

KULTSCENARIO
LINCON 1996

PEKINGS APDJÄVLAR
PRESETERAR
"CALLING BATON ROUGE"



Författare:

Tony Gustavsson
Markus Hallström

Illustratör:

Daniel Hansen

INLEDNING.....	1.
SCENARIOTS STRUKTUR.....	2.
SCENARIOTS HUVUDLINJE.....	4.
ANVISNINGAR TILL SL.....	7.
<u>SCENERNA:</u>	
SCEN 1."CALLING BATON ROUGE" - PROLOG.....	8.
ÖVERGÅNG 1.....	9.
SCEN 2."EN VINTERDAG".....	9.
ÖVERGÅNG 2.....	10.
SCEN 3."NÄSSELSOMMAR".....	11.
ÖVERGÅNG 3.....	12.
SCEN 4."UNGDOMENS VÅR".....	13.
ÖVERGÅNG 4.....	14.
SCEN 5."HÖST I PARADiset".....	14.
ÖVERGÅNG 5.....	16.
SCEN 6."UPPBROTT FRÅN HELVETET".....	16.
ÖVERGÅNG 6.....	17.
SCEN 7."FÖR VIND OCH VÅG".....	18.
ÖVERGÅNG 7.....	19.
SCEN 8."CALLING BATON ROUGE" - EPILOG.....	19.
FYRA STYCKEN FOTON KARAKTÄRER	

TACK TILL:

VI VILL PASSA PÅ ATT TACKA FÖLJANDE PERSONER SOM VARIT OSS
BEHJÄLPLIGA VID FÄRDIGSTÄLLET AV DETTA SCENARIO - ETT STORT TACK:

MATTIAS LARSSON - FÖR MORALISKT STÖD.

P.S OCH MOLLE - DE ENDA TVÅ I LINCONLEDNINGEN SOM HAR HUVUDET
PÅ SKAFT OCH VET VAR SKÅPET SKA STÅ.

JOHAN KÄLL - FÖR ATT HAN VET HUR UTLÄNDSKA VAPEN STAVAS.

BONANDER - FÖR HAN ÄR SÅ KUL.

DANNE - FÖR SOUNDTRACKET.

ALLA SL - FÖR ATT DE STÄLLT UPP.

PETNO - FÖR HAN ÄR SÅ BRA PÅ ALLA SÄTT OCH VIS.

OBS! ETT AV DESSA TACK ÄR IRONISKT MENAT - GISSA VILKET OCH VINN EN
EN SIGNERAD PEKINGS APJÄVLAR TECKNING.

INLEDNING

Detta är inte KULT, detta är KULT, det normativa Kultbegreppet - Kult som Kult borde vara - gäller här. De som inte vet bättre och inte har förstånd att hålla käften skulle kanske kalla det för Meskult, fuck them! Läs själv, döm själv!

Om ni tillhör de lyckligt utvalda som spelade/spelledde förra årets Kultscenario "The end of the tour", kommer ni att känna igen er och veta vad vi är ute efter. Om inte, är en programförklaring på sin plats; Här rämnar inga illusioner, annat än möjligtvis de som begränsar spelet KULT:s användningsområden. I scenariot är karaktärerna och berättelsen jämbördiga storheter, de kompletterar varandra och utgör en helhet. Angående rollspel:

Vi anser att det generellt finns tre olika riktningar inom rollspelshobbyn - tre olika sätt att spela på;

* Den smått komiska, som går ut på att man förstärker karaktärernas drag, spelar ut dem på ett överdrivet uttrycksfullt sätt och försöker plocka billiga poänger. Synonymer; Pajasspelande, Helge Skoogs teatersport, Semilajjvande, Rollspelshoreri, ObsculumObscenum, kort sagt; "Holgeri". Detta slags spelande imponerar på svagsinta, premieras ofta på mediokra konvent och alltid på GothCon.

* En annan riktning är den Realistiskt-Dramatiska. Här gäller det att komprimera allt spelande till realtid, nyanserna är viktiga och inga detaljer är för oviktiga för att nämnas. Ofta, men inte alltid, leder detta till ett nyanserat, lågmält, dramatiskt spel, utan större åthävor. En mycket sympatisk inriktning inom rollspelshobbyn.

* Den tredje varianten är den Filmisk-Dramatiska. Här har man inte teaterns överspel eller den bistra verklighetens realism som förebild, utan man tar snarare fasta på filmens dramatiska potential och den muntliga berättartraditionens språk. Det är detta spelande vi är ute efter, vilket i kombination med ett allmänt gott rollspelande, kommer att premieras.

* Den finns även en fjärde inriktning värd att nämnas. Den representeras av spelare som fortfarande tror att rollspel är ett sällskapsspel bland andra, regler är till för att följas, och att ett "schysst äventyr" alltid innehåller kedjor i taket och Cenobitplagiat från helvetet. De kan snacka med Petno, här har de inget att hämta.

Alla andra hälsar vi förstås hjärtligt välkomna. Nu var det sagt, över till scenariot.

- Konstruktörerna

SCENARIOTS STRUKTUR

Scenariot består av 8 scener, där 4 spelare spelar 21 karaktärer med hjälp av 29 karaktärsbeskrivningar. I scenariot figurerar en huvudperson - Paul, övriga karaktärer är bipersoner som fladdrar förbi i berättelsens scener, endast karaktärerna Roy, Jerry och Jim förekommer i mer än en scen.

Följande schema gäller:

Scenerna i spelordning:	K1.	Karaktärsgrupper: K2.	K3.	K4.
1. (1996) Calling Baton Rouge Prolog	Paul Stanger- huvudperson 50	Roy- alkoholist	"Freud" 45-- spanare B.R.P.D	"Cecil" 17 - prostituerad
2. (1944) En Vinterdag	Ronald Stanger- Pauls far 24	Walter Cobbs- sjukvårdare 24	"Bubba"- soldat 21	Johannes Brückner- tysk krigsfånge 25
3. (1959) Nässelsommar	Paul Stanger- 13	Denise 9 - Pauls syster	Will 13+- Pauls kusin	Janet 34 - Pauls mor
4. (1963) Ungdomens Vår	Paul Stanger- 17	Terry "Tönt"- polare 17	Carol- väninna 17	Jerry- tuff polare 17
5. (1969) Höst i Paradiset	Paul Stanger- 23	Andrea 23 / Perry 25	Jim Crow- polare 24	Jerry- tuff polare 23
6. (1973) Uppbrott från Helvetet	Paul Stanger- fänrik 27	Roy- ung manig soldat	Jim Crow- polare 28	Tom Brokaw- journalist 35
7. (1980) För vind och våg	Paul Stanger- 34	Tony Constaza- kriminell figur	Caldwell- 2:e styrman 41	Luther Hoax- knarkarfigur
8. (1996) Calling Baton Rouge Epilog	Fortsättning på scen 1.			

Karaktärsgrupperna, tex K2, spelas av en och samma spelare rakt igenom scenariot, vilket skulle betyda att K2 spelar Roy - Walter - Denise - Terry osv.

Beskrivningarna av scenerna är uppdelade i följande kategorier; Tid, Plats, Karaktärer, SLP, Händelseförlopp, Valet, Viktigt att tänka på.

Mellan scenerna finns korta beskrivningar som ska användas till att uppdatera spelarna om vad som hänt med karaktären sedan förra scenen, dessa kallas Övergångar.

Scenerna är utformade så att huvudpersonen, Paul, ställs inför ett val vid scenernas slut. Två alternativ finns i varje scen, det ena är att Paul väljer "Rätt", och går vidare till nästa scen, medan det andra alternativet leder till Paul och eventuellt de andra karaktärernas omedelbara död. Detta alternativ betyder inte att scenariot tar slut, istället utgår man från att Paul valde "Rätt", och fortsätter med nästa scen som om inget hade hänt. Den del av scenariot som beskriver situationer där Paul gör "Fel" val, kallas för Övergångar.

Valen Paul tvingas göra i scenerna ingår som naturliga beståndsdelar av scenariot, och incitament för dessa val ligger latent i karaktärerna. Spelledarens kanske viktigaste uppgift är att konfrontera Paul med dessa val på ett schysst sätt. Detta kan eventuellt kräva en del improvisation och uppfinningsrikedom från spelledarens sida.

SCENARIOTS HUVUDLINJE

I scenariot får vi följa Paul Stangers vandring genom livet, en berättelse som sträcker sig över femtio år och inkluderar de mest skilda miljöer och situationer.

Tonen som ska anslås i scenariot ska vara hård och oförsonlig, mottot blir; "Verkligheten har aldrig gjort någon glad" , och resultatet ska kunna beskrivas som den amerikanska drömmen, personifierad av Paul, i sin utdragna dödskamp. Scenerna i kronologisk ordning:

I december 1944 befann sig tre amerikanska soldater inringade i en liten by vid namn St Clairmont, på västfronten, En av dem var Ronald Stanger, Pauls far. Situationen var desperat, Ronald var sårad, tyskarna på offensiven. Ronald räddades då av sjukvårdaren Walter Cobbs som stannade hos Ronald tills offensiven mattades och förstärkning anlände.

(Detta är den scen som ligger längst tillbaka i tiden, men som enligt scenernas spelordning, se schemat, spelas som scen 2. Valet i den här scenen står mellan att Walter Cobbs stannar kvar eller lämnar Ronald att dö.)

Om Ronald överlever föds Paul på våren 1946 som ett av de efterkrigsbarn som skulle komma att befolka den fredliga värld som den ljusa framtiden utlovade. Så blev det förstås inte.

Augusti 1959; Familjen Stanger, bestående av Ronald, hans fru Janet, samt Paul och lillasystern Denise, bor i en Trailerpark norr om Baton Rouge. Det är ett miserabelt liv. Arvet efter kriget är Ronalds hemska minnen, han dricker allt mer okontrollerat, Janet likaså. Barnen är de som blir mest lidande, Paul misshandlas och Denise utsätts för övergrepp av fadern som med stormsteg närmar sig avgrunden och hotar att dra familjen med sig i fallet - en eftermiddag i slutet av augusti når situationen sin kulmen. Ronald kommer hem till familjen, redlöst berusad och hotar att i ett rasande vansinne misshandla modern och systern till döds. Endast Paul kan ingripa.

(Valet i den här scenen står mellan ett fadersmord eller att Ronalds vansinne riktas mot Paul som dör i sviterna av misshandeln som följer.)

Året är 1963. Paul överlevde uppväxten, fadern är död, det hela avfärdades som en olycka eller självförsvar, beroende på omständigheterna. Janet har gift om sig med Martin som blivit Pauls styvfar, en bra sådan också. Paul går i avgångsklassen på Jefferson High och umgås där med Jerry, Terry Tönt och Carol, en väninna. En kväll är Paul och Terry uppe vid sjön, den naturliga mötesplatsen för traktens

ungdomar, då två av hans vänners intressen kolliderar. Carol vill intressera Paul för Andrea - en väninna, Jerry däremot vill att Paul, som har skaffat sig en riktigt hot kärra - en Ford Thunderflash 58:a (det är styvfadern som intresserat honom för bilar och motorsport), ska köra ett Chickenrace som Jerry riggat.

(Valet i den här scenen är uppenbart, det är valet mellan Andrea och en säker död i ett brinnande bilvrak.)

1969; Andrea och Paul blev ett vackert par, de gifte sig 1965. Paul arbetar på cementfabriken i stadens utkant och Andrea går hemma och längtar efter barn. Förhållandet har dock börjat knaka i fogarna. En kväll bestämmer sig Andrea för att lämna Paul - hon har hittat en annan. Efter en upprivande scen, där många hårda ord växlas, drar Paul iväg med polarna ut på krogen. Under kvällens gång börjar Jerry bearbeta Paul, han har nämligen en idé. Jerry är trött på den händelselösa tillvaron i Baton Rouge och längtar efter äventyrligheter, och detta i en tid då den farligaste platsen på jorden är ett litet land i Sydostasien - dit vill Jerry, och han vill att Paul följer med. När de vandrar hemåt sker avgörandet.

(Valet i denna scen är enkelt; Antingen lyckas Jerry övertala Paul att följa med honom till ett av arméns rekryteringskontor, där en löjtnant med ett brett leende gärna låter de fulla ungdomarna skriva på ett kontrakt för en resa i arméns regi, där vietnam är slutmålet. Eller så vinglar Paul hemåt ensam, men blir knivskuren till döds av ett gäng latinos som är ute och roar sig.)

Året är 1973, platsen Doc's Sugerbowl, en bar i utkanten av Saigon. Pauls vistelse i Vietnam börjar närma sig slutet, han har redan gjort två rundor och överlevt. Med bara fyra pinnar kvar till muck, känner han sig vilsen inför framtiden. Då dyker Tony "The slim guy" Constanza upp likt Mefistofeles och frestar Paul med ett arbete. Farbror Constanza, en argentinare med kontakter i den undre världen, utlovar schyssta arbetstider, feta lönekuvert och bra befodringsmöjligheter.

(Valet: Om Paul faller för frestelsen så väntar en lovande karriär och allt är frid och fröjd, om inte, så kliver en självmordsbenägen vietnames in på baren, med en Claymoremina fästad kring kroppen, och avslutar scenen.)

Under en höststorm 1980 befinner sig Paul och hans kollegor på ett fartyg; "Caracas", till bredden fyllt med kokain, med destination L.A. Stämningen är tryckt i styrhytten där de sitter. När klockan närmar

midnatt bordas de av ett av kustbevakningens fartyg och en eldstrid mellan D.E.A och "Caracas" våldsamma och välbeväpnade besättningsmedlemmar utbryter. I tumultet snubblar Paul över den avsvarige för D.E.A-operationen som ligger sårad på fördäck. Han står nu inför valet att döda mannen som ber för sitt liv.

(Valet är även här uppenbart; att döda eller inte. Om Paul även denna gång väljer våldets väg kommer han själv att gå samma öde till mötes; en kulkärve från en anonym M.16 slår in i hans bröst och kastar honom överbord, havet blir hans grav och en sliten skinnjacka hans enda svepning.)

Det är en sen augustikväll 1996. Händelserna efter 1980 års uppgörelse är långt borta. Som ende överlevande från "Caracas" var han en tillgång, käftan gick som fan i förhörssrummet, alla lojalitetsband var brutna. På tre veckor rasade Farbror Constanzas imperium samman som ett korthus. Det var värt något tyckte D.E.A, en ny start, ett nytt liv. Sedan 1983 har Paul ännu en gång tjänat sitt land, den här gången i jeans och kavaj - Baton Rougepolisens spanaruniform.

Nu sitter han i en vinröd Van av märket Dodge och spanar på en gammal man, en misstänkt sexualbrottsling, som bor i en stuga ute i träsket norr om staden. I bilen finns även "Freud", också han spanare, samt Roy, en alkoholiserad veteran som Paul lärde känna i Vietnam.

Plötsligt kommer en bil körande och stannar till utanför huset, ur kliver en man i sjuttioårsåldern och en yngling, båda försvinner in i huset. Efter några minuter hörs ett skrik, ytterdörren slås upp och ynglingen kommer utrusande halvnaken, men förs vilt skrikande tillbaka in i huset av den gamle mannen.

Paul och "Freud" springer mot huset. I husets vardagsrum fryses scenen. Mannen står med en kniv mot ynglingens hals, Paul siktar mot mannen.

Plötsligt släpper mannen pojken, pekar på Paul och väser; "Du! Du!", medan han gör en snabb rörelse och sträcker sig mot en av arméns ammunitionslådor som står på en hylla. Eldsflammar lyser upp mörkret, mannen faller mot marken. Det sista han gör är att hålla upp ett par foton föreställande två män i uniform, de är tagna 1944 och två namn är skrivna på fotona; Walter Cobbs och Ronald Stanger.

Cirkeln, med en omkrets på femtio år, är slut. Paul har dödat mannen utan vilken han aldrig skulle ha blivit född. Det svartnar för hans ögon... Scenariot är slut.

ANVISNINGAR TILL SL

- * Läs karaktärerna noga - hälften av berättelsen är nedlagd i dem. Läs dem helst Scen för Scen och Karaktärsgrupp för Karaktärsgrupp.
- * Vid fördelningen av karaktärerna vid scenariots början, se till att poängtera att gruppen består av en huvudperson - K1, och tre bipersoner - K2-K4, och att det behövs en spelare som klarar av att spela huvudperson.
- * Avslöja inte att scenariot består av flera scener och innehåller karaktärsbyten, låt det bli en överraskning för spelarna.
- * Vid scenbyten ska de nya karaktärerna läsas in på 3-5 minuter, längre får det inte ta, allt för att skapa kontinuitet i spelandet.
- * Anpassa speltiden för varje scen till spelarna, alla scener ska spelas.
- * Fantasi och improvisationsförmåga är en spelledares bästa vänner, så även i detta scenario. Dessa åtråvärda egenskaper ska användas till att skapa en stämningsfylld atmosfär och att ge liv åt scenerna, men framförallt till att styra spelarna rätt om det behövs.
- * Övergångarna står inom citationstecken, men är inte tänkta att läsas upp direkt, utan ska ligga till grund för korta, kärnfulla beskrivningar som ska knyta ihop scenerna till en helhet.
- * Ett soundtrack kommer att komplettera scenariot och kommer att delas ut på konventet. Ta därför med bandare.

SCEN 1. "Calling Baton Rouge" - Prolog

Tid: En sen kväll i slutet av augusti 1996.

Plats: Den här scenen utspelar sig i utkanten av det stora träskområde som breder ut sig norr om Baton Rouge, närmare bestämt i slutet av en liten väg som slingrar sig fram genom sumpmarkerna - Back Harlow Road. Omgivningen är öde, om man bortser från träskets alla invånare - grodor och äckliga insekter. Miljön är ogästvänlig. Ett femtiotal meter från en liten stuga står en lila Van, med eldsflammar målade på sidorna, diskret parkerad i skydd av mörkret och växtligheten. I Vanen sitter två personer, Paul och "Freud", i bagageutrymmet ligger Roy och snarksover. Samtalet, när det förs något överhuvudtaget, är dämpat, och är ackompanjerat av skvalmusiken som strömmar ut ur högtalarna och träskgrodorna som sjunger utanför. Annars är allt lugnt och stilla.

Karaktärer: Paul Stanger - spanare, Thomas J. Webster "Freud" - också han spanare, Roy - alkoholist, samt "Cecil" - ung manlig prostituerad.

SLP: Walter Cobbs - spaningsobjektet. Walter är nu sjuttiotre år gammal, en lång smal man, som trots sin ålder har behållit sin ungdoms vigör och styrka. Han går klädd i en tämligen modern, tredelad kostym. Walter är den sjukvårdare som i december 1944 räddade livet på Ronald Stanger, för vilket han även tilldelades en tapperhetsmedalj.

Efter kriget fortsatte han att utbilda sig, och ända fram till pensionen för fyra år sedan arbetade han som allmänpraktiserande läkare med egen klinik, sedd som en trevlig person och kompetent läkare i allmänhetens ögon. Liksom livet själv, hade han dock en skuggsida - hans sexuella dragningskraft till småpojkar. Det är just denna läggning som har gett upphov till att en del rykten kommit i svang, rykten som nu nått polisen. Denna kväll har han varit inne i stan och plockat upp "Cecil", en ung stackars pojke som har gjort det mesta för pengar.

Händelseförlopp: Spanarna spanar - åtminstone halvhjärtat, de har en lång natt att se fram emot. Efter en kvart ungefär, syns ljuset av strålkastarna från Walters silvergrå Plymouth i backspegeln. Bilen stannar på gårdsplanen framför huset, två personer lämnar bilen och går in i stugan, ljuset tänds och gardinerna dras för. Spanarna ser ingen anledning till att ingripa.

Därefter förflyter några minuter, om någon vevar ner rutan, kan han på avstånd höra fyrtiotalsmusik komma från stugan.

Plötsligt bryts situationens leda; ett gällt skrik och tumult hörs

tydligt innefrån huset, ytterdörren slås upp och ut kommer "Cecil" springandes, halvnaken och panikslagen, endast T-shirten har han på sig och den hänger i trasor.

I stugan har följande scen utspelats. Walter har bjudit in "Cecil" i vardagsrummet, hållt upp en whiskey åt honom, satt på lite softad musik - allt för att komma i stämning. Sedan blev allt otäckare, Walter fick något hotfullt i blicken när han började beskriva hur han tänkt sig kvällen, plötsligt hade han dragit fram en kniv, med vilken han börjat skära upp "Cecils" kläder. "Cecil" hade till en början stretat emot, vilket resulterat i ett antal skärsår på bröstet och i ljumsken, sedan lyckats ta sig fri och sprungit ut på gårdsplanen.

När spanarna ser detta kommer de givetvis att ingripa, de sprintar över gårdsplanen med dragna vapen. Endast Paul har sitt laddat, då "Freud" har den fula ovanan att han ofta sitter och leker med ammunitionen, fyller och tömmer magasinet, så även denna gång.

Nu har Walter fått tag på "Cecil" och släpar in honom i stugan med kniven mot hans hals.

Scenen avslutas när spanarna stormat in i stugan; Walter står i vardagsrummet, med den rakbladsvassa kniven mot ynglingens hals, Paul siktar på Walter, "Freud" står brevid; "Släpp kniven! Nu! Nu!", ekar genom huset. Luften vibrerar av spänning. Scenen fryses.

Valet: Inget val i denna scen.

Viktigt att tänka på: Dela upp gruppen, låt "Cecil" spela bilfärden ut till huset, och det som inräffar där, separat.

Tempot ska gå från heldött till vansinnestempo inom loppet av sekunder. Spanarna ska få svårt att hänga med.

Båda spanarna är osäkra på vem det är de bevakar, detta är ett rutinuppdrag och i 99 fall av 100 så brukar inget speciellt inträffa.

Övergång 1: "Scenen fryses alltså, allt blir lugnt och stilla. Vi lämnar våra karaktärer här och letar oss tillbaka i tiden, till den punkt i släkten Stangers historia, där den här berättelsen har sin upprinnelse."

SCEN 2. "En Vinterdag"

Tid: Kvällen den 23:e december 1944.

Plats: Ett utbombat bageri i byn St Clairmont, inte långt ifrån Bastogne, västfronten. Endast tre av husets beigefärgade väggar står fortfarande upprätt. Utanför ligger ett bistert kraterlandskap täckt av nysnö; två

skyltar syns; "Feldlazarett" och "HQ 137:th Inf. Reg.", de pekar åt olika håll. Källaren är intakt, snön når inte ner hit, det är kyligt. I ett hörn gaspar en ensam chiffonjé, på en karmstol sitter en sårad amerikansk soldat, tre andra personer är utspridda i rummet. Avlägsen artillerield hörs. Det börjar mörkna.

Karaktärer: Ronald Stanger - fänrik och sårad krigshjälte, "Bubba" John-John - stor oformlig kille, rastlös, Walter Cobbs "Doc" - ung man nedslusen med sjukvårdsutrustning, armbindel som avslöjar att han är non-kombattant, Johannes Brücker - ung sergent i Hitlers barnarmé, tillfångatagen.

SLP: Inte en käft så långt ögat når.

Händelseförlopp: Karaktärerna sitter och lider, väntar, försöker överleva. "Bubba" vill ge sig av, ta sig ur inringningen, försöka nå de egna linjerna. "Doc" vill stanna hos Paul - han är trött. Artillerielden tilltar, "Bubba" blir räddare, glömmer oväsentligheter som befälsordning och börjar handla instinktivt. Tysken är skadad och bidar sin tid, hans engelska är dålig, men franskan är bättre - han kan tala med "Doc". Skymningen faller, tyskarna rycker allt närmare, situationen blir alltmer desperat.

Valet: Valet görs denna gång av Walter; Ronalds öde, och därigenom Pauls existens, avgörs beroende på om "Bubba", som vill ge sig av, eller Walter, som vill stanna, går segrande ur striden. Om "Bubba" kommer på den briljanta idén att bära Ronald härifrån, kommer en akut konfliktsituation att uppstå - Walter vet att Ronald inte skulle överleva något sådant. Om de stannar överlever alla.

Viktigt att tänka på: Eskalera situationen, tex kraftigare artilleribombardemang, allt för att få fram ett avgörande.

Tysken kan få för sig att göra något, eventuellt fly eller försöka få tag på ett vapen, allt i sin ungdomliga naziidealism. Detta är dömt att misslyckas.

Övergång 2: Om Ronald dör: "Någonstans i ett öde vinterlandskap, i hjärtat av Europa, långt ifrån all ära och redlighet, ännu längre ifrån hans nära och kära, ändades Fänrik Stangers liv, ett offer till den mänskliga destruktivitetens totem - kriget. Han vilar nu i en omärkt grav i ett fjärran land. Men om vi för en stund blundar och för vårt inre målar upp en bild där han överlevde, det han inte överlevde; vad ser vi då?" Fortsättningen på beskrivningen, eller beskrivningen

om Ronald inte dör: "Vi ser hur Ronald Stanger i mars 1945 först tillbaka till USA ombord på ett lasarettfartyg, hur han lämnar armén, märkt både fysiskt och psykiskt, gifter sig med Janet Tamlin och bosätter sig i hemstaden Baton Rouge. 1946 föds sonen Paul. Vi överger nu Ronald och fortsätter livsberättelsen med sonen i centrum. Låt oss se hur hans liv gestaltar sig."

SCEN 3. "Nässelsommar"

Tid: Den 4:e augusti 1959

Plats: Den här scenen utspelar sig i en nedskräpad och skitig Trailer-park i utkanten av Baton Rouge, Louisiana. På området står familjen Stangers smutsiga husvagn, en sönderrostad oljecistern med namnet GULF skrivet med brandgula, stora bokstäver på den rostbruna ytan, en metalltunna fylld med regnvatten, samt några övergivna bilvrak. Bland dessa misärens symboler, vajar de vildvuxna nässlorna för den stilla sommarbrisen den här lugna augustieftermiddagen. Vid oljecisternen, bland ölburkar och annat skräp människan lämnar efter sig, leker tre barn; Paul, Will och Denise. Ett tiotal meter därifrån, vid husvagnen, sitter Paul och Denise mamma, Janet Stanger, och bättrar på sin fylla med en hastighet av tre burkar öl och en sexa whiskey i timmen.

Husvagnen är sparsamt möblerad. I ena änden ligger köket, där man kan finna en ganska ordinär uppsättning av köksredskap, en gasolspis, ett kylskåp och en hög med disk. I den andra änden ligger föräldrarnas sovrum, som innehåller en dubbelsäng, två väggfasta garderober och en byrå i mörkt trä som också fungerar som nattduksbord. I byråns översta låda ligger Ronald Stangers tjänstepistol från världskriget, en Colt .45 Government 1911 A1, inlindad i en vit trasa. Mellan köket och sovrummet ligger en minimal hall, med ingången till en liten toalett, där Janets sminksaker ligger utspridda och för en tynande tillvaro. Mittemot toan ligger barnens rum, sparsamt möblerat med en våningssäng, en trälåda med leksaker och en glasskål med tre utsvultna grodor. Utanför husvagnen står matbordet, omringat av fyra vita, aggresiva stolar som hotar att slå bordet på käften om det inte uppför sig. En grusväg leder ut från området.

Karaktärer: Paul Stanger 13 år, Pauls syster Denise 9 år, Will - Pauls kusin, även han tretton, samt syskonen Stangers mor - Janet.

SLP: Ronald Stanger 39 år, arbetar på en cementfabrik i närheten och

är iklädd sina arbetskläder, en blå overall och rejäla arbetskängor. Ronald är en föredetta välbyggd man som fastnat rejält i alkohol-träsket pga sina minnen från kriget. För att avreagera sig har han för vana att misshandla och förgripa sig på sin familj som ännu inte har samlat kraft nog att göra motstånd. Hans ansiktsdrag har en gång varit vackra, men nu uttrycker de bara en blandning av hat, galenskap och trötthet.

Händelseförlopp: Scenen börjar strax innan den alkoholiserade fadern kommer hem till sin familj. Janet sitter och super utanför husvagnen, och barnen leker vid cisternen, när fadern kommer in i bilden. Han är rejält på sniskan och när han upptäcker att frun också dricker blir han förbannad och börjar slå henne, en misshandel ackompanjerat av ett ihärdigt svärande. Barnen upptäcker att fadern kommit hem och att han är på ett sämre humör än vanligt. Efter att fadern slutat slå Janet, ger han sig efter Denise för att ge henne samma behandling. Hon kan inte undslippa detta såvida inte Paul, eller kanske Will, griper in med hjälp av den rostiga yxan Paul har under sängen, eller faderns armépistol. Efter Denise är det Pauls tur att råka ut för faderns vrede, och om han inte nu förstår vad som måste göras, döda fadern, blir han misshandlad till döds.

Valet: Paul måste välja mellan faderns eller sin egen död.

Viktigt att tänka på: Dramatiken, tragedin som kommer att utspela sig.

Övergång 3. Om Paul dör: "Paul blev bara tretton år. Låt oss leka med tanken att han överlevde sin far, fick en styvfar och en möjlighet till ett bättre liv. Vad skulle då hända? Styvfadern Martin ser till att familjen Stanger kommer bort från trailerparken, tar tag i Janets alkoholproblem och barnens skolgång, och ger familjen de ekonomiska förutsättningar som krävs för en dräglig tillvaro. Åren går och Paul blir äldre." Om Paul överlever: "De första åren efter faderns död blev besvärliga, händelsen avskrevs dock som självförsvar. Familjen Stanger började om från början. Janet träffade en man, Martin, som såg till att familjen kom bort från tillvaron i trailerparken, tog tag i Janets alkoholproblem och såg till barnens skolgång, samt gav dem förutsättningar för en ny dräglig tillvaro. Åren gick och Paul blev äldre. Vi fortsätter där."

SCEN 4. "Ungdomens Vår"

Tid: En varm kväll i slutet av maj 1963.

Plats: En parkeringsplats utmed en lång raksträcka, vackert belägen vid en liten sjö, utanför Baton Rouge - det är en samlingsplats för traktens ungdomar. På parkeringen står tre bilar parkerade; en hemsnickrad Hot rod, tillhörande Jimmie Razor, samt två traditionella familjebilar som ägs av oroliga föräldrar till två av de ungdomar som befinner sig på platsen. De två familjebilarna används uteslutande till sittmöbler; man sitter i framsätena, i baksätet, på huven och på taken. Den tuffa bilen vågar ingen sätta sig på, det ser Jimmie till. Från parkeringsplatsen har man en strålade utsikt över sjön, där ungdomarna brukar näcka varma sommarnätter.

På andra sidan av parkeringen ser man en del av en lång raksträcka, som gjord för att pröva en bils maxhastighet på. I övrigt är platsen omgiven av lummiga träd och buskar dit trånsjuka par tar sin tillflykt.

Stämningen är glad och uppsluppen, med en antydning av nervositet inför det kommande Chickenracet som Jerry ordnat mellan Razor och den ovetande Paul.

Karaktärer: Paul Stanger himself och Pauls tre polare; Terry Tönt, Jerry och Carol, alla sjutton år fyllda.

SLP: Carols väninna Andrea, som är en söt, blyg flicka, hopplöst förälskad i Paul. Aningen sur på Carol för att hon försöker para ihop dem, något som gör henne generad, men samtidigt lyckligt hoppfull. Håller sig i bakgrunden.

Jimmie Razor, en bitig kille i tjugoårsåldern, med en hot kärra som han gärna kör Chickenrace med. Gillar att satsa mycket pengar vid sådana tillfällen. Den tuffaste grabben på den här sidan Atlanten, allt enligt han själv förstås.

15-20 andra ungdomar av varierande storlek, ålder och kön, alla i åldern mellan 16 och 23. Det dricks, hånglas och väsnas.

Händelseförlopp: Carol och Andrea har nyligen anlänt och bara som allra hastigast uppfattat något om en Chickenrace mellan Jimmie Razor och Paul, när en Ford Thunderflash av 58 års modell, i topptrim, och innehållande Paul och Terry Tönt, kör upp på parkeringen. Nu börjar kampen om Pauls uppmärksamhet, Jerry vill ha med honom i tävlingen, Carol vill att han ska träffa Andrea. Kampen pågår till han har bestämt sig. Om han gör som Jerry vill och möter Razor i ett Chickenrace går han en säker död till mötes i ett brinnande bilvrak.

Om han å andra sidan ger Andrea en chans kommer de att gifta sig två år senare.

Valet: Paul har att välja mellan en chans att vinna 120 dollar, vilket leder honom spikrakt in i dödens käftar, och att tillbringa kvällen med Andrea, vilket leder honom in i framtiden.

Viktigt att tänka på: Om stämningen avtar kan SL använda sig av diverse SLP för att få fart på handlingen. Alla stereotyper från amerikanska collegefilmer är användbara (med måtta förstås).

Övergång 4: Om Paul dör: "Den fruktansvärda olyckan ändrar en ung lovande pojkes liv. Han hinner aldrig uppleva den stora kärleken med Andrea, de gifter sig aldrig, flyttar inte ihop och bildar familj. Men hur skulle ett sådant liv gestalta sig för Paul och Andrea? Vi undersöker saken." Om Paul överlever: "Paul tillbringar kvällen med Andrea, de upplever en djup förälskelse. De gifter sig, skaffar hus, Paul får arbete på cementfabriken. Allt är bra i några år, men någonting händer och äktenskapet börjar knaka i fogarna. Vi återvänder till Paul."

SCEN 5. "Höst i Paradiset"

Tid: En ruggig septemberkväll 1969.

Plats 1: Paul och Andreas hus i en förort till Baton Rouge. Den fyra år gamla familjen Stanger är bosatt i ett litet, men funktionellt hus med tre rum. Innanför dörren står ett par resväskor med Andreas tillhörigheter färdigpackade och redo för ett nytt liv. Bredvid resväskorna sitter Andrea själv. Bakom henne ligger köket, sovrummet med dubbelsängen, och bredvid ligger det torftigt inredda varagagsrummet.

Karaktärer: Paul och Andrea Stanger, som snart kommer att gå skilda vägar.

SLP: Inga, men om tempot saktar av, kan en sur och nyfiken grannfru titta ut och bli intresserad av vad som pågår hemma hos Stangers.

Plats 2: En anonym bar i utkanten av Baton Rouge, inte särskilt långt ifrån cementfabriken. Det är fredag och trängsel vid bardisken, det är många som vill glömma vardagens sorger och besvär över en öl. Här finns ett otal människotyper, alltifrån stammisar och stressade servitriser, till vanliga hederliga knegare som vill fira av veckoslutet. Det är svettigt och trångt, mycket folk i rörelse. Inredningen går i

mörkbrunt och vitt, vilket matchar personalens kläder. Den gyllengula ölen är kall och god, och rinner lätt ner i strupen.

Karaktärer: Paul, Jerry Perry och Jim, arbetskamrater på cementfabriken, alla i tjugoårsåldern.

SLP: Alice, ljushårig servitris som består gruppen med öl, leenden och käcka kommentarer.

Saperstein, traktens stolle. Sitter och knådar pung mot barräcket och kastar lystna kåtblickar på Dorothy, barens gråsugga.

Plats 3: Ett av arméns rekryteringskontor i närheten av baren. Utanför står en löjtnant i trettioårsåldern och röker, samt tittar uppfodrande på alla unga män som går förbi. Inne på kontoret sitter två meniga, uniformerade inskrivningssekreterare och småpratar. På väggarna sitter flera värvningsaffischer som beordrar var och en att göra sin plikt. Bakom löjtnantens skrivbord är stjärnbaneret upphängt, och brevid det sitter en rad foton och bilder uppsatta; det är en översikt över Förenta staternas armés ärorika historia, från Bunker Hill till Iwo Jima.

Karaktärer: Samma som i plats 2, om ingen gett sig av hemåt.

SLP: Löjtnant Smithers, 32 år gammal - ser varje ung man som en potential, både till att bli en bra soldat, och ett bidrag till löjtnantens rekryteringskvot. Två slöa skrivbiträden, Ripley och Jones, har hand om pappersexercisen.

Händelseförlopp: Paul kommer hem efter en arbetsam vecka på cementfabriken och möter en upprörd och beslutsam Andrea som berättar att hon tänker lämna honom för en annan. De grälar ett tag, sedan skiljs de, Andrea åker därifrån i en taxi. Paul drar iväg för att träffa sina polare på baren, han kommer dit först, men efter ett tag kommer de övriga insläntrande. De dricker, pratar om livet, framtiden och brudar. När stället stänger, körs de ut i den ruggiga septembernatten. De börjar traska hemåt, då de passerar ett rekryteringskontor som ännu inte har stängt. Utanför står en löjtnant och röker, han ber dem stiga på, bjuder på en kopp java och börjar därefter göra sitt bästa för att övertala dem till att skriva på ett kontrakt på tre år - det är en enkel biljett till Vietnam.

Om Paul vandrar hem utan att ha skrivit på något, dyker ett gäng med latinos upp från ingenstans, ber honom om en cigarett, och sticker ner honom med en stilett, oavsett vad han svarar.

Valet: Paul väljer mellan ett farligt liv i Vietnam eller att stanna

på cementfabriken i det trygga Baton Rouge. Det senare alternativet blir hans död.

Viktigt att tänka på: Tiden i den här scenen kan lätt bli för lång, anpassa den till spelarna. SLP:er kan mingla med karaktärerna på baren.

Den ruggiga septemberkvällen. Låt duggregn och dimma utgöra stämningsdetaljer om Paul bestämmer sig för att gå hem.

Glöm inte bytet av karaktärer för spelare två - Andrea i den första tredjedelen av scenen, Perry i den övriga delen. Låt Perry komma sist till baren, så att spelaren får lite tid på sig att läsa in karaktären.

Övergång 5: Om Paul dör: "Paul bestämmer sig för att gå hem, men stopps av ett gäng knivbeväpnade ungdomar. Det är inte många som saknar honom och snart är minnet av honom som bortblåst. Jerry önskar att Paul hade följt med honom till Vietnam, kanske hade Paul blivit en skicklig soldat och kanske hade han, någon gång i framtiden, bara haft fyra pinnar kvar till muck och suttit och druckit öl på en bar i Saigon. Vi säger att det blev så." Om Paul överlever: "Efter en runda i Vietnam, blev det en till, men nu närmar det sig slutet. Med bara fyra pinnar kvar till muck sitter Paul, i glada vänners lag, och dricker öl på en bar i Saigon. Vi fortsätter där."

SCEN 6. "Uppbrott från Helvetet"

Tid: April 1973.

Plats: Doc's Sugarbowl, en bar i utkanten av Saigon. Doc's passar mycket bra in i gatubilden, en halvskum bar med tillhörande bordell. Inredningen består av enkla träbord, rottingstolar och väggar som är sammetsröda upptill och har paneler av träimitation nertill. Det är rökigt, rörigt och svettigt, baren är alltid öppen, barstolarna gängliga, glasen halvtransparenta, de unga nattfjärilarnas klänningar likaså. Högtalarna skvalar Jimpa H på låg volym, kort sagt; det är ett mysigt hak.

Karaktärer: Paul Stanger - fänrik, Jim Crow - kulspruteneger, Roy - bekant till Paul, samt Tom Brokaw - journalist för The Evening News, stamkund i baren.

SLP: En hög osorterade amerikanska soldater från alla fyra vapenslag.

Permisuniformer i vitt och olivgrönt, varierande grad av fylla, en del deppiga, de flesta kåta, andra aggressiva.

Ett tjugotal prostituerade i färgglada kläder, allt från klänningar till "Trickyshorts" och toppar gjorda av ölkapsyler, fästade i tunna band. De sitter ofta parkerade i någons knä eller far upp och ner mellan våningarna. En och annan hallick syns till.

Papa Baht, barens ägare; lämnar aldrig någon i fred, ser till att alla dricker, samt Tony "The slim guy" Constanza, se nedan.

Händelseförlopp: Gruppen sitter och samtalar, dricker och slår ihjäl tid. Efter ett tag dyker Tony "The slim guy" Constanza upp och slår sig ner bland sällskapet - han är väntad. Tony är uppåt, frågvis och verkar smått road av de andras futtiga problem. Han börjar småningom lägga ut texten. Mycket rör hans farbror Constanza, som är en maffig figur, skryt, skryt, skryt, han äger halva Argentina, han har ett bra antal capos under sig, omsätter \$\$\$\$! Han söker folk med cojones stora som tennisbollar, och som inte backar för nåt.

Intresserade, det är knark med i bilden?

Valet: Om karaktärerna spetsar öronen och nickar jakande som svar på frågan, säger Tony; "Vi drar, väggarna har öron, jag ska presentera er för några, stora saker är på gång." Om Paul hänger med får han leva ytterligare en tid. Om intresset är svalt så drar Tony efter en stund och lämnar karaktärerna i baren. Någon minut går, sedan får Paul syn på en liten vietnames som går runt i baren och ropar på en viss kapten Farell. I hans högra hand kan Paul se något som liknar en springkniv.

Om de konfronterar honom, eller om Kapten Farell hinner svara, sliter vietnamesen upp sin skjorta så att knapparna yr. Allas blickar riktas mot mannens bröst där ett olivgrönt fyrkantigt föremål sitter fäst, en Claymoremina m/57. Den gula texten "This side to the enemy", lyser mot dem, vietnamesen viskar; "Sorry!" och öppnar handen med en tydlig gest, det är ingen springkniv, utan något helt annat.

Viktigt att tänka på: Stämningen, stämningen, stämningen!

Övergång 6: Om Paul dör: "Så slutet för Paul kom alltså i form av en självmordsbenägen vietnames, som förvandlade Doc's till ett brinnande inferno, och allt detta när freden var så nära. Pauls kvarlevor begravs på Arlingtonkyrkogården. Det enda som skvallrar om hans liv är en inskription i en mur av svart marmor bland tiotusentals andra - Sorgligt." Om han överlever: "Men om vi istället står på

Schakalens gata i Saigon och blickar mot Doc's. Då får vi syn på två amerikanska soldater, Paul och Tony, som utan att vända sig om lämnar baren och ger sig ner mot hamnen. På så sätt får vi en helt annan fortsättning. Ett samtal med ljusskygga typer, ett hedersamt avsked ur armén, en ny karriär som inleds. En karriär kantad av vapen, knark och ond bråd död, samt många och långa resor. Vi återvänder till Paul sju år senare, då han befinner sig på ytterligare en sådan resa."

SCEN 7. "För vind och våg"

Tid: Någon gång hösten 1980.

Plats: En skabbig, sliten styrhytt på fraktfartyget "Caracas", destination L.A. Belysningen är halvskum, hörnen ligger i mörker, en del instrument lyser ilsket gröna, radiohytten är fullständigt sönderskjuten.

I ena hörnet står ett plastbord, fastnitat i däck, På bordet ligger en hög med vapen och några ziplockpåsar. Patroner och hylsor rullar fram och tillbaka i takt med fartygets rullningar. Tystnad råder mellan männen i hytten. Utanför är sjön grov, fartyget kränger våldsamt, där det med släckta lanternor stävar norrut.

Karaktärer: Paul - försjunken på en stol i ett hörn, Tony "Fat guy" Constanza - ilsket röd i ansiktet och med hagelhurran i högsta hugg, Luther Hoax - vit nästipp, sitter vid bordet och småknarkar, samt andrestyrman Caldwell som står vid rodret.

SLP: En hopar ospecificerade puretoricaner under däck, beväpnade till tänderna, samt en hopar D.E.A-agenter, dito.

Händelseförlopp: Konflikter under uppsegling i styrhytten, oron tilltar, Luther knarkar, Tony blir allt ilsknare. Paul vaknar till liv och återvänder till verkligheten från sina avlägsna tankar. Caldwell fruktar det värsta.

Plötsligt bryts det skenbara lugnet av en siren, den amerikanska kustbevakningen dyker upp som "Jack in the fucking box", och påbörjar en bordning. Larmet går på "Caracas", besättningen sprider ut sig över däck, karaktärerna lämnar styrhytten. Utanför vrålar stormen, Prosperos besvärjer, det regnar smådjävlar. Strålkastare spelar över fördäck, nu börjar det höras skottlossning. Paul kommer bort från de andra. Vid relingen snubblar han praktiskt taget över en sårad, kvidande D.E.A - agent med uppfransad skyddsväst - han ber för sitt liv.

Valet: Döda eller inte döda. I samma stund som Paul släpper avtryckaren och D.E.A-agenten sjunker ihop på det regnvåta däck, slår en kul-kärve in i Pauls bröst - fallet över relingen tar inte mer än en sekund, men han är död innan han slår i vattnet.

Viktigt att tänka på: Dålig sikt, dåliga kommunikationsmöjligheter under eldstriden. Däcket är halt. Gör det hela tufft.

Övergång 7: Om Paul dör: "En begravning till havs, endast de närmast sörjande, hans skinnrock och vapen, är närvarande. Han blev trettiofyra. Detta var ju inte vad försynen ville med Paul, alltså går vi vidare som om det aldrig hade hänt." Om Paul överlever: "Paul blir nu överförd till det andra fartyget. Tre dagar senare har han snackat i tre dagar, det blir mycket kaffe under sena kvällar i ett förhörssrum på D.E.A:s kontor i L.A, tjänster växlas; Ett knark-imperium mot ett nytt liv. OK! Vi ser hur Paul återvänder ett halvår senare till sin hemstad. De planer han hade under sin ungdoms dagar, om en karriär på rätt sida av lagen, vaknar till liv, realiseras och för oss in i framtiden. Vi återvänder till en situation där tiden stått stilla ett tag."

SCEN 8. "Calling Baton Rouge" - Epilog

Tid: Se scen 1.

Plats: Walter Cobbs vardagsrum.

Karaktärer: Se scen 1.

SLP: Se scen 1.

Händelseförlopp: Vi fortsätter där vi fryste scenen. Stand off. Sekunderna tar god tid på sig.

Plötsligt sprider sig en min av förvåning i Walters ansikte - förvåning, igenkännande. Pupillerna vidgas, hans grepp kring ynglingen mjuknar, hans grepp runt kniven hårdnar.

- Du! Du! Det är du!, Walter pekar på Paul med ett knotigt finger, "Cecil" sliter sig lös. Walter gör ett hastigt utfall mot en grön ammunitionslåda som står på en väggfast hylla. "Vapen!", är det enda som far genom Pauls huvud, sedan lyser eldsflammar upp mörkret, skott ekar genom huset.

Walter slår in i väggen och sjunker ihop på golvet, de sista ord han yttrar är; "Inte utan mig...". I sin hand håller han fyra svart-vita foton som han slitit ned från väggen under hyllan. De är från

1944 och föreställer män i uniform, namn är skrivna på dem; Walter Cobbs, "Bubba", Ronald Stanger... En bild säger mer än tusen ord.

Cirkeln är sluten, det svartnar för Pauls ögon.

Vi lämnar honom här.

Viktigt att tänka på: Schysst slutscen, schysst aha-upplevelse, schysst Fade Out. Glöm inte fotona.

SOUNDTRACK

SIDA A:

1. "Calling Baton Rouge" 2.35 Garth Brooks - Ledmotiv, spelas innan scen 1.

Scen 1.

2. "This old house" 2.09 Carl Perkins - Skvalmusik i Vanen.
3. "Mr Baseman" 2.33 Johnny Cymbal - Skvalmusik i Vanen.

Scen 2.

4. Artillerield+"Lili Marlene" V. Monroe & his orch.- Inledning till scen 2,
höj volymen under artillerielder
5. "Rum and Coca Cola" 3.23 V.Monroe & his orch.

Scen 3.

6. "Thirteen" 2.29 Johnny Cash - Spelas i inledningen till scen 3.
7. "What a wonderful world" 2.16 Louie Armstrong - Spelas i slutet av denna
scen, oavsett om det är fadern
eller Paul som dör.

Scen 4.

8. "No particular place to go" 2.42 Chuck Berry - I början av scen 4.
9. "Johnny B Goode" 2.40 Chuck Berry
10. "Great balls of fire" 1.49 Jerry Lee Lewis - I slutet av scenen, oavsett om
Paul åker hem med Andrea eller
dör i ett brinnande bilvrak.

Scen 5.

11. "Runaround Sue" 2.40 Del Shannon - I början av scenen under grälet.
12. "Down Town" 3.18 Petula Clark - När Paul drar ner till baren.
13. "Tequila" 2.07 The Champs - På baren.
14. "Runaway" 2.19 Del Shannon - På väg hem från baren.

Scen 6.

15. Helikopterljud+"Purple Haze" 3.06 J. Hendrix - Inledning av scen 6.
16. "Crosstown traffic" 3.41 J.Hendrix - På Doc's Sugerbowl.

Spola fram.

SIDA B:

Scen 7.

17. "Cocain" 2.50 J.J Cale - Inledning till scen 7.
18. "Keep your eye on the sparrow" 2.24 Sammy Davis Jr - Spelas precis innan
bordningen påbörjas.

Scen 8.

19. "Lili Marlene" 3.13 - 40-tals musiken i Walter Cobbs vardagsrum.
20. "Sound of silence" 3.04 Simon & Garfunkel - Precis efter upplösningen.
21. "Calling Baton Rouge" 2.35 Garth Brooks - Ledmotiv, avslutning.