitalet och kontakterna, men inte känslan och förståelsen för bilar.

Relation till Charlton Green

En av de bästa förarna någonsin. Har tyvärr lagt av, men var i många år en njutning att se köra. Trots Garys närhet till motorsporten har de aldrig möts förr, så det är en ära att stolt få visa upp Mandy för Charlton.

Relation till Barry Collins

En av de andra riktigt stora stjärnorna och en person som Gary jobbat med till och från, skulle egentligen vilja få ut Barry att köra Mandy på riktigt.

Relation till Bimbon

En snygg sak att dekorera Mandy med.

Relation till Mandy

En sann kärlek känner en man bara till en bil i livet. Mandy är lika mycket Garys skapelse som kärlek och stolthet. Lite sorgligt bara att inte få ta ut henne oftare.

Charlton Green

(Monstertrucken Mandy)

Charlton Smith-Green 44 år. Tidigare racingförare, nu gångtrafikanter. Före detta racingförare, främst framgångsrik inom stockcar. Men efter en våldsam vurma lovade han sin hustru att aldrig mer köra racing. Istället fixade hon ett PR-jobb åt honom. Främst kunde han utnyttja sitt ansikte och rykte från racingvärlden, men efter ett tag visade det sig att han även hade sinne för det.

Nu för tiden arbetar han främst med hustruns politiska kampanjer och är hennes personliga talsskrivare och talesman. Medan hustrun har en framgångsrik politisk karriär, faller det även oftast på Charltons lott att oftast ta hand om dottern Ava. Något som gick mycket bättre förr, innan hon blev tonåring och pappa blev lite tontig. Speciellt blev det inte bättre för ett halvår sedan, när han försökte impa på henne på motorvägen och råkade sladda av ut i öknen, ingen av dem fick tack och lov några större skador, men därefter har Charlton fått totalt motorförbud av sin hustru, ingen, bil, ingen mc och över huvud taget inget som går fort.

Därför har Charlton idag fått ta spårvagnen till ett fototillfälle. Tyvärr har det blivit försenat och han ska egentligen vara tillbaka på hotellet vid den här tiden.

Speltips: le brett, ha ordentliga handslag och klappa folk på ryggen eller axeln, rätta ofta till glasögonen

Relation till Ava (på hotellet)

Charltons dotter och ädelsten, även om hon tycker att han är tontig är hon det viktigaste i hans liv. Han slutade både tävla och köra bil mest för att han var rädd för att tas ifrån henne.

Relation till Lorne (på ett möte)

Charltons älskade hustru och partner i allt, Han är stolt över sin framgångsrika hustru och hennes karriär som senator.

Relation till Barry

Gammal racingkompis, best man på bröllop och Avas självklara gudfar. Brukar ses oftare, men nu har det gått någon månad och kan inte låta bli att vara nyfiken på vad Barry hållit på med och varför han är sen, han brukar vara punktlig. Hela fototillfället är egentligen en ursäkt att få träffa Barry igen.

Relation till Mister Hayes

Nån uppkomling som vill lansera en ny monstertruck. Fast bilen verkar schyst, om man nu bara fick köra den.

Barry Collins

(Monstertrucken Mandy)

Barry Collins 42, generad racingkändis. Barry är fortfarande en av världens bästa förare, men sedan ett par år har han slutat köra professionellt. Hans passion är fortfarande bilar, men pengarna räcker och nu drar han in tillräckligt på att vara hedersgäst i motorsammanhang och divers reklamuppdrag. Idéen om att dra sig tillbaka på det sättet kom från bästa kompis och kollegan Charlton som trappade ned och satsade på PR för familjens skull. Den familj som är det närmsta Barry själv har till en egen, han var med som bestman på deras bröllop och är stolt gudfar till deras lilla dotter Ava, även om hon inte låter honom kalla henne lilla Ava efter hon kom upp i tonåren. Ibland kan Barry nästan vara lite avundsjuk på deras familjeidyll, och framförallt sakna det självt. Det har värmt hans jular och thanks-giving att ha en familj att gästa, men skulle gärna haft en egen. Men för exakt två månader så vände det, på en plåtning mötte han Julia, en liten nätt flicka i halva hans ålder. Det blixtrade till mellan dem, i smyg träffades de efteråt och har fortsatt göra så i två månader. Nu längtar Barry efter att få skrika ut sin kärlek, samtidigt som det känns lite konstigt. Han är lite orolig för vad folk ska säga och de bestämde tillsammans att de skulle börja med de närmsta. Barry ordnade ett tillfälle att fotas och ta med Charlton och Julia, så de kunde få mötas. En gammal mekanikerkontakt skulle lansera en ny bil och behövde kända motoransikten. På vägen dit slogs Barry av nerverna och han och Julia tog en promenad extra, sedan stack hon till plåtningen först och nu är Barry på väg dit om bara benen bär.

Speltips: Fnissa när du pratar med Julia, torka svett och dra i kragen, stamma lite om saker blir personliga.

Relation till Charlton Green

Bästa vän och hans familj betyder lika mycket för Barry som om det var hans egna, känns skönt att de inte är där nu, även om Barry ser fram emot att låta Ava träffa Julia, hon är den som nog minst skulle tänka på ålderskillnaden, då hon tycker att femtonåringar är vuxna kvinnor.

Relation till Mekanikern

Gary Nelson är en av de dugligaste mekaniker som Barry någonsin träffat. Barry är nyfiken på vad det är för bil han ska lansera, försöker tänka på det istället för det nervösa att berätta om sitt förhållande, man kanske kan börja med att kolla in bilen, för att prata om nått neutralt.

Relation till Julia (Bimbon)

Julia den kvinna som Barry hoppas ska bli hans familj, lyckan i hans liv och han har fortfarande svårt att tro att nån så vacker kan älska någon som honom.

Bimbon

(Monstertrucken Mandy)

Julia Martin, 21, fotomodell och motorintresserad. Många andra som ligger i baddräkt på bilmotorhuvar gör det i hopp om en bättre karriär, men för Julia handlade det om motorintresse. Som enda dottern och med fyra äldre bröder i motorbranschen har hon alltid umgåtts bland motorer. Främst älskar Julia kromet och utseendet, men tjusningen att åka fort har också alltid tilltalat henne. Sedan spelar det inte någon större roll om man själv sitter bakom ratten eller bredvid den. Och som flicka blir man inte tagen seriös som förare, men det är enkelt att få komma med om man är där som prydnad. Uppvuxen med fyra racingförare till bröder har den meriten aldrig impat på Julia, snarare nästa tvärt om. Men för två månader sedan, stirrade hon in i de mest melankoliska ögonen hon sett och föll pladask för en racingförare. Eller snarare förre detta förare. Hon och Barry träffades på en plåtning, hon var där i bikini och han som ett av de mest kända ansiktena för sporten även om han inte själv körde längre. Hon kände självklart till honom, men var egentligen inte nyfiken på att veta mer. Så såg hon honom i en paus försöka slå in en Bratzdocka och aldrig har hon sett något så patetiskt försök till inslagning. Hon kunde inte låta bli att erbjuda sig att hjälpa till, och så började de prata. Dockan visade sig vara till hans guddotter och när han berättade att det var en femtonåring som skulle ha den slängde Julia den kärvänligt i huvudet på honom. Sen tog hon honom i handen och drog ut för att hjälpa honom hitta en lämplig present. Det var då de på alvar började prata med varandra. Efter det har de varit oskiljaktliga, fast i smyg. Ålderskillnaden (han är dubbelt så gammal) kändes först pinsam, men nu tänker de inte på den själva. För att börja berätta någonstans, har de enats om att starta med Barrys bästa vän Charlton (pappan till guddottern). Barry fixade en plåtning för alla tre och efter mycket nerver smet Julia dit i förväg. Barry ska komma snart och han får ta upp ämnet, under tiden försöker Julia bedöma Charlton. Hon känner till hans meriter som racingförare och hört mycket om hans familj som betyder mycket även för Barry, men hon undrar hurdan han egentligen är.

Speltips: Tutta upp dig, vicka på höfter, fladdra med ögonlocken, tindra mot Barry och försök hålla honom i handen

Mister Hayes

(Monstertrucken Mandy)

Van Hayes, 46 år, djävulsk skojarare. Mister Hayes är en slipad affärsman, beredd att gå över lik om det skulle behövas. Och snart riskerar liket att vara hans eget. Han står i skuld till så många, men är övertygad om att rätt affär ska kunna rädda allt. Som sista handling har han nu skaffat ett avtal med en mekaniker som gjort en fantastisk monstertruck. Van har lyckats låna ihop till en bilhall att ställa ut den i och har börjat få in beställningar och feta förskott. Meningen är att göra en stor reklamdrive, få in massa förskottsbetalningar och sedan dra med det enda exet av bilen. Killen som skapat bilen är övertygad att det snart kommer 500 nya, men prototypen blir den enda och den sålde Hayes för länge sedan. Dock så tror han att han ska kunna få nog med förskott för att gå under ytan och försvinna. Och för att mjölka det sista ur kon har han nu fått till en plåtning med två kända före detta racingförare och en bikinibrud, som alla magiskt gått med på att få sina arvoden om en månad. Enda kruxet är att fotografen just gick ut genom dörren, efter att ha vägrat göra något utan förskott, en av förarna är försenad och den andra verkar stressad och Hayes börjar känna skulderna närma sig alltför snabbt.

Speltips: Be om ursäkt för en kort försening och upprepa att fotografen är här när som helst, eller börja fota själv så länge. Försök hålla kvar folk och hålla skenet upp, stöt på bruden och ge henne oförskämda förslag.

Relation till Mekanikern

Gary Nelson: Bilens skapare, genialisk mekaniker, men korkad affärsman. Vill få köra sin bil också, vilket är otänkbart. Om något skulle hända den sänks värdet och den som köpt den är en person som skulle kunna hitta Van även när han gått under jorden.

Relation till Racingförarna

Barry och Charlton är tydligen kända. Namnen har Van på en fusklapp i fickan för säkerhets skull.

Relation till Bimbon

Snygg, och förhoppningsvis villig att gå till sängs med Van om hon tror att hon kan få mer betalt.

Yuppien

(Hotell San Francisco Tower)

Lloyd Nolan 44 år. Stressad yuppie. Pratar konstant i den senaste mobiltelefonen. Stressad. Tror sig vara världens mittpunkt. Försöker bestämma över allt och alla. Lloyd tror bara på framgång, kontakter och hårt arbete. Känner man ingen är man ingen, har man inga pengar är man ingen, har man inte en titel är man ingen. Hårt skolad av sin far att gå över lik för sin karriär är Lloyd framgångsrik VD i finansbranschen och en av senaste decenniets mest framgångsrika daytradare.

Speltips: prata i mobiltelefon, eller knappa på bärbar dator (bli tokstressad om du av någon anledning inte får göra något av det), säg gärna "köp" eller "sälj" då och då till telefonen.