Efter nu

Ett scenario för Borcon XVI av Fredrik Engström

Copyright © 1998 Alla förbannade rättigheter reserverade

Inledning

Ett par första ord...

När idén till Efter Nu kom upp under en sen natts arbetande med ett helt annat scenario, var tankarna rätt flummiga. (Ungefär så flummiga som de brukar vara klockan fyra på morgonen efter en hel natts arbete). Jag föreställde mig tanken att skapa ett framtidsscenario som skulle slå alla tidigare framtids-cyber-ultra-scenarion på fingrarna. Oftast brukar ett cyberäventyr utspela sig i en mörk framtid runt 2.000-3.000 e.Kr., men jag ville gå ett par steg längre och låta mitt scenario ta spelarna längre bort - miljoner år till och med. Och resultatet blev detta ASF-scenario som du nu håller i din hand.

Tanken på hur jorden och människorna börjar se ut och utvecklas efter 10.000 tals år är spännande och intressant, och jag har försökt göra verkligheten så trovärdig som möjligt, även om det här och var brister i logiken... Själva andemeningen med allt detta tidsresande är däremot ganska enkel. Jag vill visa hur otroligt lite alla detaljer i världen i dag egentligen spelar roll - hur lite vi egentligen bör bry oss om att Clinton har sex med en praktikant, eller att världen håller på att bli helt galen. ”Vad gör det om hundra år”, är kärnan i resonemanget, och att vi, även om vi lyckas göra något så extremt som att utplåna oss själva med atombomber, inte gör någon skillnad i ett universum med biljoner planeter. Ambitionen är att ge en liten tankeställare, helt enkelt...

Upplägget

Scenariot är indelat (helt logiskt) i sex delar, som alla tar upp var sin del av vår kommande framtid. Varje del genomsyras av en viss stämning och känsla, som bör komma fram ganska väl. Därför inleds varje del med en kort beskrivning av den sinnesstämning jag vill förmedla till spelarna.

Därefter följer en väldigt snabb sammanfattning av händelserna i kapitlet, en bakgrundshistoria och slutligen en mer ingående beskrivning av händelser som förväntas inträffa.

Om framtiden

Givetvis vore det omöjligt att till fullo beskriva varje detalj av framtiden, och det finns inga garantier för att spelarna inte börjar forska i saker som inte alls behandlas i scenariot. Improvisationsförmågan hos dig som spelledare måste därför ligga på topp, för att du skall fylla i alla de luckor som jag glömt/inte tagit mig tid till/inte ansett viktiga att täppa till. Så länge du håller dig till huvuddragen av framtidsbeskrivningarna är det fritt att göra i princip vilka utsvävningar som helst.

Lathund för karaktärerna

Karaktärerna varierar i innehåll och du kommer få dras med en grupp bestående av både nationalister, bisexuella, militära, telepatiska, odödliga och stereotypa roller, för att dra handlingen framåt.

Mycket i karaktärerna är kvalificerat skitsnack om Lewinskyaffären, Gulfkriget, och amerikanska fotbollslag, så jag har därför gjort en sammanställning över de fakta som kan vara intressanta att ha i bakhuvudet. (Detta hindrar givetvis inte att du läser karaktärerna både en och två gånger)

Joe Madison: Patriotisk amerikan från Chicago. Kursetta och atlet i största allmänhet. Tjänstgjorde i Gulfkriget som flygbombare och belönades med medalj. Utbildad till astronaut. Har en del problem med mångkulturen, men skyller på Clinton. Plikttrogen och ambitiös.

Samuel Jeffersson: Lik Madison, men de har aldrig träffats. Även han tjänstgjorde i Gulfkriget men i marinen, och är också utbildad till astronaut. Bisexuell (Vilket kan leda till komplikationer med fyra män strandsatta i framtiden...). Också mycket plikttrogen och initiativtagande. Ser upp till Madison.

Terry Adams: Bräcklig man med koordinationssvårigheter. Besitter psykiska egenskaper, och kan läsa folks tankar (telepati) och läsa tingens historia genom att beröra dem (psykometri). Anställd vid säkerhetstjänsten i USA, men har agerat spion för i princip alla stater med anseende (och pengar).

John Quincy Harley: Miljoner år gammal, utomjording och utposterad som vakt sedan kolonisationen av jorden för länge, länge sedan. Tillhör en jätte-super-ultra ras och kan göra i princip vad som helst, så länge det innefattar honom själv. (Kan byta utseende, flyga, bli självlysande, tja fantasin sätter gränserna). Han har tröttnat på sin uppenbara odödlighet och orkar inte vakta den allt mer utflippade jorden. Drivande karaktär.

Kortfattat ser det ut så här: Spelargruppen består av tre olika typer. Madison och Jeffersson är stereotypa och förutsägbara och bygger sina liv på en massa små detaljer och värderingar i samhället som kommer kännas rätt meningslösa längre fram i tiden. Adams är likgiltig till det mesta och har inga moraliska spärra utan suktar bara efter egna förtjänster. Harley är komplicerad, insiktsfull, djup och bitter. Han är inte likgiltig utan är en betraktare från utsidan, som ser allting för vad det är - om än med en viss pessimistisk underton.

Jaha, då kör vi!

Förhoppningsvis går allt vägen, alla mår bra, och alla har roligt. Lycka till. ASF är med dig, precis som vanligt.

Fredrik Engström, 1998

1 – Ett ovanligt uppdrag

1998

Handling

Spelarna kommer till militärbasen för att få reda på att någon skickat ett meddelande från framtiden (2190) till 1998 och ber om hjälp av några tappra amerikaner. Spelarna blir kryofrysta i flytande kväve för att tinas upp efter 190 år...

Bakgrund

Inte så mycket bakgrund behövs. Världen ser ut precis som den gjorde igår, dvs allt är som det brukar. Det är höst, något blåsigt och kyligt osv...

Stämningen

Stämningen vid äventyrets början är taktfast och säker. Alla militärer och andra karaktärer i närheten av nedfrysningsplatsen uppför sig enligt regelverket; stramt, kortfattat och säkert. Den allmänna känslan är att den amerikanska krigsmaskinen är störst och mäktigast i världen, och att man, precis som alltid har situationen under kontroll. Madison och Jefferson kommer med andra ord trivas alldeles utmärkt.

Äventyret börjar

Spelarna blir hämtade var för sig i hemmen av svarta regeringsbilar som kör dem till en gemensam militär flygplats där alla möts. Innan någon hinner säga något skuffas de in i en helikopter, och flygs i väg i hejdundrande hastighet av tystlåtna piloter, som inte vill och inte kan berätta mer än att de blivit beordrade att flyga dem till militärbas 57 i en öken utanför Dallas.

Militärbas 57

Spelarna anländer till militärbasen i gryningen, dvs runt klockan sju på morgonen, och landar med helikoptern i mitten av en stor kaserngård. En stab med militärer kommer springande dem till mötes, skakar hand och för dem mot en större central byggnad av betong. Efter att ha passerat en kvick säkerhetskontroll förs de allihopa in.

Bunkern, som bara har en våning över marken, är ganska fantasilöst uppbyggd, med tråkiga korridorer i stål och sten och med en lukt som inte tilltalar. De förs in på en kort läkarundersökning hos militärläkaren Goyle, som tar blodprov, EKG och annat smått och gott för att försäkra militärledningen om att de klarar av 190 års sömn i ett isblock...

Under tiden provresultaten utvärderas förs de nedåt ett par våningar till samordningscentralen - ett stort rum med kartor och modeller över landskapet djupt ned på botten, som nu temporärt blivit en föreläsningssal med overheadprojektor och hårda pinnstolar. Här möts de av major Doggs, som hälsar dem välkomna och bjuder dem på en slurk Whisky eller nåt annat stärkande innan de får sätta sig ned.

Meddelandet från framtiden

Doggs går fram till overheaden och slår på och på väggen visar sig en bild på något som ser ut som en stor parabolantenn - ett av NASA:s radioteleskop (något Madison och Jeffersson förstår direkt). Doggs börjar genast berätta och förklarar att vad de ser på bild är ett av de nya teleskopen i Mexiko, som regeringen äger. Under längre tid har dessa teleskop använts för att utforska de ultralåga vågbanden bland radiovågorna från yttre rymden och man har nyligen gjort ett stort genombrott. Bland det vanliga bruset av bakgrundsstrålningen i universum har man hittat något som liknar en morsekod. Till att börja med trodde man att detta var ett utomjordiskt meddelande, och hemligstämplade det hela, men när man tydde koden, som visade sig vara skriven på engelska enligt det vanliga morsealfabetet, förstod man att så inte var fallet. Sanningen var ännu mer fantastisk. Meddelandet var sänt till Amerika *från* Amerika år 2190, något som kunde bevisas genom att analysera ett ökad mängd myoner kring just de frekvenser som innehöll meddelandet.

Meddelande säger att Amerika på 2190-talet befinner sig i stor nöd och kräver att man skicka 4 av sina bäst tränade män in i framtiden för att hjälpa till. De upprepar flera gånger det viktiga i att det sker omedelbart, och lovar att kunna skicka dem tillbaka till jorden igen när uppdraget är färdigställt. I meddelandet föreslås det att man använder Kryo-tekniken, dvs fryser ned männen i is för att tina upp dem i framtiden helt intakta.

Spelarna sitter förmodligen och gapar och bubblar av frågor, men Doggs är inte så påläst på fysik och kan inte svara helt på de vetenskapliga frågorna även om han kanske försöker (där kom jag undan från det...).

På frågor om kryotekniken är säker, kan han försäkra dem om att den är helt pålitlig. Kropparna bevaras helt intakt. I dagsläget finns ingen möjlighet att frysa upp dem levande, men han antar att man i framtiden har den tekniken.

Dags att rädda amerikanska liv!

Även om de är något konfunderade accepterar de nog uppdraget. Om inte får du låta Doggs hålla ett tårdrypande tal om hur många amerikanska liv som kan räddas, och att folket kräver att de gör sin plikt för sitt land... Adams kan säkert ana vissa ekonomiska förtjänster på att sälja material från framtiden, och Harley tvekar inte att få ta ett steg framåt.

Kylskåpet

När redogörelsen är färdig och den medicinska rapporten inte redovisar något underligt förs de ned till kryokammaren. Hissen åker ett tjugotal våningar ned och de kommer ut i någon form av bergvalv. (Den här delen av bunkern var ursprungligen tänkt att användas för förvaring av defekta kärnstridsspetsar i väntan på förstöring)

Väggarna är oregelbundna och ett blått sken lyser upp korridoren och spelarna. En enkel korridor mynnar ut i en stor kassavalvsdörr som är en meter tjock, typ. De går in och kommer in i en stor, mäktig sal, som säkert är 20 meter i tak och har en diameter på 40. På motsatta väggen hänger en gigantisk amerikansk flagga och en massa beväpnade vakter står uppställda härinne.

Mitt i rummet står fyra konstruktioner som liknar sarkofager, men glänser i stål och har ett lock av plexiglas. Kopplat till varje frys är en lång slang som löper upp i taket, för att spruta in det flytande kvävet.

Efter en kort och pampig ceremoni (hitta på själv), ombeds de alla att ta av sig sina kläder och beordras sedan ta plats i varsin fryslåda. När de väl har lagt sig ned säger Doggs något fint, typ ”Far väl, ni finns i våra amerikanska hjärtan för alltid” eller något i den stilen. Glaslocken svänger tyst på och ett tyst klick hörs varpå det är tyst en sekund. Sedan sätter de enorma pumparna igång, och spelarna hinner bara höra ett kort brummande, innan de känner en otrolig smärta och hur allt blir vitt. De somnar...

2 – En väntande framtid

2199

Handling

Spelarna vaknar förvirrade upp efter 191 år i samma bergrum som de lämnades i. De möts av tre män, som verkar vara en korsning mellan afrikaner och kineser, och för upp, genom en tunnelbana och får se på framtiden. Efter en bilfärd kommer de upp till ett museum där deras minnen scannas och man tar DNA-prov från dem. Sedan skickas de iväg - tillbaka tror de, men istället framåt i tiden

Bakgrund

Spelarna befinner sig i staden Texas, en stor stad som omfattar i princip hela den forna staten Texas. Under ett mindre kärnvapenkrig mot Kina i början av 2.000-talet skadades Europa svårt vilket har lett till att Amerikas befolkning expanderat tiofalt. Nästan varenda kvadratmeter av marken i Nordamerika är utbyggd, och nationen har även utökat till 67 stater genom att ta kontroll på Kanada, Mellanamerika (undantaget Kuba) och hela Sydamerika. I Kina pågår numera inbördeskrig sedan flera år tillbaka med lokala kärnsprängningar dagligen.

Folket tillhör mestadels afroasiaterna, och är mörkhyade med asiatiskt sneda ögon. Till största delen är de Muslimer, vilket även är statsreligionen, men många grupper tillhör kristendomen och buddismen, även om de utgör en liten minoritet. Den muslimska halvmånen finns på alla uniformer.

Eftersom Amerika varit förskonade från krig, och då det inte längre finns något större hot mot nationens säkerhet, har mycket pengar istället gått till kulturen. Kulturen är också anledningen till att spelarna överhuvudtaget tagit sig till framtiden, då de skall användas (eller snarare kloner av dem) till en utställning om mänsklighetens historia, som är Texas strålande bidrag till världsutställningen år 2.200.

I samhället finns en del utstötta individer, som tillhör samhällsgruppen albis. Här återfinns obotliga mentalsjuka, alkoholister, missbrukare och albinos. Att vara färglös är att vara utanför samhället.

Stämningen

Texas 2199 är en stad som strålar av högteknologi och uppfinningsrikedom. Spelarna skall få känslan av att de har kommit till en avancerad och utvecklad framtid. Tänk dig ungefär en korsning mellan Demolition Man och Blade Runner.

Välkommen till framtiden

När spelarna vaknar upp är det med stora smärtor. Till en början kan de inte röra sig, men får hjälp att sätta sig upp i sina kryotankar av armar vid sidan av dem. Till en början ser de ingenting, men när det klarnar tittar de ut över samma bergsrum som förut, med två undantag. Det är dimmigt av den kondenserade isen, och runt om dem står människor som de inte sett förut.

Tre personer är samlade i mitten av rummet. De är mörkhyade och har asiatiskt utseende, och är iklädda någon form av reflekterande, tunna silverkläder. Deras hår är tunt och nästan vitt, men de verkar inte vara äldre än 30 år. På bröstet av sina uniformer har de en liggande halvmåne som symboliserar den muslimska statskyrkan.

Så fort någon av spelarna yttrar något ord hälsar de dem välkomna och börjar hjälpa dem upp ur frysarna. (De är ganska stela efter att ha legat på samma sätt i 190 år...). De fryser så de skakar där de står nakna på stengolvet, men någon av dem ger dem varmt att dricka (typ buljong) och ger dem kläder att ta på sig (för övrigt ser kläderna ut ungefär som framtidsmännens. Tunna och vida, i något plastmaterial, som skimrar något i lysrörsljuset). Kanske utbryter en konversation, men tänk då på att de tre män som finns här ner inte vet något mer än att de skall eskortera dem till stadsmuseumet i mitten av staden, och att de inte vet något om deras framtida uppdrag. De är glada och vänliga, och pratar i en nasal, ljus röst.

Upp till staden

De förs genom liknande korridorer som de sett förut bort till hissen som ser något mera cyber ut. Massa knappar och blinkande lampor och så, och som lyssnar på röstkommandon. ”T-plan”, säger en av männen och de rör sig blixtsnabbt upp. Det är knappt att man märker att hissen rör sig alls.

De förs sedan ut till något som liknar en tunnelbana (vilket det också är - avsedd för att transportera militärt material till olika delar av staden), och efter att väntat i ungefär en minut på en plattform anländer ett cylinderformat tåg, som svävar i tunneln. Inga skenor här alltså. Tåget rör sig snabbt (typ 300 km/h) och stannar plötsligt vid en annan plattform. De stiger ur, går in i en hiss och åker upp mot staden. De tre männen är tystlåtna.

Ankomsten till Texas

Texas är en stor stad, en STOR stad, och att beskriva den i detalj vore inte bara onödigt utan också totalt omöjligt. Det enda som är viktigt när spelarna kommer till staden är att de får en känsla av att stå framför en stad som både är cyberteknologisk och levande. Förslagsvis kan du läsa upp följande text för dem så fort de kommer ut, men vill du hellre lägga fram det på annat sätt, så var så god:

”I samma stund som hissdörrarna öppnas slås ni av en djup aromrik lukt som får er att rycka till och verkligen vakna ur er frusna sömn, men det hade inte behövts. För framför er breder en av de mest imponerande städer ni någonsin sett ut sig i höjd, bredd och djup. Från marken sträcker sig fantastiska byggnader tusentals meter upp i luften och miljoner fönster gnistrar i skymningsljuset. På marken och på broar kring husen rör sig tysta, svävande farkoster i vansinnig hastighet. Detta är Amerika - detta är framtiden”

Runt om kring på marken går människor, som alla liknar de tre männen. De går långsamt, nästan släpande, som om de hade all tid i världen. En del har tydliga cybernetiska implantat i ansiktet och på armarna. Det finns inga växter i närheten och marken består av något keramiskt, glänsande material. Där svävarbilarna åker är marken plastliknande.

En av de tre männen vinkar till sig vad som verkar vara en taxi (typ Fifth Element), och skuffar in spelarna i den. Det verkar inte finnas någon förare men en av männen trycker in ett par knappar på sin armdator och taxin kör iväg med rasande fart. Utanför virvlar staden förbi och man kan se höghus på höghus som tävlar om höjden i staden och de verkar sträcka sig oändligt långt bort.

Någonstans på vägen passerar de något mindre fint kvarter där albisar i form av albinos och nedknarkade vrak super till eller tigger pengar. De tre männen skakar på huvudet, och vill helst inte svara på några frågor om dem.

Snart stannar taxin och spelarna stiger ur. Framför dem står vad som verkar vara en mycket gammal byggnad i sten, men som trots detta sträcker sig över hundra våningar upp i luften. ”Stadshus Anno 2010”, står inskrivet med stora tryckbokstäver över ingången. En lång trappa i marmor leder upp till ingången.

I Entrén hänvisas de snabbt till en hiss och våningsräknaren accelererar snabbt upp till våning 270.

Intendenten

När hissen öppnas kliver de nästan direkt in i ett flådigt kontor. Stora fönster ut mot gatan gör rummet luftigt och öppet. Golvet täcks av något mjuk och bekvämt plastmaterial, på väggarna hänger hologram och i taket sitter en lampa som avläser solljuset utanför och riktar om och förstärker sitt ljus då och då för att rummet hela tiden skall vara lika ljust.

Mitt i rummet står ett skrivbord bakom vilket det sitter en man fullt i färd med att knappa in något på en minimal dator. Mannen ser i princip ut precis som de andra männen, men han är äldre och hans ansikte pryds av ett välansat skägg. På huvudet är han skallig. (Egentligen är skägget bara ett implantat i statussyfte - eftersom hårväxten är så mycket mindre nu) Till datorn som han arbetar vid finns det ingen skärm, men på sig har han ett par spejsade glasögon som antagligen fungerar som någon form av 3D-projektorer. (De ser ut som Oakly-solglasögon. Typ.) När spelarna förs in av de tre männen reser han sig snabbt upp och slänger av sig glasögonen. Han välkomnar dem med ett brett leende och presenterar sig som Kirò. Snabbt visar han spelarna tillrätta i fyra mycket bekväma stolar (med både massagefunktion och stjärtvärmare). De andra förblir stående.

Efter en lång radda välkomstfraser börjar han så smått gratulera dem till ett lyckat uppdrag, och han hoppas att resan har gått bra. Han försöker att undvika att berätta för mycket om framtiden för dem, men om någon ställer en direkt fråga kanske han ”försäger” sig.

Uppdraget

Efter en stunds allmänt småprat säger Kirò att det är dags för dem att utföra sitt uppdrag. Han ber dem kavla upp ärmarna på sina tröjor. Sedan ger han varje spelare ett diadem av silver, med en massa elektronik och blinkande lampor som han ber dem sätta på sig. När detta väl är gjort trycker han på ett par knappar på sitt skrivbord och ett svagt surrande ljud hörs från diademen. Ljudet tystnar snabbt och han samlar kvickt in diademen igen. Därefter tar han ett blodprov på dem alla med hjälp av en kanylfri spruta.

Om någon av spelarna frågar vad katten han sysslar med (vilket de väl lär göra), tittar han förvånat på dem och säger att det är material för utställningen. Detta gör antagligen att spelarna ser ut som ännu större frågetecken, och när han märker detta förklarar han snabbt om världsutställlningen och Texas bidrag (se bakgrund). Han berättar att han, med hjälp av deras DNA och minnen (som togs ut genom diademen), skall bygga organiska robotar, som skall vara en del i 1900-tals delen av utställningen. Robotarna kommer helt sakna känslor, så det är ingen etisk konflikt i det hela.

De andra delarna är redan färdiga, med DNA från andra århundraden, men eftersom det varit så mycket kärnsprängningar på slutet av 1900-talet är all DNA efter det alldeles för radioaktiv och förstörd för att kunna användas. Den andra DNA:n har ju hittats i sedimentlager, djupt ned i marken och inte berörts av radioaktiviteten. ”Så ni förstår förstås att det var en svår sits vi hade hamnat i”, säger intendenten lite skämtsamt.

”Och vad gör vi nu...?”

Detta känns antagligen som ett stort antiklimax för spelarna och de blir kanske upprörda över arrogansen de bemötts med. Intendenten förklarar att det är dags för dem att åka hem och att de är tacksamma för deras tjänster. Om de vill kan de snabbt få se de färdiga delarna av museet, annars förs de direkt ned till den tekniska avdelningen (i samma hus) för att skickas hem.

Museet

Det finns inte så mycket att säga om själva museet. Det är inrett i ett antal stora rum, som man kan titta in i med hjälp av envägsglas. Här finns ett flertal scener från bl a Antikens Grekland, Egypten, Medeltiden, Vikingatiden och 1700-talet. I varje scen finns ett antal människor i olika tidstypiska situationer. Det är både osmakligt och fascinerande på samma gång.

Tidsmaskinen

I den tekniska avdelningen finns så mycket cyberteknik, robotar och annat avancerat att spelarna nästan blir yra. Efter att ha passerat genom några korridorer kommer de in till ett större rum med datorer som täcker hela väggarna. Vid dem står två biologiska robotar i forskarutstyrsel redo.

Mitt i rummet står fyra cylindrar med en stor öppning mitt på. Från cylindrarna går kablar upp till taket, och fördelas sedan över rummet. Detta är vad Kirò kallar ”tidsmaskin”, men egentligen är det bara en mer raffinerad variant på kryofrysen, som låser fast personen i cylindern i ett kraftfält som bevarar kroppen helt intakt tills det bryts. Kirò övertygar dem om att det är bäst att de går in i cylindrarna. Det är MYCKET viktigt för historiens fortsättning att de verkligen går in, för om de inte gör det kan knappast scenariot fortsätta. Kirò tror verkligen att denna maskin skall fungera, och sätter full tillit till tekniken, för det är de besked han har fått. Han är däremot strängt beordrad från högre ort att se till att de far tillbaka. Varsågod, var innovativ, men är det omöjligt att övertyga dem får Kirò lösa det med våld. (Det finns flera vakter med laservapen som är beredda att hjälpa till)

När alla kommit på plats sluts ett kraftfält kring dem, och de biologiska robotarna monterar snabbt ned cylindrarna, kör bort dem och placerar dem i ett annat bergrum djupt, djupt under marken. Där får de sova gott. Ett bra tag.

3 – På flykt från hemvärlden

35.492

Handlingen

Spelarna vaknar upp på rymdskeppet Gorgon och möter på en mycket utvecklad typ människor. De tvingas fly ur skeppet i en jaktskyttel och blir attackerade och söndersprängda.

Bakgrund

Mänskligheten har kommit långt - mycket långt. Evolutionen har tagit stora språng och det mänskliga intellektet är nu vida överstigande spelarnas. Rymdskeppet Gorgon är ett av tre skepp som deltar i en gigantisk evakuering av hela jorden. En komet är på väg att utplåna allt liv, och det är därför människorna har byggt dessa enorma ”Noas ark”. Vart de är på väg, vet de inte, men de hoppas att en dag kunna återvända till moder jord, när ovädret dragit förbi.

Tideräkningen är annorlunda, och man räknar nu åren från det tillfälle då man identifierade den första kometen, Pjotr. I rådande stund är det 398 efter Pjotr.

Gorgon har dock svårigheter då det har blivit träffat av åtskilliga asteroider och kometrester. Energisystem håller på att kollapsa och det är därför spelarna väcks ur sin hypersömn. Vad som egentligen händer är att skeppet är attackerat av någon skum och mäktig alienras, som vill göra allt för att förstöra för mänskligheten, då de känner sig hotade av dessa evakueringsplaner. I komet och asteroidregnet gömmer sig skepp som bidrar till att förstöra stackars Gorgon ute i rymden.

Stämningen

Stämningen är tryckande, avvaktande och kuslig. Första halvan, uppvaknandet präglas av skräck och panik a’ la Alien, och paniken bör spridas under flykten och striden med rymdkapseln.

Godmorgon igen!

Madison och Adams vaknar plötsligt upp ur sin dvala i kraftfältet av en kraftig smäll och de känner hur det skakar till under dem och hur de faller framlänges ned på ett golv av svart metall. Kort därefter vaknar även Jeffersson och Harley.

Ganska kvickt märker de att de INTE befinner sig i det stenrum som de förväntat sig att de skulle återvända till. Rummet de befinner sig är mörkt och det enda som ger något ljus över huvudtaget är ljuset från kraftfältsbehållarna, som avger ett blått, kallt ljus. Lamporna på spelarnas behållare är släckta, i och med att kraftfältet brutits, men längs med väggen åt båda håll kan de se ett oräkneligt antal blå sken, från andra behållare. Även på andra sidan av rummet, säkert 50 meter bort kan man ana små blå ljuspunkter.

Raderna av ljus ligger i flera våningar, både uppåt och nedåt. Rummet ser i princip ut som insidan av ett ägg, och vid varje våning går en svängd gång bortåt åt båda hållen. I mitten av rummet är alltså ett stort hålrum och ett räcke skyddar spelarna från att trilla ned.

Hela tiden känner de hur marken vibrerar något och hur man kan höra ett lågfrekvent brummande från rymdskeppets motorer. Då och då mullrar det till och marken börjar skaka. På andra sidan av rummet ser de hur det blå ljusen slocknar här och var och de börjar väl ana att något annat håller på att vakna från dessa behållare.

I de övriga av dessa behållare finns en hel del mindre däggdjur infrusna, men de finns nere mot bottnen på rummet. I närheten av rollpersonerna är det människor i tuberna – men människor från 35.000-talet. Om spelarna försiktigt kisar in i kraftfältet på någon behållare ser de att människorna inte är sig lika. De är nästan 2,5 meter långa och mycket smala. Huden är blek och matt och ögonen är stora, vattniga och svarta. På händerna har de bara fyra fingrar.

När alla vaknat och diskuterat klart med varandra om var katten de är någonstans kommer någon antagligen på idén att de kanske borde börja gå. Skräm dem då och då med mer buller och skakningar och ljus som slocknar i närheten. Plötsligt kan någon komma springande i korridoren ovanför eller under dem, och de kan höra högfrekventa skrik (som kommer av människornas sätt att tala).

Dörren och korridoren

När spelarna vandrat tillräckligt länge i en riktning kommer de fram till en dörr. Det finns bara EN dörr, så om de går åt olika håll, kommer de för eller senare mötas vid denna dörr. (Rummet är ju elliptiskt) Problemet är dock att dörren ligger ett par våningar ned, och den transportplatta som för till dörren verkar helt kaputt och man kan se sladdar sticka ut åt olika håll, vilket indikerar att den knappast går att laga. Enda sättet att komma ner är att använda den nödstege som sitter en bit ut på väggen. Tänk på att det är högt och att du här kan kasta in en rysare genom att låta hela skeppet skaka till ordentligt när en spelare skall ta tag i stegen…

Vid dörren, som för övrigt är stor, hög och svart, finns en mindre plattform, och så fort någon ställer sig på denna öppnas dörren med ett tyst sus. Ljus strömmar in i rummet från en korridor utanför och personerna blir bländade för en sekund innan de kan se ut.

Där ute springer en hel hord av människorna genom en svängd korridor. Vart de är på väg eller vad de gör framgår inte, men alla springer åt samma håll, och skriker med de högfrekventa ljud som spelarna hört förut. Alla ignorerar spelarna totalt där de står i dörren.

Om de försöker påkalla uppmärksamhet genom att ta tag i någon av varelserna försöker de först tala med dem på sitt eget, högfrekventa språk, men när de förstår att spelarna inte begriper alls, lägger de en hand på någon spelares panna och ”suger ut” den information om språket som de behöver och kan sedan, till spelarnas förvåning, prata flytande amerikanska, om än med vissa svårigheter.

Antagligen utbryter en något förvirrad konversation. När de frågar vilket år de är svarar människan givetvis 398, och det tar ett tag innan de lyckas få honom att förstå att de använder den kristna kalendern. Efter att snabbt ha frågat skeppsdatorn om råd kan han ge dem svaret.

Troligen frågar de också VAR de är någonstans, och förs då under tystnad genom korridoren och bort till ett stort halvcirkelformat rum med stora panoramafönster. Där utanför ser de jorden på avstånd och hur en jättekomet är på väg i rak kollisionskurs. Det är sannerligen en mäktig syn. När de vänder huvudet åt andra hållet ser de två stycken gigantiska rymdskepp, med otroliga motorer i kurs bort från jorden och kometen. Runt omkring detta skepp ligger en hel hord av små skepp – skepp som är till för att evakuera så många som möjligt från det skepp spelarna befinner sig på – Gorgon.

Flykten

Den människa som fört dem till fönstren bryter in och förklarar att även de måste fly. Flera asteroider träffar skrovet, och håller på att slå ut energiförsörjningen, något som ganska snart kommer leda till att skeppet går under.

När de kommer ut i korridoren igen är det nästan tyst – de flesta har redan hunnit till sina skyttlar, och de gör bäst i att springa om de skall kunna få plats. De anländer ganska snart till en stor och rymlig hangar, där ett fåtal rymdskepp (a’ la någon lämplig sciencefictionserie) står uppställda. Precis när de kommer in lyfter ett av dem och flyger ut genom en lucka i skrovet.

Deras människovän lotsar in dem i en av skyttlarna (det ryms ungefär 10 personer) och sätter sig på förarplatsen. Efter en kort stund har han fått igång farkosten och de flyger långsamt ut genom luckan i skrovet och kommer ut i den fria rymden. Väl på utsidan inser spelarna hur groteskt stort skeppet Gorgon är i hundratals våningar och ofantligt stor yta.

De ser också hur asteroider gång på gång slår emot skrovet och hur stora eldsflammor slår ut här och var. Skeppet är svårt skadat, men det verkar nästan som om det är asteoiderna själva som söker sig till skeppet, nästan som om de hade ett medvetande.

Action!

Plötsligt kan någon av dem ana konturerna av tre rymdskepp i astereoidregnet. De är svarta som natten och syns knappt där de långsamt rör sig genom stensamlingarna. Skeppen är ungefär lika stora som spelarnas rymdskyttel.

Så fort människan får syn på dem ger han spelarna en skrämd blick. ”Vi måste låta de andra skyttlarna komma undan, och rädda de andra av mitt folk.” Han vänder skeppet rakt mot fienden och slår på de tyngre motorerna som får skeppet att accellerera osannolikt snabbt mot de mörka skeppen.

Madison och Jeffersson kan, om de vill försöka hjälpa till med styrninga och avfyrning av vapen (det finns faktiskt en hel del vapen på skeppet, inklusive energimissiler och laservapen...).

Scenen kan sedan sluta på flera sätt. Antingen tar Madison och Jeffersson kontroll över skeppet när de insett att de är underlägsna och försöker fly. Spelarna blir då ganska snabbt och brutalt nedskjutna bakifrån.

Annars sker en actionfylld strid. Spelarna kan gott få ihjäl ett eller flera av skeppen, men det är inte så sannolikt att de vinner. De är underlägsna i antal, och Madison och Jeffersson är knappast vana vid att köra rymdskepp från 35.000-talet. Även här blir de nedskjutna och sprängs i bitar. (Inte så mycket att göra...)

Alternativt kan du ge scenen ett snöpligt slut genom att låta dem bli sprängda i luften av en asteorid de inte sett. Kort sagt: De exploderar hur katten de än försöker göra. Snacka om låst läge...

4 – Fri från dimensionerna

Obestämbart 35.000 – 3.000.000.000

Handling

Ingen direkt handling. Spelarna befinner sig i total tomhet och det dröjer ett tag innan de plötsligt hittar ett hål ut och faller tillbaka till universum.

Bakgrund

Spelarna har halkat in i den femte dimensionen, dvs utanför både tid och rum. Egentligen borde de ha dött i kraschen från kapitel 3, men eftersom John Quincy inte kan dö, undkom de alla sitt öde, och landade allihopa i detta pseudouniversum.

Stämningen

Tomheten genomsyrar detta korta kapitel. En total känsla av ensamhet och uppgivenhet borde infinna sig utan din hjälp. Kanske också en möjlighet att pusta ut och prata om vad som hänt, och vart det kommer ta slut.

Vitt och tyst

Runt om kring dem är det totalt tyst och bara vitt. Det är omöjligt att säga vad som är upp och ner, för överallt ser det likadant ut. De svävar inte utan kan gå omkring som de vill - inklusive uppåt och nedåt. Men då de bara har varandra som referens verkar det snarare som om de andra sjukner nedåt när en person försöker ta sig uppåt osv. Det är totalt tyst - inga

När spelarna börjar märka att allt är rätt skumt inleder de kanske en konversation och försöker klura ut vad som har gått snett, var de är etc.

Efter en stund - när de börjar lugna sig - upptäcker någon plötsligt en liten svart prick i fjärran. (Det är förstås svårt att säga att den är fjärran - den skulle kunna vara precis framför ansiktet på dem, det finns ju inga perspektiv eller djupförhållanden.) Pricken framträder tydligt, eftersom det är det enda som skiljer sig från de andra, och spelarna beslutar sig säkerligen för att gå dit.

Ju närmare pricken de kommer (eller är det den som kommer närmare dem?) desto större blir den. Från att ha varit en knappnålsstor svart prick växer den till en cirkel och blir större och större. Plötsligt kan någon se en mängd vita fläckar i det svarta. När detta händer är det för sent att vända tillbaka, och cirkeln växer nu, oavsett om de stannar eller inte.

Nu kan man börja ana att de vita fläckarna är galaxer och stjärnor och cirkeln växer snabbare och snabbare för att tillslut omsluta dem totalt. Runt dem är det svart och framför dem svävar hoper av galaxer. Det känns som om de faller, även om det här inte finns någon gravitation.

De rör sig med grotesk hastighet mot en hop av galaxer som visar sig innehålla runt 20 enskilda galaxer och fortsätter sedan falla mot en av spiralgalaxerna - vintergatan. De faller snabbt mot en av de yttre spiralarmarna och känner hur de börjar sakta in när de faller mot en stor röd stjärna, in i ett solsystem.

5 – Titanernas död

ca 3.000.000.000

Handling

Spelarna faller ner på Saturnus måne Titan, som är den sista utposten för det som är kvar av mänskligheten. Allting är dött och livlöst men när solen börjar gå ned bakom Saturnus reser sig ur vattnet underliga varelser, som lapar av det sista solljuset. Harley kommer underfund med att han besitter större krafter än han först anat och kastar dem allihopa ännu längre fram, mot det oundvikliga slutet...

Bakgrund

Efter tre miljarder år börjar den sol som vi en gång sett på jorden dö ut. Den växer först upp till en röd jätte, och har på sin väg slukat alla inre planeter, inklusive Jorden och Mars. Istället har det hänt sig så att den enda planet, eller himlakropp med förutsättningar för liv är Saturnus måne Titan - en liten stenig plats, med lite vatten. Här har resterna av mänskligheten levt en längre tid, men allteftersom resurserna har blivit urholkade och strålningen från den alltjämt växande solen ökat, har livet så sakteliga börjat dö ut.

Det enda som egentligen återstår är en del plankton i vattnet och de stora, människoliknande varelserna, som silar plankton och lever på solljuset. De är helt gröna, och något genomskinliga, nästan tre meter långa, och med små kammar i munnen istället för tänder för att kunna sila planton. De är de sista spillrorna av vad som en gång var människan, och är ganska tragiska varelser. På kvällarna och morgnarna tar de sig upp på land för att lapa i sig solljuset när strålningen inte är så hög, och återvänder sedan till djupen.

Stämning

Vid det här laget börjar nog spelarna på allvar inse att det inte finns någon återvändo, att vad de nu ser är en tragisk rest av mänskligheten, som lugnt sköter sin livscykel. Händelserna bör ske lugnt och melankoliskt och utförligt. Låt spelarna insupa hela atmosfären och förstå att det egentligen inte finns något hopp. Inte för dem, och inte för varelserna framför dem.

På stranden

Spelarna svävar in i solsystemet och lägger genast märke till hur stor solen är. Jorden är helt försvunnen och som uppslukad av den gigantiska, röda solen, som trots att den är så stor lyser med ett matt, trött ljus. Långsamt faller de mot planeten Saturnus och mot en av månarna i omloppsbanan. Planeten är ganska blå och påminner om jorden, men det finns inga gröna partier.

De faller genom atmosfären och landar på en stenig strand. Vid deras sida finns ett stort och lugnt vatten och bakom dem fortsätter bara stranden bort mot höga berg, långt borta. Ingenstans verkar det finnas någon växtlighet och allting höljs i ett rött sken. Solen är snart på väg ner (eller snarare; Saturnus är på väg framför månen) och det börjar skymma. Låt spelarna ta det lugnt en stund och känna sig strandsatta innan du fortsätter.

Varelserna

När solen nästan helt har gått ned och det enda som återstår är en svag skymt av solen kommer varelserna upp ur vattnet (se bakgrund). Spelarna blir kanske skrämda, men varelserna gör dem inget ont. De lägger sig bara på stranden i det sista solljuset och sluter ögonen. Långsamt börjar stjärnhimlen synas, och det blir med ens mycket kyligt. Varelserna reser på sig och vadar långsamt ned i vattnet igen.

Om inte Harley har upptäckt hur kraftig han är, så ta med honom i enrum och berätta för honom, att han nu känner sig så stark att han skulle kunna ta allihopa därifrån och ta dem ännu längre fram i tiden till någon annan plats. När han ger dig tecken om att han vill fara berättar du hur allt vitnar för ögonen på dem och hur de känner att de långsamt rör sig framåt. När de öppnar ögonen igen är det kolsvart omkring dem och bara ett fåtal stjärnor lyser upp omgivningen.

6 - Slut med tid och rum

5.000.000.000 eller ännu senare.

Handlingen

Spelarna når sin sista utpost och svävar in till ett av de palats där alla universums själar är samlade inför universums undergång. De sitter ned, äter en bit mat och tittar sedan på Big Crunch - hur universum krymper ihop till ingenting och dör.

Avslutningsvis återförenas Harley med sina föräldrar och släktingar och får bevittna hur hans ras startar ännu ett spektakel.

Bakgrund

Efter att ha levat i sisådär 20 miljarder år börjar det bli dags för universum att packa ihop och dö. Fortfarande finns spillran av mänskligheten kvar, men alla, som en gång varit mänskliga har redan dött, och det enda som finns kvar är ett eko, en skugga av alla de mänskliga själar som väntar på att få fortsätta.

De mänskliga själarna har samlats i ett själarnas palats i närheten av universums centrum och här äts en sista måltid innan allting går under för gott.

Stämningen

Ja, hur mår man en timme innan universums undergång? Var lugn och metodisk i dina beskrivningar och låt spelarna driva sig själva framåt. De är nog upptagna tillräckligt med sina egna perspektiv. Slutet på universum skall självklart vara mäktigt.

På trappan till palatset

Universum känns plötsligt väldigt tomt. Till en början verkar det bara vara kolsvart där spelarna flyter omkring i världsrymden, men när blicken klarnar ser de hur tre ynka stjärnor fortfarande lyser på himlen och hur det, i ljuset från dem, flyter ett gigantiskt palats.

Palatset är stort, men dess form går inte att beskriva. Hela tiden verkar det som om det förändras, hur det skiftar i färg och hur det nästan pulserar fram och tillbaka. Det enda som hela tiden är sig likt är porten in i palatset, som ser ut att vara gjord av trä, och som är ofattbar stor. Upp till porten går en kort trappa i sten.

Utanför porten står det någon, men det är inte förrän de börjar ta sig upp för trappan som de kan se vem det är. Det ser ut att vara en äldre man iklädd en lång vit särk med utsmycknigar i guld på. På huvudet har han en biskopsmössa och i handen en kräkla och hans ansikte täcks av ett stort vitt skägg. Man kan inte se hans fötter under särken och han svävar en decimeter över marken.

”Ni är sena”, säger han snabbt när de kommer. ”Jag trodde inte att det var några kvar därute.” Spelarna blir antagligen ruskigt konfysa och tror antagligen att de mött Gud eller en ängel eller något annat heligt, men så är inte fallet. ”Vi är allt som finns kvar, och vi väntar fortfarande”, svarar han på frågan om vem han är eller var de är. Frågar de vad det är de väntar på visar han in dem genom porten och säger. ”De andra sitter fortfarande i den stora salen. De flesta har redan gett sig av, men kungen och drottningen finns fortfarande här.”

Den sista måltiden

De kommer in i palatset, går ned för en kort trappa och kommer ut i en stor sal, som är så hög att man inte kan se taket. På väggarna brinner facklor som kastar underliga sken och rakt framför dem, på väggen mittemot finns stora färgade fönster som sträcker sig ända upp mot taket.

Mitt i rummet står ett långbord och här sitter ett fåtal människor och äter. På kortsidan sitter kungen och drottningen i var sin tron och prydda med kronor, och längs sidorna på bordet sitter knektar och en narr. Vid fönstren står en ung flicka och tittar ut.

Spelarna kan slå sig ned och äta en bit mat om de vill (de har ju faktiskt inte ätit en smula på sisådär 5 miljarder år, så de lär ju vara ganska hungriga.) Annars kan de tala med kungen eller någon annan av personerna i salen, men alla pratar på samma gåtfulla sätt om slutet på universum.

Efter en kort konversation ropar flickan från fönstret: ”Nu börjar det!”, och alla reser sig från sina platser och rusar fram till fönstren för att se ut.

Slutet på universum

Utanför fönstret kan man se universum. Till en början kan man bara se mörkret, men snart kan man ana hur det börjar lysa i fjärran, nästan som om det vore gryning, men spelarna inser, att vad de egentligen ser är universums utkanter som närmar sig hastigt. I en ring närmar det sig och längs ringens kanter lyses hela universum upp och man kan plötsligt ana hundratals, eller tusentals palats i ljuset från eldslågorna i cirkeln. Palatsen ligger i en ring kring universums centrum, och när ljuset blivit tillräckligt starkt kan man se, att det i mitten av universum - precis i centrum - flyter omkring ett antal gigantiska troner, i vilka det sitter varelser som inte går att urskilja men som strålar ut ett varm och gult ljus.

Harley känner igen dem som sina föräldrar och syskon, och inser antagligen att han bör ta sig till dem innan allt tar slut.

Så fort han lämnat rummet (genom att flyta ut genom fönstret) hörs ett dovt muller som växer i styrka, samtidigt som ljuset nu börjar bli så starkt att det bländar.

Föräldrarna

Harleys föräldrar hälsar honom välkommen med djupa och innerliga röster, och omfamnar honom. ”Hur har det gått min son”, frågar hans far. Oavsett vad Harley svarar säger hans far ”Helt enligt planerna, då.”

I samma ögonblick dör universum i ett gigantiskt slurp, när den sista molekylen trycks ihop till ingenting och försvinner. Spelarna dör förstås, men Harley har sitt medvetande kvar. Allt är tyst och mörkt. Han känner sig helt ensam och utelämnad. Han kan inte känna att hans far är i närheten eller någon annan släkting utan känner sig totalt ensam.

Slutet? Eller början...

När det har varit tyst ett slag och Harley börjat tappa hoppet hörs plötsligt hans fars röst som talar till honom. ”Då gör vi ett nytt försök” säger han och Harley känner hur han bländas av ett otroligt ljus, hur det mullrar otroligt högljutt och hur han möts av en tryckvåg och värme. Och universum börjar igen.

Och där var scenariot slut. Adjö och tack.

< S L U T >

Terry Adams telepatiska meddelanden

Valfri militär

… Vad är det som händer. Aldrig tidigare har Doggs hållt så här tyst om ett projekt. Det är nästan så man börjar misstänka att det är någonting skumt på gång. Vilka är de här männen egentligen, och till vilket underligt uppdrag kan någon ha användning för dem? Den äldre mannen verkar helt felplacerad. Vad är det Doggs håller på med?

Major Doggs

… Så detta är den grupp som tusentals Amerikanska familjer skall sätta sitt hopp till. Det vore fel att påstå att de ser mycket ut för världen, men om Pentagon har valt dessa män som vårt lands elit, då är det säkert så. Vore det inte gott med ett glas Whisky?

Någon av de tre framtidsmännen

…hmm, vilket möte! Här står jag framför fyra män som sovit i 190 år. Vad mycket de har missat och så mycket de har framför sig. Men så konstiga de ser ut, nästan som albisar eller något ännu värre. Jag hoppas innerligt att intendenten blir nöjd. Han har sett fram emot det här mötet så länge.

Museiintendenten

…vilka praktexemplar. Helt perfekta och mycket vackra. Jag kommer att vinna pris för det här!

Någon av människorna på Gorgon

… … …

Det går inte. Du vet inte vad du gör för fel, men deras medvetande är helt omöjligt att tränga in i.

Utomjordingar i fiendeskeppen

Utan att få någon känsla av vad det är för medvetande du har mött, känner du hur du får ett svar och hur du känner hur ditt sinne blir totalt utstuderat. De vet allt om dig, känner du. Du vet inget om dem…

Titanerna

I deras medvetande finns inget egentligen att hämta. I deras hjärnor pulserar bara instinkterna och en diffus längtan efter sol och vatten. Tomheten ekar i deras medvetande, men de är definitivt människor. I alla fall mer eller mindre.

Vem som helst på själarnas palats

Din hjärna nästan exploderar. Runt dig skriker miljoner röster i kör. De skriker om glädje och sorg, om hat och kärlek, men allra mest skriker de om väntan. Och de skriker så högt att du inte står ut – du håller dig för öronen, skriker och försöker släppa taget, men de släpper dig själmant, och du sjunker utmattad ihop.

Joe Madison, 28

En solig dag den 5:e Juli 1970 föddes du, en liten knubbig pojke in i möjligheternas land; Amerika. Dina föräldrar älskade dig och du älskade dem, dig själv och din nation.

Du växte upp i Chicagos utkanter i en villa nära ett skogsområde. Runt om kring fanns en hel del andra barnfamiljer och du hade alltid någonstans att ta vägen. När det var vackert väder ute kunde du och dina vänner spela fotboll på den stora ängen utanför ditt hus och när det regnade satt ni allihopa inne i ditt stora vardagsrum och iscensatte stora slag med dina krigsmodeller från andra världskriget.

Som liten var du väldigt pratglad och ville alltid få sista ordet, något som fortfarande hänger kvar. Att orden innebar makt hade du snabbt förstått, och då du hade lätt för att läsa och skriva föll det sig naturligt för dig att tala mycket. Och ju mer du lärde dig av det amerikanska språket, desto vackrare ljöd det i din mun. Din far var professor i historia vid universitetet i Chicago och bokhyllorna i ditt hem var fyllda med både gammal och ny litteratur, och varje kväll innan du skulle somna läste du först ett utdrag ur bibeln och sedan ett kapitel ur någon bok med vackra pärmar som du hittat i biblioteket på undervåningen.

Du började skolan när du just fyllt sex och visade dig mycket duktig och kunde arbeta före många av de andra eleverna. På rasterna spelade du fotboll eller baseball och tack vare dina starka ben och kraftiga armar kunde du ofta briljera med långa slag och hårda sparkar. Skoltiden var verkligen positiv och stimulerande.

En kilometer genom skogen från ditt hus fanns en fantastisk flygplats för militärflygplan och på helgerna, när du inte läste, gjorde läxorna eller umgicks med vännerna i det lokala fotbollslaget, smög du gärna dit och satt på utsidan av de höga elstängslen och såg planen landa och lyfta. Det mäktiga, öronbedövande dånet, och synen av de stora metallfåglarna, som gjorde sin plikt för sitt land gjorde dig stolt.

När du frågade din far om planen berättade han för dig om dess betydelse för att skydda landet, och hur viktigt det var att hålla fienden borta. I Sovjet bodde kommunisterna och de kunde när som helst attackera Amerika för att ta ifrån er era pengar och liv. Du skrämdes av din fars berättelser, men de gjorde platsen vid flygfältet tryggare och du spenderade mycket tid där – gärna tillsammans med vänner eller flickor som du lärt känna. Inom dig brann en glöd att också få göra din plikt – att försvara landet mot kommunisterna och att få flyga i de fantastiska planen. Om kommunisterna kom skulle ni kunna försvara er, för en sådan där fantastisk luftarmada kunde väl knappast något land bemästra. Du ville bli pilot.

Dina år i skolan var lyckliga och du ser tillbaka på dem som de bästa åren i ditt liv. Målet låg klart och synligt framför dig, men du visste att det skulle krävas mycket av dig, så du studerade flitigt och intresserat. Det var alltid en glädje att visa upp betygen hemma, och det kändes bra när din far klappade dig på axeln och sa: ”Fortsätt så min son. En dag kommer du att växa upp till något stort”.

Ständigt låg dina betyg på topp och dina föräldrar var mycket stolta, förutom en gång. En ynka gång körde du på ett fysikprov och var tvungen att göra om provet. Kanske hade du överskattat din kunskaper och trott att du skulle komma undan utan att plugga? Dagen innan hade ditt lag gått hem med segern i en match i fotbollen med dina vänner och på kvällen hade du varit med Sandy, och gjort *det* för första gången. Det var hennes första gång också, och du var lyckligare än många gånger förut, men att bli underkänd tog hårt och du beslutade att ge igen, och valde fysik som huvudämne bara för att visa att du kunde bemästra det. Och faktiskt var det så att den härliga logiken och det klara resonemangen som omgav fysiken kändes underbart, och fysiklektionerna blev plötsligt kristallklara och intressanta. Aldrig mer körde du på ett fysikprov.

Under ditt sista år blev du redaktör för skoltidningen och gjorde en mycket hyllad årgång tidningar där du bland annat skrev om den illegala invandringen och gjorde en mycket uppskattad analys om stabiliteten i Sovjet.

Ungefär en månad efter din examen tog du värvning och blev snabbt antagen till en utbildningen inom flygvapnet. Utbildningen var på 5 år, men du blev inkallad fortare än du trott. I början av 1991 blev du inkallad som stridspilot i Persiska Viken och tjänstgjorde som flygbombare under hela Gulfkriget.

Dina uppdrag var oftast i gränslanden och inte speciellt farliga. Mestadels handlade de om att släppa ner förnödenheter och proviant till de stridande enheterna, men du deltog också i ett underbemannat uppdrag för att slå ut en pansardivision på väg mot några av era specialtruppers topphemliga kontrollbaser. Någon hade läckt ut uppgifter om de hemliga enheterna och förrått den amerikanska flaggan. Om du någon gång skulle hitta honom hade du inte varit barmhärtig. Hursomhelst gick uppdraget över förväntan och ni återvände hem till stort jubel, och erhöll allihopa en tapperhetsmedalj för era bedrifter. Sällan har du varit så stolt. Så snart du återkommit till Amerika avslutade du din utbildning och det var aldrig något tal om att du skulle passera med något annat än högsta betyg.

Under ett år använde du din flyglicens för att få anställning som pilot vid ett privat flygbolag som ordnade äventyrsresor i Grand Canyon till snuskiga priser, och du trivdes bra med detta jobbet. Tråkigt nog gick firman i konkurs, när det visade sig att ägaren fifflat med skattepengarna och dömdes till fängelse.

Utan pengar och arbete sökte du dig istället tillbaka till det militära, och fick det glädjande beskedet att NASA behövde duktiga piloter till framtida rymdfärder, och du tackade blixtsnabbt ja. Ett jobb som astronaut skulle till och med vara bättre än att vara stridspilot. Tanken på att göra plikten mot ditt land i rymden var väldigt tilltalande.

Under de senaste åren har du därför utbildat dig till astronaut – en utbildning som snart börjar gå mot sitt slut, och även om du hela tiden har tävlat mot de bästa, har du gång på gång visat att du är den mest kvalificerade i din grupp.

Något du däremot har blivit upprörd över är att de två kineser som också deltar i utbildningen. Visserligen har de bägge två amerikanska medborgarskap, men att låta två kommunistyngel få ta del av försvarshemligheter känns magstarkt. Du resonerar som så, att om det blir krig de närmaste åren kommer det ju vara Kina som inleder det. De är den enda stora kärnvapenmakten kvar som utgör ett hot, och med så många människor skulle de mycket väl kunna tro att de har en chans mot det amerikanska försvaret.

Mångkultur i all ära, men är det verkligen rätt att kineserna skall kunna utgöra en del av det amerikanska försvaret. Har man bott i Kina, har man ju trots allt haft en kommunistisk uppfostran, och faktum kvarstår, att Kina inte har samma fina människosyn som i ditt land, och det är också oroväckande.

Kanske är det Clintons liberala politik som har gett upphov till denna likgiltighet – det vet du inte – men är det hans beslut så respekterar du det. Även om du hellre skulle ha sett en republikan vid makten är han ändå din president och om han beslutar att försvaret skall vara upplagt på ett visst sätt så rättar du dig efter det beslutet. Han har folkets bästa för ögonen.

Häromdagen fick du ett brev med posten, skickat från Vita Huset och skrivet av presidenten själv. Mäkta förvånad läste du brevet och fann att du blivit utvald till ett mycket hemlighetsfullt uppdrag. Vad saken gäller vet du inte, men du ser det som en ära, att få visa din trofasthet mot ditt land, och du accepterar stolt. Under de dagar det tagit att förbereda sig har du även tagit dig tid till att kolla upp de övriga medlemmarna i projektet inför ditt möte med dem.

Samuel Jeffersson: Verkar vara en trevlig man, som liksom du tjänstgjort under kriget i Persiska viken, men inom marinen. Har genomgått astronaut-utbildningen och är nog lika kvalificerad som du, trots att han är något yngre.

Terry Adams: Från säkerhetstjänsten. På bilden du fått ser han opålitlig ut. Han är väl inte spion?

John Quincy Harley: Äldre man som följer med på grund av någon teknisk expertis. Verkar vara en mycket respektabel amerikan som säkerligen förtjänar din respekt. Var och i vilka krig han tjänstgjort känner du inte till, men det vore intressant att få reda på.

Vita Huset 1998-10-28
Washington
Presidentkansliet

Mr Madison.

Undertecknad skriver till Er i egenskap av folkets valda president över Amerikas förenta stater och som nationens språkliga företrädare. Detta brev är konfidentiellt enligt kon. §4.3-4.7 angående nationens säkerhet och det bör uppmärksammas att brott mot denna sekretess kan och kommer att beivras enligt kon. §4.8 angående landsförräderi.

Under de senaste dagarna har forskare vid NASA:s radioobservatorium gjort iakttagelser, av en sort som ej tidigare påträffats. Dessa iakttagelser föranleder detta brev, och föranleder ett uppdrag, i en kategori som inte går att finna i vår historia; inom ett helt nytt område.

Till detta uppdrag är ni, Joe Madison, uttagen att delta och det behövs knappast en påminnelse om att det är Er plikt att acceptera ett uppdrag, som kan föra, inte bara Er, utan hela det Amerikanska folket, till ett bättre liv. Både nu och i framtiden.

Era order är att snarast möjligt inställa Er vid militärstation 57, söder om Dallas (se bif. Karta) där Ni kommer erhålla ytterligare information och möta Samuel Jeffersson, John Quincy Harley och Terry Adams, som också blivit utvalda att utföra detta uppdrag.

Livet på många Amerikanska familjer vilar i Era händer, och det är min förhoppning att uppdraget går enligt planerna, på det att vi alla går en trygg framtid till mötes.

Bill Clinton, President of the U.S.A.

Samuel Jeffersson, 27

Du kallades änglabarn när du föddes, och din mor berättade ofta om hur vacker du var när du låg på sjukhussängen; nästan skallig, men med en liten lock av blont hår mitt på huvudet, och med de blåaste och mest oskuldsfulla ögon någon sett.

Du växte upp i en förort till Houston i södra Texas och var lyckligt lottad med att ha stora grönområden, sjöar och fotbollsplaner i din närhet och uteaktiviteterna blev snabbt en viktigt del av ditt liv. Redan när du var tre år började din far lära dig knepen inom fotbollen och minst en gång varje dag tränade du löpning på ängen utanför er villa. ”Min lilla atlet”, kallade din far dig, och såg stolt till att din träning fortsatte.

Din far var förtidspensionerad veteran från Vietnam, och det fanns ingen i din närhet, som du hade så stor respekt för. Bara det faktum att han gjort en så stor plikt mot sitt land, att han förlorat vänsterhanden, gjorde att du stod ännu stramare i givakt för flaggan och för nationalsången. Att göra sin plikt var det finaste man kunde göra, enligt din far.

När du började skolan insåg du att världen var så mycket större än du trott. I geografin fick du lära dig om andra kontinenter och andra länder, vilket fascinerade dig. Du hade alltid trott att Amerika var hela världen, men dina nyvunna kunskaper fick dig att ändra dig.

Världen var så mycket farligare än du trott. Din far hade ofta pratat om kommunistspöket, och grymheterna i Sovjetunionen. Du hade alltid tagit det som sagor och skräckberättelser, men när din fröken pekade ut Sovjetunionen på kartan och berättade att det faktiskt *fanns* kommunister i det stora landet i öster kände du en stark oro. Det var inte bara i Vietnam som ondskan bodde, utan dessutom i både Sovjet och Kina. Det skrämde dig.

En kilometer genom skogen från ditt hus fanns en fantastisk flygplats för militärflygplan och på helgerna, när du inte tränade, läste läxor eller umgicks med vännerna i det lokala fotbollslaget, smög du gärna dit och satt på utsidan av de höga elstängslen och såg planen landa och lyfta. Det mäktiga, öronbedövande dånet, och synen av de stora metallfåglarna, som gjorde sin plikt för sitt land gjorde dig stolt. Om kommunisterna kom skulle ni kunna försvara er, för en sådan där fantastisk luftarmada kunde väl knappast något land bemästra.

När du började på college var det en rolig tid du gick till mötes, men också en tid fylld av tragik och sorg och svårigheter. Din far hade precis avlidit i hjärnblödning och plötsligt stod hela familjen utan försörjning. Hade det inte varit för dina goda talanger i fotboll hade du kanske aldrig haft råd att överhuvudtaget åka till college, men tack vare ett saftigt idrottsstipendium fick du en välkommen möjlighet till en högre utbildning – och en plats som kvartsback i fotbollslaget. Din mor flyttade till en liten lägenhet i Houston, där hon bor än idag, och hjärtat vägde tungt i ditt bröst när er villa såldes till en svart familj från New York. Du hade egentligen inte några fördomar mot svarta, men att veta att 4 negrer bodde i ditt hus och gick på din äng, fick dig ändå att känna avsmak. Ert hus var väl ändå värt ett bättre öde?

Under collegetiden gick du också igenom något av det värsta i ditt liv, när du plötsligt märkte att det inte bara var hejarklackstjejerna som fångade ditt intresse utan också de muskulösa idrottsmännen. Först ville du förtränga alla sådana känslor och låtsades inte om dem, men när du kände hur pinsamheterna i duschrummet efter träningarna blev allt värre, var det svårt att blunda. Det tog ett tag för dig att acceptera att du faktiskt var bisexuell, men numera resonerar du som så, att du har möjlighet att välja ur en grupp som är dubbelt så stor som alla andra, och det måste ju vara positivt. Och eftersom du inte hade några förhållanden med varken män eller kvinnor under collegetiden, var det heller inte någon som höjde på ögonbrynen.

Skoltiden var i övrigt mycket positiv. Matematiken föll dig i smaken med sin perfekta ordning och disciplin, och du studerade även en del fysik, som gick som en dans tack vare din lätthet för matten. Även historia var ett ämne som tilltalade dig, och då i synnerhet den amerikanska delen. Inbördeskriget var mest spännande och övertygade dig om att en karriär inom militären var vad du ville ha.

Du blev redaktör för skoltidningen under ditt sista år på skolan och såg till att styra upp en tidning, som verkligen höll på att förfalla åt ett vänsterinriktat häfte, med fientliga artiklar om USA:s regering och avskyvärda reportage om Amerikas försvar. Den tidigare redaktören hade rötter på Kuba – något som du grävde fram i arkiven och gjorde en stor sak av i ditt första nummer. Och han fick sitt rättmätiga straff för att ha smutskastat ditt fädernesland. Bara en månad efter din artikel relegerades han från skolan och du såg honom aldrig mer.

Du tog examen med toppbetyg i princip allting, och erbjöds nästan 10.000$ i stipendium från både MIT och ett av Texas största fotbollslag, men du avböjde, och skickade dagen efter examensfirandet in din ansökan om att ta värvning i amerikanska försvaret. Egentligen hade du tänkt dig en tjänst inom flygvapnet, men blev istället placerad i flottan, vilket var minst lika bra. Som soldat på ett hangarfartyg kom du i kontakt med de mäktiga flygplanen även om du aldrig fick möjlighet att flyga dem.

Strax efter din 20-årsdag blev du inkallad till tjänstgöring i Persiska Viken under kriget mot Irak, och du grämde dig över att din far inte var med, för du visste hur stolt han skulle ha varit av att se dig i din flottistuniform. Visserligen var du inte där för att försvara ditt eget land mot kommunismen, men det kändes bra att veta att du gjorde hela världen en tjänst genom att bekämpa galningen Saddam Hussein.

När kriget var över och USA stolt gått hem med segern kallades du åter hem och beslöt att mönstra av för ett tag. Egentligen hade du planerat att slå dig till ro ett tag och göra civiltjänst i närheten av Houston, men bara ett par veckor efter din hemkomst blev du kontaktad av NASA, som efterfrågade kompetent personal till astronaututbildning, och att du stod högt på listan över kandidater, och på en sådan förfrågan kunde man ju knappast tacka nej. Att träningen dessutom skulle ta plats i Houston, gjorde det hela ännu bättre.

Så under de senaste åren har du utbildat dig i ett av de svåraste och mest ärofulla yrken man kan tänka sig och du har aldrig ångrat att du tagit denna inriktning. Du har studerat fysik och matematik och utmärkt dig som mycket duktig, och du har tränat under extrema förhållanden – på havsbotten, i tryckkammare och i nästan syrefria rum – men aldrig har du tvekat på att du

har hittat din plats. Här får du verkligen en chans att göra din plikt för ditt land.

I år har dina studier blivit något mindre intensiva och du har fått tid att ta igen lite vad gäller samhällspolitiken. Aktuellt just nu är ju Clintons sexaffärer och du är minst sagt upprörd över medias hantering av frågan. Saknar tidningarna och TV-kanalerna helt respekt för staternas President – han som vigt sitt liv åt folkets bästa. Alla människor kan göra snedsteg, men att ha sex är inte något sådant – det är en rättighet och inget man bör skämmas för eller förlåta i media. Att det överhuvudtaget uppmärksammas är för dig oförståeligt. Vad media istället borde forska i är huruvida Kenneth Starr verkligen är amerikan, och varför han på detta sätt vill förråda och förtala sitt land. Är han kanske ryss? Det är sådana som han, som media borde förfölja – landsförrädare.

För ett par dagar sedan fick du ett brev hem, som verkligen ställde ditt liv på ända. Du kände hur hjärtat spratt till när du på kuvertet såg att avsändaren var Vita Huset och när du väl förstod att det var ett personligt brev från presidenten, som bad dig att göra din plikt, svimmade du nästan av glädje. Högre än så kan väl ingen man nå? Vad ditt uppdrag går ut på vet du inte, men du har ägnat de senaste dagarna åt att ta reda på fakta om de andra män som skall följa med på ditt uppdrag:

Joe Madison: Mycket stilig karl. Tjänstgöringsarkivet visade att Madison tjänstgjort i Gulfkriget som flygbombare, och hans meritförteckning i övrigt visade att denne man antagligen förtjänar respekt. Han har även, liksom du, genomgått astronaututbildningen även om du är något mer kvalificerad än han är. Kan säkerligen bli en god vän och mer.

Terry Adams: Tjänstgöringsfilen på Adams var hemligstämplad och du vet inte mer om honom än att han är en höjdare från säkerhetstjänsten, kanske spion. Ryktet har gått om att han heter något annat i verkligheten. Inte född i Amerika. Han är väl inte ryss?

John Quincy Harley: Vem denne man än är så är han inte militär. Enligt den information du fått av honom verkar han vara mycket gammal, uppåt 80 kanske, men vad han jobbar med och varför han är placerad på det här uppdraget är höljt i mörker.

Vita Huset 1998-10-28
Washington
Presidentkansliet

Mr Jeffersson.

Undertecknad skriver till Er i egenskap av folkets valda president över Amerikas förenta stater och som nationens språkliga företrädare. Detta brev är konfidentiellt enligt kon. §4.3-4.7 angående nationens säkerhet och det bör uppmärksammas att brott mot denna sekretess kan och kommer att beivras enligt kon. §4.8 angående landsförräderi.

Under de senaste dagarna har forskare vid NASA:s radioobservatorium gjort iakttagelser, av en sort som ej tidigare påträffats. Dessa iakttagelser föranleder detta brev, och föranleder ett uppdrag, i en kategori som inte går att finna i vår historia; inom ett helt nytt område.

Till detta uppdrag är ni, Samuel Jeffersson, uttagen att delta och det behövs knappast en påminnelse om att det är Er plikt att acceptera ett uppdrag, som kan föra, inte bara Er, utan hela det Amerikanska folket, till ett bättre liv. Både nu och i framtiden.

Era order är att snarast möjligt inställa Er vid militärstation 57, söder om Dallas (se bif. Karta) där Ni kommer erhålla ytterligare information och möta Joe Madison, John Quincy Harley och Terry Adams, som också blivit utvalda att utföra detta uppdrag.

Livet på många Amerikanska familjer vilar i Era händer, och det är min förhoppning att uppdraget går enligt planerna, på det att vi alla går en trygg framtid till mötes.

Bill Clinton, President of the U.S.A.

Terry Adams, 32

Som ung var du ett bräckligt barn. När du kom till världen 1966 var det med stora svårigheter. Navelsträngen ströp dig nästan till döds, och det var tack vare sjukvårdens kompetenta personal, som du fortfarande lever. Trots att din hjärna var utan syre i nästan fyra minuter, överlevde du, något som förbluffade både doktorer och dina föräldrar och blev en lycklig överraskning, inte minst för dig. Tyvärr gick du inte menlös ur denna din första upplevelse, och har ända sedan din första timme på jorden haft svårt att helt koordinera din vänstra hand. Även om det blivit bättre med åren har du än i dag problem med greppförmågan och precisa rörelser.

Du växte upp i en liten småstad ett par mil utanför Winnipeg i Kanada, där du med din späda kropp inte hade någon större möjlighet att hjälpa till med de dagliga uppgifterna på majsfälten eller i ladugården. Istället använde du tiden åt att rita och måla bilder, som snart täckte nästan varje vägg i ditt rum. Att ge utlopp för känslor mådde du bra av, men att du, med din svaga hand, inte kunde lära dig spela på familjens piano gjorde dig förbittrad.

Skoltiden var på sätt och vis en dans på rosor. Du hade inga problem att lära dig att läsa eller att klara av några av de andra uppgifter som din lärare gav dig, men du hade desto svårare att få vänner. Eftersom du var så spinkig och okoordinerad var du inte lämpad för de idrottsaktiviteter som pojkarna ägnade sig åt, och du umgicks mest med klassens flickor eller satt för dig själv med dina ritblock och kritor. Det hände att de andra barnen var elaka mot dig, och retade dig för ditt handikapp, och du visade ofta upp ordentliga känsloyttringar som svar på smädelserna. Även om du inte hade haft någon chans i en knytnävsstrid fick gick du ändå oftast vinnande ur situationerna, för din tunga var vassare än en kniv och dina syrliga svar på förolämpningar var det ingen som kunde bemöta.

Många vuxna såg dig som en väldigt känslosam ung man, och det var förvisso sant, men de kände inte hela sanningen. Det var inte bara så, att du hade en utvecklad förmåga att ge utlopp för dina egna känslor utan också en fallenhet för att snappa upp andras känslor. Du kunde utan problem avgöra om en person var ledsen eller lycklig, arg eller glad, vilket visade sig vara en alldeles utmärkt förmåga att utnyttja när det blev dags att finna kärlekspartner – det var aldrig svårt att se vilka som tyckte om dig och vilka som inte gjorde det.

Efter att ha klarat dig igenom grundskolan med relativt goda betyg, sökte du dig in till Winnipeg för att lära vid en teaterskola. Känslan av att få flytta hemifrån och sköta livet själv, var välkommen, och att få stå på egna ben kändes skönt, även om du saknade de lugna och fridfulla träden i alléerna kring ditt hus. Det var svårt att få ro till att teckna i den stora staden.

Din karriär som skådespelare var kort men intensiv och lustfylld. Du briljerade i de roller du fick, oavsett om de var små och betydelselösa eller bar upp hela föreställningen, och blev snart mycket omtyckt och erkändes som en blivande talang. Tack vare dina känslomässiga förmågor var det lätt att göra regissörer och andra skådespelare till lags och du gillade din sits på teatern.

Kanske var det teaterns kollektiva tänkande och varma känslosvall, som fick dina mentala förmågor att utvecklas än mer, kanske inte. Din förmåga att tolka

människors känslomässiga tillstånd växte så till den grad att du snart kunde exakt vad deras tankar rörde sig kring. Överallt, även i de tystaste lokaler kunde du höra tankarna – hur ett sorl av själar hela tiden samtalade runtomkring dig. Det blev snabbt en plåga, och du skrämdes över hur enkelt du kunde se igenom det mänskliga intellektet och såg ingen annan råd än att gå till en psykolog med dina problem. För dina föräldrar berättade du ingenting.

Att besöka en psykolog var ett jobbigt steg att ta och än jobbigare blev det när det visade sig att han bara ansåg dig som galen. Han sa det inte till dig, men du läste hans tankar och förstod vad hur du såg ut i hans ögon. Inte förrän du med kraft bevisat din förmåga och avläst både honom och personalen ville han tro dig, och när han väl förstått att dina krafter inte var på låtsas blev han rädd och ringde efter hjälp. Det tog ett par minuter innan du förstod att den ”hjälp” han faktiskt skickat efter var poliser, som målmedvetet stegade in i lokalen och förde bort dig och satte dig i häktet. Det dröjde dock inte speciellt länge innan du fick lämna polisstationen för att istället följa med beväpnade och uniformerade män till en militär anläggning i södra Kanada, där du bemöttes med öppna armar och som en gudasänd gåva. Aldrig tidigare i ditt liv hade du känt dig så uppskattad.

Hösten 1982 skolades du tillsammans med militärer och forskare djupt ner i underjordiska lokaler, och fick den bästa behandling du hade kunnat tänka dig. Genom träning och forskning lärde du dig att begränsa dina telepatiska krafter till att fokusera på enskilda människor och stänga ute andras tankar när du inte önskade läsa dem. Dina lärare fruktade dig i tankarna, liksom de medaljprydda männen från underrättelsetjänsten, men de sa aldrig något.

Under utbildningen upptäckte du och vetenskapsmännen också att du besatt ännu en förmåga. Du hade inte bara kontakt med de mänskliga sinnena utan också med djuren och tingen och du kunde, genom att koncentrera din inre, läsa deras historia. Hela världen var plötsligt som en öppen bok för dig, och ingen kunde hindra dig från att läsa den. Nu kunde du läsa både tingen och människorna!

Du flydde från den militära anläggningen i början av januari 1983. Flykten var enkel, men välplanerad. Det var inte svårt att få tag på lösenord eller koder till låsen, de fanns i de ansvarigas tankar, och du var snart ute i Kanadas friska vinterluft, och efter några dagars liftande och vandrande var du tillbaka i Winnipeg.

Till en början tänkte du försöka komma tillbaka till teatern, men du insåg snart att militären skulle komma och leta efter dig där, och det stod klart för dig att inte ens Winnipeg skulle utgöra en tillräckligt bra tillflyktsort, och du såg, genom ett antal datorintrång, till att skaffa tillräckligt med pengar för att flyga till Europa.

Under åttiotalets andra hälft jobbade du på Sicilien åt några lokala gangsterrörelser, som gav dig bra betalt och gjorde livet enkelt. Dina psykiska tjänster kom ofta till användning, och du märkte hur lycklig du blev över makten och pengarna, en känsla som var helt ny för dig. När din arbetsgivare började tappa greppet och polisen kom allt närmare, bytte du helt enkelt sida, och sålde dyra uppgifter till säkerhetstjänsten som ledde till att en mängd småpåvar inom rörelsen kunde gripas. Du visste vilken trång sits du satt dig i, och att dödshoten mot dig skulle hagla tätt men tanken på de stora ekonomiska förtjänsterna övertygade dig att ta beslutet.

Den italienska säkerhetspolisen värvade dig och dina förmågor och under ett par år arbetade du på den brottsbekämpande sidan, något som dessvärre inte var speciellt lönsamt. För att återigen få känna pengarnas tjusning, och för att få råd till de droger du börjat använda, sålde du hemligstämplat material om italienska försvaret till Grekland och Albanien. När du märkte att dina arbetsgivare började ana vad du gjort, flydde du till Storbritannien. Spionarbetet hade gjort dig förmögen, och du kände, att detta var en sysselsättning du skulle behålla.

Under åttiotalets slut och nittiotalets första halva reste du därför runt i stora delar av världen på uppdrag för den ena säkerhetstjänsten efter den andra. Med hjälp av telepatin och din medfödda talang för skådespel, tog du dig smidigt runt mellan länderna, bytte identitet med jämna mellanrum och flydde vidare till något annat land. Från Sovjetunionen sålde du ritningar och kartor på kärnvapen till Kina och USA, från Israel sålde du ut tunga luntor med diplomatiska hemligheter till Egypten och Jordanien, och under Gulfkriget agerade du dubbelagent, och försåg både Irak, USA och Kuwait med viktiga (och dyra) upplysningar.

Till och från har du fått moraliska dilemman, som när du sålde ut positionerna för två hela förband av Nato:s specialstyrkor till Milosevic under kriget i Jugoslavien. Två timmar senare var de sprängda i småbitar. Du grät i långa floder hela kvällen, och förbannade dig själv för att du förmått dig till något så djävulsk, men när du sansat dig insåg du att du inte gjort något värre än någon annan. Hade Nato:s styrkor överlevt hade det varit bosnierna som förblött på slagfältet, och inte kunde någon påstå att det skulle vara bättre.

Sedan sommaren 1998 har du jobbat för den amerikanska säkerhetstjänsten, och använt dina förmågor för att identifiera säkerhetsrisker, något du fått mycket bra betalt för. Under veckan har du förstått att något stort har varit i görningen på ditt kansli – med anknytning till NASA och häromdagen fick du brev direkt från Vita Huset som kräver din närvaro vid ett topphemligt uppdrag. Då det verkar ligga mycket pengar i projektet har du beslutat delta, och du har de senaste dagarna använt dina kontakter på kansliet för att ta reda på mer om de övriga deltagarna i detta uppdrag:

Madison och Jeffersson: Två astronauter, som tidigare jobbat inom försvaret. Båda två är riktigt perspektivlösa patrioter, med, vad de tror är, landets bästa för ögonen. Antagligen något dumma och lätta att manipulera. Du har hört rykten om att någon av dem är homosexuell, men du vet inte om det är sant, eller vem av dem gäller.

***John Quincy Harley*:** Du är förvånad att du inte hört talas om denne man förut, men av vad du har hört och läst av dina kontakter verkar han vara en äldre man över 70. Vad ni skall med en sådan gamling på ert uppdrag vet du inte, men du antar att han har någon form av sakkunnighet eller erfarenhet av denna typ av uppdrag.

Vita Huset 1998-10-28
Washington
Presidentkansliet

Mr Adams

Undertecknad skriver till Er i egenskap av folkets valda president över Amerikas förenta stater och som nationens språkliga företrädare. Detta brev är konfidentiellt enligt kon. §4.3-4.7 angående nationens säkerhet och det bör uppmärksammas att brott mot denna sekretess kan och kommer att beivras enligt kon. §4.8 angående landsförräderi.

Under de senaste dagarna har forskare vid NASA:s radioobservatorium gjort iakttagelser, av en sort som ej tidigare påträffats. Dessa iakttagelser föranleder detta brev, och föranleder ett uppdrag, i en kategori som inte går att finna i vår historia; inom ett helt nytt område.

Till detta uppdrag är ni, Terry Adams, uttagen att delta och det behövs knappast en påminnelse om att det är Er plikt att acceptera ett uppdrag, som kan föra, inte bara Er, utan hela det Amerikanska folket, till ett bättre liv. Både nu och i framtiden. Det kan dessutom utlovas stora ekonomiska förtjänster till Er personligen för att inte tala om ett fortsatt arbete inom den amerikanska säkerhetstjänsten.

Era order är att snarast möjligt inställa Er vid militärstation 57, söder om Dallas (se bif. Karta) där Ni kommer erhålla ytterligare information och möta Joe Madison, John Quincy Harley och Samuel Jeffersson, som också blivit utvalda att utföra detta uppdrag.

Livet på många Amerikanska familjer vilar i Era händer, och det är min förhoppning att uppdraget går enligt planerna, på det att vi alla går en trygg framtid till mötes.

Bill Clinton, president of the U.S.A.

Det var bättre förr – så brukar du resonera. Det är ett uttryck som många äldre människor av idag använder, men när man sätter det i ditt perspektiv blir det närmast absurt.

Exakt när du föddes vet du inte och det spelar heller ingen roll. Vid den tid du dök upp på jorden fanns ändå inte någon fast tideräkning att sluta sig till.

Du minns än i dag hur det såg ut och hur det kändes då ni kom hit. Planeten var så livfull och grön, att den slog många andra världar på fingrarna med sin skönhet. Livet hade precis hämtat sig åter efter ett stort kometnedslag, som utplånat de tidigare härskande jättedjuren, som idag kallas dinosaurier. Länge, länge hade ni övervakat hur livet återvänt och hur en ny era inletts med mindre, smidiga djur, som överlevt utplåningen och utvecklats till nya arter.

Ni landade när ni visste att situationen var rätt, och ni var säkra på att miljön skulle vara optimal för er skapelse, som ni avlat fram under långt forskningsarbete. Du var ung då, men tillräckligt erfaren för att hjälpa din far att plantera in varelserna i de djupa regnskogarna. Helt oförstörda var de där de satt i träden och betraktade er. ”Varför gör vi så här”, frågade du din far, och såg honom i ögonen. Du var mycket ung. ”Därför att det är vad vi är. Därför att vi kan”, sa din far, och du kände hur kärleken till livet strålade från honom.

Likväl som du minns hur ni kom dit och glädjen över att er plan verkade fungera, minns du smärtan när din far berättade för dig att han skulle lämna dig och att du skulle bli ensam kvar. Givetvis förstod du hans beslut – förstod att det vid en sådan här viktig händelse, måste finnas någon kvar att vaka över resultatet, men att det skulle bli du hade du inte väntat dig. Med blandade känslor såg du hur din familj for ut ur solsystemet. Du kände en flerbottnad saknad efter dem, men samtidigt en stor glädje över att se ditt släktes skapelser ta form.

De första miljoner åren gick snabbt förbi. Varelsen hade börjat gå upprätt och hade till viss del börjat lära sig använda redskap. Fortfarande höll de till i de djupa djunglerna, men de blev fler och fler, och du insåg, att beräkningarna varit korrekta, och att det ni planterat in skulle växa upp till planetens härskare.

Känslan av att på detta sätt ha skapat livet var underbar och du drömde ofta om hur vacker jorden skulle bli när varelserna vuxit upp och fått medvetande. Vad du däremot inte förstod, var varför dina föräldrar försett djuren med så korta liv. De levde bara ett tiotal år och dog sedan, och de var tvungna att hela tiden föröka sig för att arten inte skulle dö ut, men det verkade inte bekymra dem. Deras liv verkade så enkla och behagliga. Du undrade i ditt stilla sinne när det skulle bli din tid att gå till vila.

En av de mest fantastiska upplevelserna var den dag då du hörde deras första ord. Visserligen var det mest gutturala läten, men att de försökte kommunicera med dig var uppenbart. Varelserna hade sedan länge använt redskap och verktyg för att fånga djur och skaffa mat, och en del av dem hade nyligen börjat tämja elden. Samtidigt hade de flyttat in i grottor och på väggarna målade de underbara konstverk, som du inte kunde låta bli att hjälpa till med.

Till och från stred de med varandra, och dödade kallsinnigt med de vassa flintföremålen, och du anade en glöd i deras ögon som du inte sett förut och som skrämde dig, men du antog att det var en del av planen, och du gjorde ingenting för att stoppa dem.

Under årens lopp förändrades klimatet och kontinenterna, och i takt med att varelsen blev allt mer specialiserad kände du hur kylan var i antågande. På stora mammutar och tämjda elefanter hade skapelsen färdats runt i världen. De hade dragit från jordens centrum – från ekvatorns varma trakter – ut till världens alla hörn. De fanns överallt, och hittade på varje plats nya sätt att anpassa sig, och du märkte hur de förändrades beroende på vart de flyttade. Från att ha varit kolsvarta, som rymden självt, blev de nu både röda, vita och gula och du fascinerades över detta skådespel av färger.

När istiden kom tog du dig tillbaka till jordens centrum, och höll dig ifrån människorna under ett par hundra år. Utvecklingen gick så fort nu, och du kände hur du började tappa överblicken. På kort tid hade de blivit flera miljoner; de hade olika språk och började använda allt mer raffinerad teknik. Du var både orolig och förväntansfull.

När istiden dragit sig tillbaka och landmassan åter började växa upp ur vattnet återvände du till människorna, men det var allt mer sällan du såg till dem och de stannade för att tala med dig. På något sätt verkade de frukta dig, och de undvek dig medvetet. Kanske var det på grund av ditt utseende resonerade du och bytte skepnad till människa själv – för att kunna smälta in och för att kunna anpassa dig till deras samhälle. Det var längesedan du valde att ändra din form så totalt, och sedan dess har du burit mänsklighetens ansikte.

Sedan verkade det som om allt hände på en gång. Människan började smälta koppar och järn och började samla sig i städer. De började tolka och förstå stjärnhimlen och skapade sina egna historier om planeterna och deras funktioner. Återigen kände du att vad du skapat faktiskt var något gott och nödvändigt och du återvände för ett tag till den mänskliga civilisationen och levde tillsammans med dem. Under några hundra år mådde du bra, och kände hur lätt livet var att leva. Människan var sannerligen på väg uppåt.

I Egypten byggdes de fantastiska pyramiderna, och du hjälpte till där du kunde, men den avancerade matematiken klarade människorna utan din hjälp. Även om de var långt ifrån dina kunskaper, var det ändå fantastiskt att se hur ett djur, som klängt i träden kunnat utvecklas till något så högtstående.

Antiken passerade, och när romarriket föll var du inte förvånad. Storhetsvansinnet var för utbrett, och det hade blivit för ohållbart i relationerna mellan människorna. Girigheten och maktlystenheten växte oroväckande, men du hade sedan länge tappat hoppet på att kunna göra något åt det. Det kändes som om den mänskliga toppen var nådd, och som om det härifrån bara var på väg nedåt.

Kanske hade du rätt, för när medeltiden kom verkade det nästan som om allt var slut. Överallt krigade människor om landområden, inkvisitionen drog fram liksom pesten, och mitt i detta inferno kunde du inte ana en enda strimma av hopp.

Och inte blev det bättre. Lidandet och den mänskliga grymheten tog nya mått för varje år som gick. När de tekniskt överlägsna människorna upptäckt att det fanns underlägsna gelikar på en annan kontinent utplånade de deras hela kultur

och folk och spärrade in dem i reservat precis som de gjorde med kreatur. Kungar och drottningar styrde med järnhänder och sände tusentals att dö i krig och i fängelsehålor. Hopplösheten i ditt bröst visste inga gränser. Ni ville ju så väl, och ändå hände detta. Varför? Till och från började du önska att du kunde lämna jorden och säga upp dig från vakttjänstgöringen, men du visste att det inte var möjligt.

Sedan kom världskrigen, det andra värre än det första. Grymheterna och övergreppen slutade med det hemskaste av alla – bomben som släpptes över Japan, och som dödade tusentals. Att de dog var inte det värsta – det var vetskapen om att människan nu var så utvecklad att hon kunde förstöra sig själv, som skrämde dig.

Kapprustningen, Vietnamkriget, Israel, Jugoslavien, du vet inte vad som är värst under de senaste åren. Visserligen har det lugnat sig något, men du känner att det nog bara är lugnet före stormen. Förr eller senare kommer ballongen att spricka. Vilket fasansfullt misslyckande!

Under 1990-talet har du varit bosatt i USA, och jobbat vid olika välgörenhetsorganisationer. Du har tagit på dig skepnaden av en gammal man och kallar dig John Quincy, efter en av de få amerikanska presidenter du funnit sympatisk. Under årens gång har du kunnat bygga upp ett mycket stort kontaktnät som sträcker sig ända in i Vita Huset, och du har flera gånger besökt presidenten.

I år är det 1998 och du har funderat mycket. Först nu börjar du inse varför din far skapade varelserna med så korta liv. De slipper sådana perspektiv som du har fått. De slipper se hur världen kokar sönder och hur destruktiva krafter planerar jordens undergång. När de lever sina korta liv finns det alltid en möjlighet att det blir lyckligt. De kan somna in och dö utan miljoner vetskaper om världens hemskheter, och utan de gigantiska perspektiven. Bara vetskapen om att de skall dö, gör antagligen deras liv mer innehållsfyllda – då kan de glädjas åt det enkla faktum att de lever. När är det din tur?

Genom dina kontakter i Vita Huset, och med presidenten, har du fått reda på att ett uppdrag som går ut på att skicka människor in i framtiden snart skall gå av stapeln, och du har fått tillstånd att följa med. Bara ett par hundra år framåt skall ni åka, men det är hundra år mindre av terror och otäckheter, som du inte vill se. Det är ett par hundra år närmare slutet på din tjänstgöring som vakt.

Du vet inte så mycket om de andra som är placerade i projektet annat än deras namn; ***Samuel Jeffersson***, ***Joe Madison*** och ***Terry Adams***, men det spelar ingen roll. Allt du vill är att sova.

Du är trött.