

ZONKPOP

BIG BAND

Det här är ett konventsscenario för Gothcon 2004, som utspelar sig i rollspelet Zonkpop dystopiska framtidsjord, ett rollspel som skrivs av Kalle Bergman och Max Bolotin och som helt enkelt är den hårdaste skiten som har träffat den svenska rollspelsbranschen på årtal.

Zonkpop handlar om de unga människorna, zonkgenerationen, och det kraftfulla vapen de har fått i sina händer - zonkpopen, en ny musikstil uppfunnen ca år 2015, med förmågan att förändra människor, en musikalisk drog utan gränser. Men vilket pris kräver den exklusiva gåva? Vilka konsekvenser har zonkpopen på samhället? Det är delvis det Big Band handlar om - vad händer egentligen när propaganda och kommersialism tar kontrollen i samhället, och vad kan det ha för effekter när samma propaganda har kontroll över ett så enormt maktmedel som just Zonkpop?

Du som spelledare bör vara någorlunda insatt i Zonkpop för att kunna spela det här scenariot. För dina spelare fungerar det däremot utmärkt som introduktion till spelet. Om du vill veta mer om Zonkpop kan du kolla in vår hemsida:

<http://slaven.ath.cx/ZonkP>

Bakgrund

Domworks är en organisation som arbetar för att återställa ordningen i det offentliga rummet, som de uttrycker det. På sätt och vis är de att betrakta som de stora antagonisterna i Zonkpop-världen. De är svurna fiender till zonk och kan tänka sig att ta till fasliga metoder för att motverka den i alla dess former, något som inte minst visar sig i detta scenario. De bekämpar eld med eld, och som motpol till zonkpopen använder det en musikstil som kallas för "dompop". Dompok gör lyssnaren fokuserad, produktiv och effektiv. Till skillnad från zonkpop är dompop ingen upplevelse som kittlar de musikaliska smaklökarna, direkt. Lyssnaren hamnar mer eller mindre i en trans. Dompok används också ofta som ett botemedel för

människor som missbrukat zonkpop, och har svårt att anpassa sig till samhället.

Sedan zonkpop kom har de flesta stater motverkat den. Den har ofta uppfattats som ett hot mot den rådande ordningen och regimen, och i många länder har den förbjudits helt, vilket ofta inte har hindrat zonkeypopers -de som gör zonkpopen- nämnvärt från att skapa och sprida sin musik. Nästa steg i strävan efter att förbjuda zonkpopen har varit att motverka internetns utveckling, och rentav bidra till dess nedläggning. Internet erbjuds inte längre som tjänst i flera stater. I andra stater har det blivit föga mer än ett militärt kommunikationsnätverk, eller en enkel mottagare av information, som en radio. I vilket fall som helst går inte zonkpop att ladda ner från internet längre, vilket det gjorde på 2010-talet, när zonkpop kom. Det råder fortfarande ett skyttegravsläge mellan zonkpopen och regeringar världen över.

Zonkpopen är huvudsakligen en storstadskultur. Ute på landet hör zonkpop inte till de vardagliga inslagen, även om många ungdomar såklart är nyfikna på det. Bland dessa nyfikna ungdomar finns Ness, Marcus, Leon, Helen och Nathan från den lilla hålan Driftwood någonsans i Colorado, USA. Dessa fem ungdomar - rollpersonerna i äventyret, är alla sjukligt trötta på lantlivet och längtar mer efter att få smaka på storstadslivet och zonkkulturen än något annat, en längtan de kanske kommer att få ångra i slutet av scenariot.

När en individ utsätts för för mycket zonkpop förvandlas han eller hon till en så kallad "zonkie". En zonkie är en hjärndöd varelse, ofta våldsam, som har en underlig attraktion till zonkpop. När de hör zonkpop blir zonkiesarna tama och går längtande mot ljudet. Ingen vet varför, men sen är det mycket med zonkpopen som inte ens forskarna förstår.

Sent 2020-tal gick myndigheterna i ett par länder ut med en varning om att för mycket zonk under graviditeten kunde orsaka skador på fostret. I de allra flesta länder ansåg man dock att zonk var något olagligt och att de

enda råd man borde ge om detta var att det aldrig skulle användas, graviditet eller ej. Fosterskador blev under denna period mycket vanligare i de senast nämnda länderna. Ett tag hade Samuel Klein allt - en vacker fru, ett bra jobb och ett perfekt jävla liv, helt enkelt. När deras barn slutligen började växa innuti sin mor Sanyas mage verkade det som att ingenting dåligt någonting skulle kunna inträffa. Men Klein förlorade plötsligt sitt välbetalda jobb inom IT-industrin på grund av statliga nedskärningar på industrier sammankopplade med internet. Han fick börja jobba som dagispedagog och ibland städare, och för att de skulle få behålla sin lägenhet i centrala Denver var Sanya också tvungen att börja jobba, graviditeten till trots. För att klara pressen och smärtan började hon medicinera sig med zonkpop. Barnet föddes med fosterskador och Sanya avled under den svåra födseln. Ett tag tog Samuel hand om barnet, men så småningom började han med en extremare form av zonkpop, wrathpop, och hans handlande under sina trippar skadade både honom själv och barnet fysiskt. Barnavårdscentralen tog slutligen barnet ifrån honom, och själv sjönk han djupare ner i ett trask av wrathpop, självplågeri och kriminalitet. Då upptäcktes han av en äldre DJ, DJ Marcz, som inbjöd honom att delta i en stödgrupp för personer som försökte sluta med wrathpop.

För att förhindra att Samuel Klein - som redan då hade tagit till sig zonknamnet Thermit - föll åter in på wrathpopens bana så skolade Marcz honom personligen i zonkpopen - om att kontrollera den, och inte om att hänryckas av den. Ett tag verkade det som att Samuel Kleins himmel skulle ljusna något, men plötsligt blev en åtalad för ett gammalt brott han begått och dömdes till terapi med dompop. Trots sina försök att förklara att han slutat med wrathpop tvingades han lyssna på dompopen. Det ordnades ett jobb åt honom på en fabrik där han med zonkpop i lurarna tillverkade zonkinstrument dygnet runt. De andra arbetarna kallade honom roboten och skrattade åt honom. Medan de andra arbetarna smög ut på rasterna och lyssnade på zonkpop jobbade Klein övertid på fabriken. Sakta började resten av hans identitet att suddas ut, och vid denna tidpunkt bröt han också alla kontakter med Marcz. Chefen på fab-

riken uppmärksammade honom, och strax var han anställd på själva Domworks. Han sögs upp i Domworks, assimilerades - men trots att han snart glömde bort vem han en gång varit låg känslorna av bittert hat fortfarande begravda långt inom honom. Han är nu allmänt ansedd vara den farligaste anställda på Domworks.

Det har kommit att bli allmänt erkänt att den hetaste trenden på senare tid är Big Band. Överallt på gatorna och på människorna syns tecken av den ivriga trenden - affischer, t-tröjor -tillochmed flygblad. En sorts vansinniga profeter står i gatuhörnen och profetiserar om Big Bang utan att någon ens förstår vad de har att säga. Tydligast av allt är trenden i Zonkpopen, för suget efter Big Band är som allra högst efter ett besök på Euroasia Universalis eller en annan större klubb. Bara de mer isolerade ensamvargarna och radikalerna ifrågasätter trendens suveränitet, och mer än ofta vidtar de våldsamma åtgärder för att trotsa den. Ännu vet ingen vad Big Band är.

De fem ungdomarna från Driftwood - Ness, Marcus, Leon, Helen, Nathan - anländer till Denver i lagom tid till Domworks senaste djävulska plan, som Thermit själv har placerats i ledningen för. Operation #0032 är ett grymt experiment, som har testats fram över de senaste tre åren och är noggrant planerat. Hypotesen är att en större mängd människor på en given signal kommer att förvandlas till destruktiva zonkies, och att detta kommer att skyllas på zonkvärlden, vilket kommer att främja Domworks kampanj mot densamma. "The Big Band" är i själva verket inget annat än en täckmantel för Operation #0032. Genom att höja förväntningarna något otroligt räknar Domworks med att kunna förvandla extremt många människor till zonkies på en och samma gång. Musiken som Big Band spelar, Pop32 för enkelhetens skull, förvandlar nästan omedelbart lyssnaren till en Zonkie32. Likt de flesta zonkies söker Zonkie32:or instinktivt upp zonkpop. Olikt de flesta andra zonkies eftersträvar Zonkie32:an den omedelbara förintelsen av ljudkällan. Zonkie32:orna kommer att löpa amok genom Denver (platsen för operationen) och förinta så många klubbar, Zonk-spelare och zonkeypoppers de kan. Zonkie32:orna är bev-

öppnade med en nästan onaturlig mordinstinkt och en orädsla för döden som, tillsammans med deras blotta antal gör dem till en ostopptbar hord. Som gräddde på moset har Domworks sin zonkieutrotarskvadron på plats för att uppträda som hjältar. De kommer dagarna efter operationen gå in hårt och uppmana till ett okomprissat förbud av alla oformella former av zonkpop.

Scen 1: Café Dystopé

Scen 1 börjar när gänget av rollpersoner just kommit fram till Denver i en blå folkabuss som Marcus knuckte i Driftwood. Ness har kontakter i en klubb här i stan, Café Dystopé, och dit är rollpersonerna nu på väg. Det är sent på natten, och det första som möter rollpersonerna är den ständiga Big Band-propagandan...

De flesta av rollpersonerna har förmodligen aldrig varit i Denver förut, eller någon annan större stad för den delen. Ness har varit här och kan visa vägen till Café Dystopé.

Betraktelser

Några av de följande sakerna kan gänget stöta på på väg till Café Dystopé:

- En galen profet står på trottoaren och skriker något om att Big Band är freskelse från djävulen, marsianerna eller någon annan diffus omnipotens. Det är förstås mycket möjligt att rollpersonerna inte ens hör vad han pratar om genom bilrutorna.
- Några ungdomar springer från en polis. De bär på sig sprayflaskor och springer i motsatt riktning som rollpersonerna kör. Lite längre ner på vägen ser rollpersonerna en vägg fylld med klotter - bland annat står där "Big Band" med stora, slarviga bokstäver.
- Några brutalt utstyrlade herrar med öppna rockar och tatueringar på bröstet, står och sparkar på en man i kostym, medans deras kompanjon klottrar orden "Big Band was here" på väggen bredvid.

Utöver dessa betraktelser bör noteras att natten konstant är fylld med ljudet av billarm, höga röster och framför allt zonkpop.

Café Dystopé

Café Dystopé är en för gänget mycket främmande - och i viss mån skrämmande - plats. Tunga låter av DJ Misanthropy pumpas i bakgrunden. Några ljusrör längs väggarna blixtrar ibland till i ett svagt sken av rött - i övrigt är ljuskällorna i lokalen till mesta dels begränsade till lågt hängande, svaga lampor med lampskärmar i stålgrått eller rostbrunt. Alla i lokalen ser likgiltiga ut - känslökalla och indifferent. Personen som Ness känner här heter DJ Kajli Minoc, men han syns inte till någonstans. Om gänget frågar efter honom så är folket på Café Dystopé mer än glada att berätta en underlig, osammanhängande historia om varför han frånvarar denna dag. Det är inte mycket som rollpersonerna kan få ut av historien, men de inser att Kajlis frånvaro har något med alkohol att göra. Ett typiskt vittnesmål hade kunnat låta något i den här stilen:

Ja, klart jag kan berätta vad den där idioten håller hus. Han och några vänner bestämde sig för att "piska den gamla apan" igår - ni fattar va? Han kommer ner till polisstationen klockan 3 nästa morgon, drucken som ett hus - och vad tror ni poliskonstapeln hittar i hans innerficka om inte tre meter taggtråd? Skitstöveln är fortfarande skyldig mig pengar, också, det här var sista gången jag lånade pengar till honom - jävelskapet använder ju bara allt han lånar till söt sockerkaka. Det är som att man vill bli helt flame på killen, om du har språkat med honom på tu man vet du hur irriterande han kan vara.

Till spelledarens nöje kan inflikas att till DJ Kajli Minocs straffregister för den angivna kvällen hör rattfylleri och sexköp. "Piska den gamla apan" är synonymt med att köpa sex, "tre meter taggtråd" är gatutugg för bevis: "de har tre meter taggtråd på dig, John" skulle betyda "de har allt bevis de behöver för att fälla dig, John". "Söt sockerkaka" är helt enkelt slang för det kvinnliga könsorganet och att "bli flame" är att bli arg (ur flamepop, aggressivitetsfrämjande musik).

Klubbens ägare, André, lägger snabbt märke till att gänget ser lite vilset ut och kliver fram

till dem. Han föreslår lite anspråkslöst att han för lite småtjänster kan erbjuda gänget en sovplats, krubb, betalning och alternativt dessutom en fribiljett in på zonkscenen. Om gänget efter moget övervägande (André ger dem gott om tid att smälta förslaget) beslutar sig för att hellre vänta på Kajli Minoc blir André irriterad och säger att det minsann är hans klubb och att om de inte går med på hans krav, så kan de ju vänta på Minoc någon annanstans. I slutändan så är André villig att gå rätt långt för att värva gänget till sin sak, och tar till både morot och piska. I vilket fram borde det framgå för gänget att André knappast är ett helgon vid slutet av samtalet, men att han faktiskt har möjligheter att fixa in rollpersonerna på zonkscenen som inte ens Kajli Minoc har.

Atmosfar

Ute på vägen är det bilradion som avgör atmosfären. Den kan vara i stort sett hur dan som helst - men det spelar förmodligen ingen roll ändå eftersom att det är tämligen otroligt att spelarna skulle åta sig några handlingar av regelkonsekventa proportioner under bilresan. Ett tips är att låta radion spela adrenalinpumpande musik som för att känneteckna rollpersonernas upphetsande flykt.

Inne på Café Dystopé spelas tyngre, dystopiska låtar med bland annat DJ Misanthropy. Låtarna sänker din förmåga kunna uttrycka känslor. Således så blir alla handlingar som kräver någon sorts emotionellt deltagande en nivå svårare, och alla handlingar där man samtidigt med handlande deltar emotionellt (skrattar överlägset när man försöker bryta arm med någon, tillexempel) blir också en nivå svårare. Dessa modifikationer kan aldrig vara kumulativa (och hur skulle det gå till, i ärlighetens namn?)

Speldata

André står beskriven i spelledarpersonkapitlet med värden och allt. Kortversionen är att han har **3** i att övertala folk att göra saker åt honom och **2** i att hantera hagelgeväret han har gömt under bardisken.

En typisk klubbesökare på Café Dystopé använder sig av speldatan "Klubb-zonkare" i kapitlet med spelledarpersoner och speldata.

Kortversionen av klubbesökarens förmågor är **4** i att spöa upp folk som muckar gräl och **2** i att snappa upp diverse rykten.

Mellan scenerna

Om goda förhandlingar idkas kan André böja sig till den grad att han låter gänget smaka lite på det där sovrummet innan de måste ute och jobba (nästa morgon). Gänget är förmodligen väldigt utmattat - men det till trots råkar detta vara en väldigt bra tidpunkt att snacka in sig lite i zonkkretsar. Om gänget inte ska sova med det samma, dock, vill André ha ut dem i arbete inom några få timmar.

Scen 2: Spökstaden

När denna scen börjar har gänget gett sig av mot spökstaden i folkabussen (eller till fots, av någon anledning). Spökstaden är ett kvarter av Denver där uteliggare delar sina kvarter med många zonkies. Här finns tydligen en äldre man som har en gås oplockad med André...

Personen i fråga, Larry den spetälske, lånade vid något tillfälle pengar av André som André aldrig fick tillbaka. André har beslutat sig för att det är dags att börja pressa lite på Larry. Rollpersonerna har inte fått några som helst direktiv att skada Larry om pengarna inte skulle finnas tillgängliga, men däremot var hot inte helt fel.

Spökstaden är en ödslig plats, övergiven av civiliserat liv och bebodd enbart av samhällets bottenskrap. Zonkiesarna som bor här respekterar lodisarna, och lodisarna accepterar zonkiesarna - även om bråk mellan de båda inte är sällsynta. De flesta byggnaderna i detta område är tre- eller fyra våningshus, antingen med flagnad färg eller utan färg alls. Mossa och murgräna växer och här och var på den bara betongen. Det är inte helt ovanligt att mindre gäng kommer hit för att "röja" ibland - i vilket fall de får akta sig för zonkiesarna och tillfälle att roa sig med de gamla försupna lodisarna. Eftersom att rollpersonerna mycket väl skulle kunna vara ett sådant gäng så betraktas de med stor misstänksamhet av lodisarna och ren hostilitet av zonkiesarna.

Scen 3: Thermit

Att fråga sig fram i spökstaden

För att hitta vägen till Larry den spetälske lär rollpersonerna behöva fråga sig fram. André själv har ingen aning om var han håller hus. Detta kan vara problematiskt, då lodisarna är så misstänksamt inställda till gänget. Ett lyckat slag för lämplig förmåga eller kunskap kan vara på sin plats.

Anfallna av zonkies

Efter att ha frågat sig fram bland lodisarna så vet gänget nu ungefär var Larry den spetälske håller hus. Det är på andra sidan en å som löper tvärs igenom spökstaden. Alla bilvägsbroar som korsar ån är sedan länge rasade - kvar finns bara en liten gångbro. När rollpersonerna vandrar över den kastar sig ett par zonkies (två till tre stycken borde räcka) upp för sidorna av bron. Vad gör gänget? Springer de tillbaks till motorfordonet och kör iväg? Rusar de iväg längre in i staden, bort från fordonet? Eller stannar de kvar och kämpar mot zonkiesarna? Ifall de springer längre in i staden bör de inte vara förvånade om bussen är sönderslagen och plundrad när de kommer tillbaks.

Atmosfar

Eftersom ingen zonk spelas i spökstaden finns här ingen atmosfär. Dock viner vinden genom de övergivna byggnadsskelettens ihåliga innamäten. Läskigt, va?

Speldata

För en typisk uteliggare kan du använda dig av speldatan för Klubb-zonkare, fast med 2 i slåss. Kortversionen av deras speldata är att de har 4 i att supa för att glömma och 3 i att ge vägbeskrivningar inom spökstaden.

Zonkiesarna i spökstaden använder sig av speldatan för Spökstaden-zonkie. Kortversionen: 3 i att krossa sina offer med nävarna och 4 i att skrämma sina offer.

Mellan scenerna

Inte särskilt mycket, direkt. Rollpersonerna kommer fram till byggnaden där Larry sägs leva.

Utgångsläget av denna scen är att rollpersonerna just har tagit sig in i byggnaden där de har fått det bekräftat att Larry den spetälske befinner sig. Men istället för att hitta den miserable Larry träffar de på...

...Thermit, och hans grabbar, som har fullt upp med att röja upp efter sitt mord på Larry den spetälske och hans kamrater. De fortsätter lugnt med att städa upp när rollpersonerna kommer in.

Första intrycket av Thermit

Ge god tid åt att beskriva rollpersonernas första intryck av Thermit (han är deras antagonist genom hela äventyret, trots allt). Lägg vikt på hur stelt och likgiltigt hans ansikte ter sig - i kontrast till ögonen som är fyllda med hat och hämndbegär. Thermit själv övervakar bara arbetet med att röja upp, och medverkar inte själv. Under armen håller han ett gevär och han iakttar rollpersonerna koncentrerat och utan tecken på tvekan inför de nya vittnena.

Leon svimmar

Thermit hotar rollpersonerna subtilt - han berättar kyligt för dem att de inte har sett något, och att de ska pysa, ungefär. Det kan låta någonting i den här stilen:

Det här mötet har aldrig förekommit. Ni har inte sett någonting. De här uteliggarna dog av naturliga orsaker. Ni har ingen anledning att bry er. Vänd er om och börja gå.

Det är mycket möjligt att rollpersonerna - som trots allt befinner sig i trotsåldern - vägrar lyda Thermit, utan stannar kvar och muckar gräl. Det är dock betydligt mycket mer troligt att de vänder på klacken och kurtar innan Thermit ens hinner öppna munnen. I vilket fall som helst så svimmar Leon samma ögonblick som gänget kliver ut ur byggnaden. Be Leons spelare avlägsna sig, och ge honom Handout 1 - Leons Dröm att läsa under tiden. En annan möjlighet är att be resten av gruppen att avlägsna sig och läsa upp drömmen för Leons spelare. Läs då följande:

Leons dröm

Du befinner dig i en mörk lokal. En källare. Din kropp är mycket yngre än vad den är idag, men det är samma kropp, det kan du känna. Du sitter ihopkurad i ett hörn av rummet, livrädd och skakande, tårar som strömmar ner för kinderna. Källardörren öppnas och ljus strömmar för första gången in i drömmen. Han är här nu. Han står mitt i pelaren av ljus. På huvudet har han hörlurar, med en sladd ner till sin zonkspelare. I ena handen håller han en piska, i den andra din favoritnallebjörn. Han lyfter upp den framför dig och skrattar rått, när du märker att den saknar huvud.

Han har tagit det igen, och den här gången kan du riktigt känna av att det är en större dos än vanligt som han har tagit - du kan känna det på hans kroppshållning, på hur han otåligt slingar piskan runt på marken och på hans grymma leende - guldtänder som gnistrar genom mörkret. Senast han var så här hög på wrathpop slog han dig så hårt på ryggen att du inte kunde ligga ner på hela natten - utan var tvungen att sova sittandes, med stora svårigheter.

Han stänger dörren bakom sig, går ner för trappan med beslutsamma steg. Det kommer att bli en hård natt.

Att ta an Thermits gäng?

Det finns förmodligen en möjlighet att lite mer svårkontrollerade spelare kan få för sig att deras rollpersoner vill anfälla Thermits gäng. Isådanafall kan det vara en god idé att skylta lite med Thermits gängs puffror och deras överlägsna antal. De är åtta storvuxna män, Thermit inräknat, och alla förutom Thermit (som är beväpnad med ett gevär) är beväpnade med pistoler. Om inte en demonstration av deras överlägsenhet gör tricket så kan en kortare eldstrid utbryta - en av rollpersonerna kanske rentav måste ta ett skott innan de ger upp. Thermit har kort tålamod och gör gärna slut på hela gänget om de skulle vara för ättriga.

Atmosfar

Fortfarande ingen atmosfär. Men Thermit ser stenball ut i vinylrock.

Bakgrund

Anledningen till att Thermits gäng utrotar uteliggare i spökstaden är enkel. Larry och hans kamrater är de omtalade "profeterna" som alltid syns till på gatorna i Denver. Faktum är att de har rätt i några av sina antaganden - Big Band ÄR en domedagsmaskin. Och faktum är att de har sett detta själva - många av experimenten med Operation #0032 har tagit plats här i spökstaden och uteliggarna har lagt ihop två och två.

Speldata

Data om Thermit hittar du i spelledarpersonskapitlet, där han har en helt egen sida. Kortversion: 4 i att se jävelond ut, 4 i att sikta och skjuta med sitt gevär och 3 i att se grymt slick ut i vinylrock.

Thermits män får sin egen statistik i speldatakapitlet. Kort-kortversion: 4 i att skjuta och döda.

Mellan scenerna

Efter att gänget stuckit ifrån byggnaden är det bara att försöka ta sig hem till Café Dystopé igen. Fler strider med zonkies kan alternativt inträffa, men det är inte rekommenderat med en till lika dan drabbning. Istället kan det vara intressant med gänget i rollen som budbärare med meddelandet att Larry är död till de andra uteliggarna. Ingen sörjer överdrivet, dock.

Scen 4: Evangelium

Nu har rollpersonerna äntligen återvänt till tryggheten (?) på Café Dystopé, efter att ha tagit en sväng i spökstaden och upptäckt Thermits gäng, på god väg att städa upp efter mordet på Larry den spetälske och hans kamrater. André är dock inte alls så missnöjd som de hade väntat sig...

Feststämning råder på Café Dystopé. André har för en halvtimme sedan mottagit ett telefonsamtal från Big Bands manager, som säger att han vill spelningen på Café Dystopé. Så berusad av den goda nyheten så lägger André inte ens märke till gängets besked om Larry utan bjuder dem alla istället på varsinn öl.

Café Dystopé har förvandlats till det hetaste innekaféet i hela stan, mycket till den lokala filialen av klubbkedjan Eurasia Universalis förtret. André har redan köpt upp lokalen bredvid och börjat dekorera båda lokalerna lagom smaklöst, med Big Band-banderoller och annat smått och gott.

DJ Kajli Minoc

Nu stöter gänget för första gången på DJ Kajli Minoc (som förvisso har träffat Ness vid ett tidigare tillfälle). Han är dock våldsamt bakfull och vägrar tala med rollpersonerna, utan sitter helst och såsar helt själv. Rollpersonerna har inget direkt val förutom att lämna honom i fred. Hans rejektion skulle kunna låta något i den här stilen:

*Gå och sörpla på era läskedrycker någon annanstans, ungar. Jag har fått nog av er... jag har fått nog av människor över huvud taget. *stön* Ska det vara så svårt att förstå vad jag säger, vaa? Jag vill vara i fred, pissmyror! *grymt* Lyssna, kids.. vi kan ta det här någon annan gång, okej? Jag är inte riktigt... *stön* mig själv, just nu.*

Oavsett om gänget stannar kvar och pressar Kajli eller drar vidare får de inte mycket ut av honom denna kväll.

Rykten om Big Band

Samma kväll är ett underbart tillfälle att snapa upp diverse kringgående rykten rörandes Big Band. Det finns många sådana, nämligen - alla har sin egna lilla teori om vad Big Band är för något, den ena teorin vildare än den andra. Några exempel på teorier skulle kunna vara:

- Big Band är en metafor för det frisläppta i oss alla, vår livslust och upptäckaranda. De som har ringt in till André och sagt att de vill spela här är bara en bunt klåpare som försöker åka snålskjuts på konceptet Big Band, som är egentligen bara ett stridsrop från vårt kollektiva undermedvetna.
- Jag vet inte vad jag ska tro om Big Band, men jag har hört att de ska ha en spelning i Australien dagen innan. Hur tusan hinner de med?

- Big Band är nog bara vanlig jävla mainstreamskit. Det är hån mot zonkkulturen att baka ihop kommersialism och zonkpop på ett så radikalt sätt som de har gjort. Om det visar sig att de är skitdåliga, ja, då kan ni räkna med att jag står där utanför byggnaden och kastar facklor tillsammans med de andra Big Band-hatarna!
- Big Band kommer att bli årets kick, mannen! Hell no, det kommer att bli århundradets kick! Med så här mycket hype så *kan* det inte gå fel! Jag vet att jag kommer att njuta av det, iallafall.
- Åjofan, Big Band är grejer det. Jag satt med på deras spelningar när de bara var små spolingar. Jo, faktiskt, jag var deras manager, men de var för dåliga för att få ett skivkontrakt på den tiden... så jag dumpade dem. Jafan, jag har jobbat med flera större band. Jag har daglig kontakt med DJ Krokodil, till exempel. Vi är buddies, han och jag. Det är sant! Eh... ni råkar inte ha en hundring att låna mig, jag glömde plånboken i mina andra byxor?

Evenemang

Senare på kvällen hålls ett antal evenemang som gänget kan delta i, för att fira Big Bands ankomst.

- En armbrytningstävling boostad med flamepop, vilket gör de tävlande mer aggressiva och villiga att gå längre för att vinna. Ganska imponerande matcher kan uppstå. (Regler: Armbrytning är en handling där var och en av de två tävlande använder sig av förmågan Fysik (krävs för att handlingen ska lyckas) och dessutom kan ta hjälp av kunskaper som "bryta arm på klubbar" (hjälp handlingen att lyckas) det värde som blir aktuellt i de båda tävlandes fall jämförs med motståndarens och den med högst jämförsvärde vinner armbrytningen).

- Några zwonkeypoppers (zwonkeypop är en stil av zonkeypop som är jazzig och får dig att shakea din booty) bjuder upp till dans. Man tävlar i par, man och kvinna (eller i extremare fall, en som för och en som inte gör det). Efter varje låt skickar zwonkeypopers-domarna ut hälften av paren, och så fortskrider det tills en vinnare är utsedd (ensam kvar på banan). (Regler: Rörlighet används, för både mannen och kvinnan. Ett motsatt slag mellan de båda sker - det högsta värdet räknas som parets resultat. Alla parens resultat rangordnas och den sämre hälften av alla par skickas ut från banan.)
- Frågesport. Den som svarar rätt på några frågor om zonk har en chans att vinna en splitterny zonkmaster från Eurosynth. (Regler: Kunskaper som handlar om vad man vet om zonk jämförs.)
- En jävla massa zonkpop spelas, från alla subkulturer.
- Osv.

Atmosfar

På Café Dystopé spelas nu alla sorters zonk, inte bara den monotona, dystra zonkpopen som spelades första gången rollpersonerna var där. Känn dig fri att använda vad du vill, även ifall glad musik är mer effektivt än deppig, som gör alla handlingar som kräver Socialisera en nivå lättare.

Under evenemangen spelas ett antal olika musikstilar. De som bryter arm ha flamepop i hörlurarna, vilket gör dem ilska. De får således en nivå lättare på alla handlingar som kräver Fysik, men de får en nivå svårare att kontrollera sig, skulle de förlora.

Zwonkeypop-balen spelar, förstås, zwonkeypop. Detta gör alla handlingar som kräver Rörlighet en nivå lättare, men man måste lyckas med ett mycket enkelt slag för Rörlighet för att kunna sluta dansa!

Speldata

För DJ Kajli Minoc kan du använda speldatan för Klubb-zonker, fast med 2 i Zonk istället för

1. Kortversion: 2 i att poppa zonk. Kajli är för tillfället bakfull, vilket ger honom en nivå svårare på alla handlingar som kräver Socialisera eller Uppmärksamhet.

Mellan scenerna

Om rollpersonerna ännu inte kommit i kontakt med sin nya bostad är detta ett utmärkt tillfälle för dem att slappna av och sova. Deras sovplats, Bunkern, är en mindre underjordisk anläggning bredvid Café Dystopé på cirkus trettio kvadratmeter. Madrasser ligger på golvet. Ett dusch- och toaletttrum finns också till hands.



Scen 5: En livstids chans

Det är nu dagen efter Big Band-förfestandet. Rollpersonerna vaknar trötta i bunkern. De har väckts av en uppväckningssignal - en dompop-jingel som är mycket vanlig i väckarklockor världen över. Uppe i Café Dystopé förklarar André att rollpersonerna just kan ha fått sin livstids chans...

Ett pilgrimståg från Ukraina kommer att anlända i Denver om ett par timmar. Bland passagerarna finns den närmast legendariske DJ Marcz, som har tillbringat sina sensaste livsår i Den Ukrainska Zonk-republiken - världens enda zonkregim (som ärligt talat inte dirket kvalar in bland världens mest välmående stater). André vill att rollpersonerna ska leda pilgrimståget från tågstationen till klubben. Att på något sätt ställa sig in hos DJ Marcz kan garanterat vara en fribiljett till zonkscenen. Varför gå omvägen via DJ Kajli Minoc om DJ Marcz går med på att smussa in dem i zonkvärlden?

Kajli Minoc syns förresten inte till på klubben denna morgon. Enligt flera på klubben är han ute och "smiskar den gamla apan" igen.

Tågstationen

Denvers tågstation är stor. Det är inte utan problem som rollpersonerna hittar rätt tåg. De måste irra runt länge på den stora terminalen och be om vägvisning. Desto längre tid det tar för rollpersonerna att hitta Spår 11C, Vagn 7, desto mer förargad är DJ Marcz när de hittar honom. Men över lag är pilgrimerna mest tack samma att deras guider äntligen har kommit. De följer nu efter rollpersonerna vart dessa än går, men är inte sena att ifrågasätta färdriktningen ifall denna skulle vara helt på tok åt fel håll.

Att samtala med DJ Marcz

DJ Marcz är oftast tyst och ser oberörd ut. Han avfärdar de flesta av gängets frågor, och säger åt dem att de borde skynda sig. Det kan låta något åt det här hållet:

Men nu skulle jag uppskatta om vi skyndade oss lite. Vi har rest i flera timmar och vill vila oss. Såna här frågor kan vi väl ta sen?

Lite går dock att få ut av DJ Marcz:

- Big Band har ännu inte uppträtt i Ukraina, något mycket underligt eftersom de flesta stora händelser i zonkvärlden oftast kommer till Ukraina först av allt.
- DJ Marcz tror inte nödvändigtvis att det är det autentiska Big Band som kommer att spela på Café Dystopé, men han är tillräckligt nyfiken för att se efter själv.
- Lite allmänna tips om hur man lär sig behärska zonken.

De andra pilgrimerna

Med de andra pilgrimerna fungerar det tvärtom - de är de nyfikna som ställer frågor. Några frågor de kan tänkas ställa är:

- Har ni sett Big Band med egna ögon? Hur är de? Verkar de proffsiga?
- Hur är ägaren av Café Dystopé?
- Varför valde Big Band Café Dystopé när det finns ett större ställe i stan?
- Hur många beräknas komma på spelningen?
- Vilka är ni? Varför sänder André ut ungdomar för att vägleda pilgrimer?
- osv.

Atmosfar

På tågstationen spelas lugnande zonkpop vilket gör alla handlingar som blir lättare av att man kan koncentrera sig en nivå lättare. Det är dock lite för lugnt, och det kan hända att man påverkas så mycket av zonkpopen att man helt enkelt glömmer att man har ett tåg eller en tid att passa.

Speldata

DJ Marcz har egna värden i spelledarpersonskapet. Kortversionen: 4 i att poppa zonk och 2 i att stirra på folk menande så att de ger med sig. Han har också en batong innanför kåpan som han kan slå folk hårt med till ett värde av 1.

En typisk pilgrim kan tänkas använda en Klubb-zonkares speldata rakt av, med en extra kunskap om zonk till värdet 2. Kortversion: värdelöst vetande om zonk till nivå 2.

Mellan scenerna

På väg mot Café Dystopé skulle det kunna visa sig att en av pilgrimerna i själva verket är en förklädd, fanatisk Big Band-motståndare som sällat sig till gruppen på tågstationen. Han är beväpnad med en kniv och kan hantera den med värdet 2 (i övrigt använder han speldatan för "typisk fanatiker"). Han ämnar angripa hela gruppen, både pilgrimer och rollpersoner, så fort de kommit in på en lite ensligare gata eller väg.

Det är också möjligt att dessa BB-motståndare är fler till antalet, men betänk att varken gänget (troligtvis) eller pilgrimerna innehar några vapen.

Att oskadliggöra gärningsmannen torde inte vara en konst, men det kan hända att någon pilgrim blir skadad eller tillochmed får sätta livet till.

Scen 6: Bomben

När Scen 6 börjar har rollpersonerna och pilgrimerna tillsammans kommit fram till Café Dystopé. De väntar sig ett varmt välkomnande och avslappning, men...

I samma stund som gruppen med rollpersoner och pilgrimer kan se Café Dystopé framför sig exploderar hela byggnaden. Glassplitter från de sprängda skyltfönstren skjuts tvärs över hela gatan, samtidigt som en ung kille på moppe träffas av tryckvågen, flyger en bit och landar som en hög framför rollpersonerna. Blodiga kroppar ligger kringkastade över vägen. Tiotals billarm ljuder från de bilar som var på väg in mot Café Dystopé och nu råkade ut för en otrevlig överraskning - det är uppenbart att förarna i de bilarna som var närmast explosionen inte har överlevt. En trafikblockning har med andra ord inträffat.

Den vilda jakten

Det är uppenbart att ingen innuti byggnaden kan ha överlevt, men plötsligt ser gänget en maskerad snubbe hoppa på en moped som står parkerad bredvid dem och köra iväg. Nu får Marcus sin tid att skina. Mopeden som killen kastades av från ligger vält ute på vägen, men till synes utan större skador. Han kan hoppa på den och köra efter den maskerade mannen -

han är ju trots allt den ende i gruppen som kan köra. Om han inte kommer på tanken att ta killens moped finns det några andra mopeder längs trottoaren på deras sida av vägen som han kan tjuvkoppla och köra efter förövaren med. Efter att de båda har försvunnit iväg kan Marcus lämna spelbordet - för att återkomma igen i "Mellan scenerna".

Fler fanatiker

Den maskerade mannen tillhör en filial av en global organisation som "jobbar" för att motverka Big Band. Planen är att först spränga byggnaden och sedan ta hand om diverse överlevande "för hand". Således dyker det mycket snart upp ett gäng maskerade män (cirka åttio stycken), beväpnade med järnrör, knivar, slagträn och annat, och omringar gruppen med pilgrimer och rollpersoner. Männen går på flamepop och kan inte kompromissas med. Nu finns det ett antal handlingar från rollpersonernas sida som skulle kunna tänkas vara logiska:

- (Någon av) rollpersonerna uppmanar pilgrimerna att slåss tillsammans för att besegra terroristerna (pilgrimerna och rollpersonerna tillsammans är trots allt långt fler än förövarna). Om rollpersonerna inte gör detta så gör Marcz det, och om de gör det så blir Marcz imponerad och fattar större tycke för dem.
- Rollpersonerna försöker fly längre in i folkhopen för att slippa bli dödade först. Detta är förmodligen de flestas initiativ, dock, så de blir en trängsel att försöka komma längre in i hopen.
- Rollpersonerna försöker bryta sig ut ur hopen och fly. Detta är mycket riskabelt, och det är inte särskilt troligt att fanatikerna låter alla fem rollpersonerna fly.
- Rollpersonerna försöker avleda fanatikernas uppmärksamhet, kanske genom att ropa "Polisen! Äntligen!". Detta kan vara långsökt, men fanatikerna tänker inte som klarast för tillfället.

När polisen slutligen kommer, efter 2-3 minuter, så är flera pilgrimer säkert döda, och rollpersonerna kan ha tagit ett par skador. Fa-

natikerna flyr så fort de hör ljudet av polisens egna zonk som gör lyssnaren paralyserad. Några fanatiker lyckas undkomma, men de flesta blir frusna och nerskjutna av polisen som genom antilåtar själva undkommer musikens konsekvenser (mer om antilåtar senare). Poliserna rusar in och börjar säkra området. Deras zonk tonas ut och alla kan börja röra sig igen. Ut ur en av polisbilarna kliver nu DJ Zander, ledaren för den lokala filialen av Eurasia Universalis och går fram till pilgrimerna. Han säger att han beklagar allt som hänt dem, och att de kan få logi på Eurasia Universalis istället. Sedan förkunnar han att han redan gjort upp med Big Band om att de kan spela på Universalis istället för Café Dystopé. Hans lilla anförande skulle kunna låta något i den här stilen:

Jag är oerhört ledsen för era förluster. Det är mig en stor sorg att man måste genomlida sånt här i dagens samhälle, bara på grund av några få människors inskränkthet och rädsla! Jag välkomnar er till Eurasia Universalis där ni kan få vila och äta.

Jag har redan talat med Big Band och de har berättat för mig att de går med på att spela på min klubb istället. Allt fortsätter som planerat.

Trots det rörande talet kan inte rollpersonerna undgå att lägga märke till hur lägligt det måste ha varit för DJ Zander att Café Dystopé gick i luften. Han blir dock förnärmad av några sådana insinuationer och förnekar dem tvärt.

Atmosfar

Polisens zonk gör att man måste lyckas med ett slag för Rörlighet för att kunna röra sig ens ett kortare tag och utföra enbart rörelser som i vanliga fall inte skulle kräva slag. För rörelser som annars skulle kräva slag slår man alltid mycket svåra slag.

Speldata

DJ Zander använder sig av sin helt egna speldata från spelledarpersonskapet. Kortversion: 3 i att bluffa och spela teater.

En typisk fanatiker använder sig av speldatan för "fanatiker". Kortversion: 2 i att slåss med

vilket vapen de än har till hands. De är höga på flamepop och alla deras våldshandlingar är en nivå lättare.

Mellan scenerna

Om Marcus kommer ikapp skurken i moppejakten och lyckas få av honom från hans moppe så kopplar skurken genast i ett par hörlurar som fridfullt försänker honom i den eviga vilen. Det finns ingenting Marcus kan göra för att hindra detta. På hans kropp finns en lätt sprängladdning och en karta över Café Dystopé.

Både Marcus och gruppen bör ta sig till Eurasia Universalis. Kanske väntar gruppen på Marcus, varpå det blir lättare för densamme att veta var han ska ta vägen.

Scen 7: Maktskifte

I början av Scen 7 har rollpersonerna återförenats på Eurasia Universalis efter den dramatiska händelsen utanför Café Dystopé. Tillsammans med pilgrimerna försöker de varva ner i klubbens lokaler, då plötsligt...

Thermit kommer ned från ovanvåningen av Eurasia tillsammans med DJ Zander. DJ Marcz känner igen Thermit, men avslöjar inte detta, varken för Thermit eller de andra rollpersonerna. Thermit ställer sig dock framför Marcz ett kortare tag och kisar mot honom med en förbryllad (men alltså ondskefull) blick. Efter ett tag ger han upp och går bort till bardisken och beställer något. Samtidigt kliver DJ Marcz upp på ett bord och håller ett litet tal - någonting i den här stilen:

Mina kära vänner från Ukraina. Jag vet att ni har rest en lång väg och fått genomlida mycket. Men här har ni honom äntligen - mannen, myten, legenden: Thermit, manager åt Big Band. Vi närmare oss sanningen bakom Big Band - själv har jag blivit privilegierad nog att få ta del av den i förtid. Jag lovar er, å klubbens vägnar, att ni har en stor överraskning framför er! Tyvärr vill vi inte avslöja något ännu, men här har ni honom - han är verklig, han är levande. Thermit!

Thermit ler lite mot de samlade pilgrimerna som sitter dödsstill och iakttar honom med kritiska ögon. Han tar sedan sin drink från bartendern och går fram och ställer sig i mitten av rummet. För

läget stirrar han ner i drinken ett tag, för att sedan låta ett flin sprida sig över hans läppar.

Det är lätt att bilda sin uppfattning i förhand. Vi förväntar oss inte att ni ska dyrka oss. Vi förväntar oss bara att ni kommer och lyssnar på oss innan ni säger er mening om oss. Vi är inte apokalypsens rytare. Vi är inte marsianer. Vi är inget jungianskt fenomen. Vi är bara här för att spela zonkpop

så att ryker om det, vi är bara här för att erbjuda er vad vi kan, vad vi är bra på. Är det så mycket begärt att få en ärlig prövning innan människor drar slutsatser om oss?

Talet tycks gå hem hos de flesta, men rollpersonerna lär inte vara lika lättlurade - med tanke på att de sätt Thermit och hans vänner i handling. Skulle de dock försöka proklamera Thermits skuld så blir de bemötta av glåpord från pilgrimerna som skulle kalla dem för "dömedagsprofeter" och förbanna deras inskränkthet. Marcz skulle givetvis inte reagera på detta sätt, utan snarare nicka tyst och hålla fingret varnande framför munnen som för att signalera att rollpersonerna borde hålla tyst just nu.

Duellen

Slutligen går Thermit fram till gänget, och drar

en klyschig fras i stil med "så vi möts igen." Han utmanar nu gänget på en zonkduell - ett speciellt fenomen inom zonkkulturen som går ut på att två DJs mäter sina krafter genom att liksom försöka överrumpla motståndaren med sin musik. Under zonkduellen justerar man sin musik för att motverka motståndarens effekter, samtidigt som man försöker ta fram nya effekter att anfalla motståndaren med. När motståndaren är för påverkad av effekten för att kunna fortsätta duellera, då säger man att man har vunnit.

Thermit säger åt rollpersonerna att välja ut en kämpe att välja honom i zonkduell. Om rollpersonerna går med på utmaningen skulle det självklara valet vara Ness, trots hennes ovana jämfört med Thermit. De kan också välja att vägra utmaningen. I sådanafall går Thermit därifrån utan ett ord och DJ Zander följer tätt efter honom.

Om rollpersonerna går med på utmaningen, får de följa med Thermit och DJ Zander ut i en scenrumen. Här riggar man upp två zonkmasters, instrument för uppspelning och mixning av zonk. Bättre, nyare och fräschare zonkmasters innebär större möjligheter att lagra ljud och större möjligheter att mixa ljudet. Thermit ställer sig bakom den ena zonkmastern och gör en gest med ena handen att den utvalda rollpersonen ska ställa sig bakom den andra.

Det finns ingen möjlighet för rollpersonen att besegra Thermit i en zonkduell på lika villkor. Därför behöver inga regler användas. Däremot gör det inget att beskriva den i detalj. Thermit leker gärna med sitt byte. Han är länge passiv för att helt plötsligt diska ut en rejäl smäll mot den utvalda rollpersonen. När han till slut vinner duellen har rollpersonen så ont i huvudet att hon inte ens kan resa sig upp.

DJ Marcz anförtror sig

Efter duellen (eller efter Thermit lämnat rummet, ifall duellen aldrig ägde rum) för Marcz med sig rollpersonerna ut i avskildhet. Han anförtror sig nu åt rollpersonerna med en kort version av historian som kan läsas i sin helhet i stycket "Bakgrund", i början av scenariot.

Lyssna på mig, gräshoppor. Jag känner den där poppern, och han är inte att leka med. Jag träffade honom en gång i tiden, jag lärde honom allt jag kunde om zonken. Han har hela arsenalen, om ni förstår vad jag menar. Problemet är... problemet är att han inte riktigt är sig själv längre. Han har förändrats något otroligt sedan jag träffade honom sist. Och jag tror jag vet varför, men jag vet inte säkert förrän jag får undersöka en sak.

Marcz vill att rollpersonerna ska göra en liten, men viktig tjänst åt honom, men säger att han ska berätta vad först morgonen därpå. Om rollpersonerna öppet förkunnade Thermits då tidigare så bekräftar han rimligheten i deras hävdan.

Nytt officiellt datum för Big Bands spelning är den fjärde oktober, om mindre än tre dar.

Atmosfar

Lugnande musik i Chillout-rummet på Eurasia Universalis, se Scen 5. Under zonkduellen varierar vilken musik som spelas, så man kan helt strunta i att försöka simulera det med regler.

Mellan scenerna

DJ Zander har betalt rum för rollpersonerna på ett hotell i närheten, och ursäktat sig över att rummen på Eurasia tyvärr är uppbokade.

Om rollpersonerna deltog i Thermits duell så hör de en ringsignal från dörren till hotellrummet innan de går och lägger sig. När de öppnar dörren ser de en kassett på golvet framför dörren. Kassetten är en inspelning av Thermits deltagande i zonkduellen. Att lyssna på den frammanar migrän och illamående.

Scen 8: Inbrottet

I början av Scen 8 har rollpersonerna vaknat nästa dag och gått och samtalat med Marcz. De har fått reda på att de måste göra inbrott i Thermits rum på Eurasia Universalis och stjäla en av Thermits kassetter, bara för att få undersöka en sak...

Thermits rum befinner sig på ovanvåningen

av Eurasia Universalis. Att ta sig dit är inget problem - och väl där är dörren olåst och rummet tomt. Thermit är inne i DJ Zanders rum längre bort i samma korridor, och kommer att återvända om ett par minuter. Rollpersonerna kommer höra honom från korridoren.

Thermits rum

Thermits rum är litet - cirka fyra kvadratmeter - och cirkulärt. En massa flyttkartonger står överallt och på ett bord mitt i rummet ligger en sportbag. Ett öppet fönster vädrar ur rummet och gardinerna fladdrar i blåsten. I många av kartongerna och i sportbagen hittar gänget kassetter. I sportbagen ligger de huller um buller utan titlar, i flyttkartongerna är de markerade med datum från 2028 till det aktuella datumet 2045. På bordet står också en kaffekopp i plåt på en allmancka. Undersöker man allmanackan märker man att den fjärde oktober är inringad och har en liten dödskafe innuti sig. En hylla på väggen innehåller ett hundratal skivor. Men de är inte Thermits. Det rollpersonerna egentligen vill åt är kassetterna i hans sportbag.

Fasadklättring

När Thermit lämnar sitt samtal med Marcz kan rollpersonerna höra honom säga några sista ord till densamme från hallen:

Och du kan hälsa dem att jag inte är intresserad av att låta någon annan göra det. Det är väldigt viktigt för mig att jag får göra det själv - jag sa ju det när jag gick med på det!

Nu när Thermit är ute i hallen kan rollpersonerna inte gärna återvända ut ur Thermits rum och springa rakt i famnen på densamme. Om de skulle prova ett dylikt dårskap så ber han dem att "återlämna vad de en har stulit", annars så ropar han på vakten (och det gör han också, skulle de försöka fly från hans elaka ögon). Om detta inträffar får rollpersonerna helt enkelt försöka med inbrottet igen, men isådanfall har Thermit åtgärdat säkerheten och rollpersonerna måste alternativt dyrka låsa (återigen, här är Marcus deras man). Se "Mellan scenerna". Om rollpersonerna faktiskt flyr från Thermit innan han hinner reagera så kommer de undan med det, men Thermit

säger till DJ Zander om vad de har gjort, och DJ Zander ser till att få rollpersonerna portade ur Universalis, vilket han förvisso kommer att göra så småningom, ändå.

Om rollpersonerna däremot försöker fly ut genom det öppna fönstret när de hör Thermit komma så tvingas de klättra längs väggen på Eurasia Universalis. Det är extremt blåsig utanför byggnaden och rollpersonerna känner hur vinden sliter i deras kläder. En bit bort finns det en byggnadsställning (där Eurasia håller på att byggas ut), och det vore rimligast av rollpersonerna att sikta på att nå denna. Byggnadsarbetarna ringer givetvis genast larmcentralen när de ser rollpersonerna. Om någon rollperson skulle råka se ner måste de lyckas med ett slag som kräver Rörlighet (?) eller bli tillfälligt paralyserad.

Halvvägs på väg mot byggnadsställningen (eller vart de än är på väg) så slinter Marcus med foten och ramlar ner en våning, varpå han lyckas få tag i en slentrianmässigt hängande Big Band-vimpel som blåser i vinden. Sakta glider hans svettiga nävar ner för det elastiska tyget.

Det går att komma ner en våning genom att hoppa mellan balkonger (även om det skulle vara idioti att kalla det hela för ett "säkert" företagande), men det blir mer problem med att komma upp igen.

Anledningen att det är just Marcus som trillar ner är givetvis att Nathan ska få ett tillfälle att skina genom att rädda honom... eller att inte rädda honom. Hur han än gör i den här scenen lär han skina.

Snart samlas brandkåren nedanför byggnaden. DJ Zander står också där nere, tillsammans med DJ Marcz. När alla rollpersoner till sist kommer välbevarade ner på marken så frågar DJ Zander dem vad de gjorde. Vad de än svarar kommer byggnadsarbetarna berätta för Zander i enskildhet om exakt vilket fönster de såg rollpersonerna komma ut ur. Resultatet är att rollpersonerna i vilket fall som helst blir portade från klubben.

DJ Marcz tar tacksamt emot kassetten, men bedyrar att det var idiotiskt av rollpersonerna att riskera sina liv på det viset.

Atmosfar

Rollpersonerna kommer inte i kontakt med någon som helst atmosfär under hela scenen.

Mellan scenerna

Om rollpersonerna inte får tag på någon kasset under första försöket kan de som tidigare nämnt försöka igen. Säkerhetsåtgärder som Thermit kan ha tagit är bland följande:

- Låst dörren.
- Stängt fönstret och låst det.
- Tejpat igen sina kartonger.
- Gömt sin sportbag.
- Flyttat kassetterna från sportbagen till kartongerna och vice versa.
- Flyttat undan kalendern.
- Och så vidare.

När de slutligen får tag på kassetten och ger den till DJ Marcz säger densamme åt rollpersonerna att söka upp honom nästa morgon.

Scen 9: Deus Ex Machina

När Scen 9 börjar har rollpersonerna återvänt till DJ Marcz följande morgon, bara för att upptäcka att de är portade från Eurasia Universalis på grund av inbrottet i Thermits rum. DJ Marcz ber bara om att få säga ett par sista ord till rollpersonerna, varpå de släpps in i hans rum...

Marcz har inte kunnat testa vad musiken har för effekter på lyssnaren än. Eftersom han inte hinner utföra några teoretiska experiment (Big Band ska uppträda samma kväll) så ber han helt enkelt rollpersonerna att välja ut en passande "försöksperson" från de ansamlade på Eurasia Universalis. Diverse moraliska betänkligheter får genvägen att rollpersonerna själva gärna får ställa upp som försökskaniner istället. Detta lär avskräcka rollpersonerna till den grad att de är villiga att offra en zonker för... vad? tusentals människors liv? Det är svårt för Marcz att förutsäga.

När rollpersonerna har valt ut en lagom zonkad fuling så ska de ta ut honom till bakgatan bakom Eurasia Universalis, där de ska möta DJ Marcz. Här kommer Marcz att ge den intet ont anande zonkern Thermits kassett

att lyssna på. Inför rollpersonernas åskådan förvandlas zonkern till en Zonkie32. Den plötsliga insikten att Thermit planerar att förvandla tusentals människor till zonkies samma kväll överträffas bara av den omedelbara faran av att ha en våldsam zonkie framför sig. Zonkien förstör sin zonkplayer och anfaller sedan gruppen. Detta är första gången Marcz har sett en zonkie förstöra något som avger zonk och han är inte sen att berätta detta för rollpersonerna efter att de besegrat zonkien tillsammans. Denna zonkien är våldsammare och farligare än de zonkies rollpersonerna stött på i spökstaden.

Analys

DJ Marcz berättar för rollpersonerna att han tror han vet vad Thermit håller på med. Nu berättar han också historien om han och Thermits gemensamma förflutna (se "Bakgrund"). Slutligen förklarar han att Thermit i början av deras bekantskap hade varit mycket kapabel att göra något sånt här om han hade tillgångarna. Var Thermit fick tillgångarna att slutligen göra det har han ingen aning om. Om någon av rollpersonerna föreslår att han fick stöd att utföra det här av Domworks nickar bara Marcz tyst på huvudet. När Thermit kommer till biten om att Thermit fick en son med fosterskador svimmar Leon och upplever en dröm (**Handout 2**). Under tiden kommer Marcz på att gänget borde börja leta efter Thermit. Han springer själv in i Universalis igen och ser om han är där (det är han inte). När Leon vaknar kan han berätta exakt var Thermit befinner sig. Här följer hans dröm:

Uppe på Larrys lya i spökstaden står Thermit. I den ena handen håller han en piska som han otåligt slingar runt i cirklar nere på marken. I den andra handen håller han en teddybjörn med ett avslitet huvud. Samma gamla symboler, ny innebörd. Plötsligt ler Thermit. Hans guldtänder reflekterar solen.

Återkomsten till spökstaden

Om deras folkabuss fortfarande är intakt föreslår Marcz den som färdmedel, för hastighetens skull. Utanför Universalis står annars två stycken motorcyklar med sidovagnar. Marcz är legitimerad förare.

Väl på väg mot Larrys gamla byggnad kan

gänget bli anfallt av samma (sorts) zonkies som anföll dem sist. En smart kombination av taktik, strid och zonkpop kan användas för att jaga bort dem eller rentav döda dem.

Återföreningen med Thermit

Slutligen kommer gänget fram till Larrys forna hem. Innan de går in delar Marcz ut öronproppar i gruppen, så att Thermit inte ska kunna överrumpla dem med sin musik. Mycket riktigt väntar här Thermit på dem. Han står framför en zonkmaster-station och har sina vakter med sig. En annan zonkmaster står uppställd mitt emot hans. Thermit ämnar utmana Ness (eller vilken rollperson det än var han besegrade senast) på en ny duell, så att personen ifråga kan få revansch. Innan personen hinner svara kastar sig Marcz fram att han möter honom i hennes ställe. Thermit proklamerar då att "han hade hoppats att" Marcz "skulle göra något så dumt". Marcz föreslår att om han vinner så ska Thermit ta hans råd och avsluta Operation #0032.

Duellen varar länge, och de både duellanterna kämpar ihärdigt för att bästa varandra. Om rollpersonerna någonsin försöker ingripa så kommer Thermits vakter att hindra dem. Marcz börjar efter ett tag att se försvagad ut. Hans ansikte blir allt rödare och rollpersonerna blir vittnen till hans långsamma förlust. Thermit ser allt bekvämare och nöjdare ut, å andra sidan. Slutligen ligger Marcz nere på golvet och flämtar efter luft. Thermit går triumferande fram till honom, sparkar omkull honom och sätter en av sina sövlar på hans gamla rygg. Även nu hindrar Thermits vakter rollpersonerna från att gripa in. I det kommande samtalet visar Thermit prov på mer mänsklighet - och galenskap - än rollpersonerna någonsin kunde ha föreställt sig att han faktiskt hade.

Thermit: Nu är det du som ligger nere på marken, Marcz. Nu är det du som har fått erfara förlust. Nu är det min tur att få vara det frälsande helgonet utan egen förtjänst i baktanke. Jag har väntat på den här dan!

Marcz: Din... dåre. Tror du aldrig att jag har... känt förlust? Tror du... att du är den ende med ett förflutet? Ser du ungdomarna

här... de håller just på... att skriva sin livshistoria. Så länge de... inte låter någon annan... skriva den åt dem, så kommer de vara lyckliga. Men så fort de... gör misstaget att låta någon annan avgöra deras öde, då blir de... som du... ångerfyllda... ensamma... instä...

Thermit: Nej! Det finns ett sätt att undvika alla livets olyckor... det måste finnas någon uppsättning regler man kan följa. Man måste alltid vara steget före. Man måste alltid förstå hur andra människor tänker...

Marcz: Det där... det där är bara skitsnack, Thermit! Det går inte att förutsäga... livet. Det enda du kan göra är att... leva det, utan förbehåll...

Thermit: Jag har försökt med det. Jag vet hur det slutar. I lidanden. Lidanden slutar det i! Om man kan räkna ut hur allt fungerar så kan man förstå hur man ska leva, för att ingenting ska kunna motverka en igen... men först måste allt ologiskt förintas, allt asymmetriskt! Det går inte att räkna ut något när komponenterna inte är symmetriska.

Marcz: Du vet att det där... inte fungerar i verkligheten! Oförutsägbart... är en del av att vara mänsklig.

Marcz reser sig upp på knä och tar tag i Thermits rock.

Marcz: Och utan vår mänsklighet är vi ingenting! Du måste lyssna på mig, Samuel.. lyssna på mig! Domworks har sålt sitt budskap till... dig. De vill få dig att tro att om du... ger just dem din tro och tillit... så kommer paradiset att inträffa. Men paradiset finns bara här inne.

Marcz lägger sin handflata på Thermits bröstorg.

(lägg märke till att ovan kursiv text bara var ett förslag på hur ett samtal skulle kunna ha gått till - i en proffsig skött scen skulle rollpersonerna kunna få betydligt mer utrymme)

Plötsligt avfyras en kula. Thermit rygg sprängs öppen i en explosion av blod och kulan går rakt



igenom hans kropp. Thermit sjunker ihop framför den milt sagt chockade Marcz. Borde vid en trappa står ingen annan än DJ Zander, och han håller en pistol i handen. Thermits vakter verkar likgiltiga. Marcz har vänlighet att upplysa Thermit om att anledningen att han just blev skjuten var att "de" inte gillade att han var allt för personligt inblandad i "affären". För att vara ständigt aktiv med narrativa förslag kommer här ett exempel på hur Marcz lilla förklaring skulle kunna låta:

Olyckligtvis verkar inte ledningen vara så förtjust i dina tillvägagångssätt, Thermit. De sa något om att vara för personligt engagerad. Oss emellan finner jag dina tillvägagångssätt ganska.. charmerande. Men på styrelsens vägnar måste jag nu tyvärr sparka dig.

Avrättningen

DJ Zander går lugnt upp för trappan igen.

“Thermits” vakter verkar veta precis vad de ska göra. De tvingar ut DJ Marcz och rollpersonerna ut på gatan utanför huset. Precis som tidigare skulle rollpersonerna kunna börja göra motstånd, men det är ingen särskilt klok idé - männen är kraftigt beväpnade och fler till antalet än rollpersonerna.

Rollpersonerna radas upp mot den kala, betonggråa byggnadens väg. Det är nu mitt på dagen, bara en halv dag till Big Band ska uppträda. Det här är meningen att vara den för rollpersonernas inbördes relationer viktigaste scenen i scenariot, alltså är det bara bra att dra lite på den. En av vakterna bär ut ett litet bord med zonkmaster på, varpå alla vakter stoppar i öronproppar, och ställer sig en bit bort från väggen där rollpersonerna står uppraddade (tillsammans med DJ Marcz). Zonkmastern börjar spela en enda, tradig ton som till en början inte påverkar rollpersonerna. Sedan tar en vakt ur deras öronproppar. DJ Marcz är den första som kollapsar med händerna för öronen. Om någon rollperson vill kolla till honom (vilket förmodligen innebär att rollpersonen i fråga måste sluta hålla för öronen), så märker de att han har mycket svag puls. Så här fortskrider det - fler och fler rollpersoner kollapsar i stora plågor. Vilka bryr sig rollpersonerna mest om? Vilka kollar de till först? Det är det den här scenen går ut på - att utforska vad som orsakar starkast känslor för tillexempel Marcus - att hans tilltänkta flickvän dör, eller att hans gamle barndomsvän dör? Hur påverkar det Nathan att se Marcus sitta knäböjd över Ness när han själv är i stora smärtor. Och när Marcus själv ligger där, kommer Nathan då att hjälpa honom? Kommer Ness att bry sig om Helen? Hur kommer det att påverka Marcus att se Ness hjälpa Leon före honom själv?

Det är fullt möjligt att rollpersonerna någon gång under den här tiden beslutar sig - beslutar sig och beslutar sig, agerar desperat, snarare - för att anfalla vakterna (kanske bara för att få ett snabbt slut). Det råkar vara så att en stor grupp uteliggare (ca 20 stycken) med bindlar runt huvudet och för öronen som en sorts improviserade öronproppar, beväpnade med trasiga glasflaskor, knölpåkar och järnrör, lurpassar på vakterna. De har bestämt sig för att visa hur

långt man är villig att gå för att få hämnd när man inte har något att förlora. Om rollpersonerna bestämmer sig för att göra ett utfall så kan du tajma detta med att uteliggarna anfaller bakifrån. Annars blir anfallet uteliggarnas initiativ som rollpersonerna kan välja att sälla sig till. Zonktonen går hela tiden i bakgrunden, så rollpersonerna är inte särskilt kapabla slagskämpar tills de hittar något att täcka öronen med. Att dra ut vakternas öronproppar är således ett utmärkt initiativ. En vakt som hör zonktonen försvagas kraftigt, likt spelarna, och blir lätt oskadliggjord.

Trots uteliggarnas överväldigande antal blir det en svår strid, med mycket eldstrid. Flera uteliggare får helt säkert sätta livet till. I slutet av striden kan ungefär hälften ha strukit med, och om spelledaren vill dra ytterligare på temat med vänskap och prioriteringar inom gruppen så kan någon rollperson ha tagit en kula. Så länge rollpersonerna inte angriper vakterna, dock, så kommer inte vakterna att öppna eld mot dem.

Under striden har Marcz tagit en kula och avlidit. Efter striden har uteliggarna sönder zonkmastern, och plundrar vakterna och byggnaden. Deras ledare bemöter dock rollpersonerna. Han berättar på ett tungsinnat vis om hur Thermit (fast han vet inte att han heter Thermit) och hans män har utrotat flera av hans vänner, bara för att de har predikat “sanningen” om Big Band. Han berättar också om vad som fått Larry och hans kompanjoner att förstå att Big Band var en ondska - experimenten i spökstaden, de nya Zonkie32... om rollpersonerna stannar kvar tillräckligt länge börjar han berätta historien om sitt tragiska förflutna också. Men rollpersonerna har ont om tid och måste dra sig! Något i den här stilen kan det låta:

De trodde att de kunde jävlas med oss, men vad de inte fattade var att de inte kan ta något ifrån någon som inte har något kvar att ta. Larry hade sett dem, förstår du, sett dem spela sin magiska musik för lättlurade tonåringar som trodde de var med på kändisgig. Han visste för mycket... jag antar att det inte hjälpte att han stod och ropade ut

det på gatuhörnen, heller. Han var en jävla fin kille, egentligen... lite knäpp, men helt okej. Han var den första vän jag hade här.. Jag ska berätta för er om när jag först kom hit. Min yngste son... han rymde hemifrån, spenderade all sin tid på klubbar. Som ungarna gör nu, ni vet. De tror att de inte behöver sina familjer längre. Sen hörde jag att musiken hade gjort honom till någon sorts monster, och att han hade rymt ut hit. Så jag har kommit ut hit, och nu letar jag efter honom. Har jag gjort i tre år nu. Utan att hitta ett spår av honom. Jag kommer fortfarande ihåg hans treårsdag, vi köpte en bärnsten åt honom... han blev så glad. Han hade ett vackert leende... vänta, vart är ni på väg? Nej, vänta... jag har ju inte berättat klart än! Vänta...

Zander har redan lämnat platsen i helikopter. Nu gäller det för rollpersonerna att skynda sig tillbaka till Eurasia Universalis och på något lyckats avstyra en annalkande undergång. Men nu är de helt ensamma, för första gången... hur kommer det att gå?

Atmosfar

Avrättningsmelodin orsakar alla handlingar att vara svåra när man hör den. I övrigt så måste man slå ett slag som kräver Fysik, en gång varje minut. Misslyckas man med slaget hamnar man i en kritisk koma (och avlider så småningom). Första gången man slår är slaget mycket enkelt. För varje gång man slår blir svårigheten en nivå svårare.

Återigen behövs det ingen regelstimulans i zonkduellen mellan Marcz och Thermit. Den påverkar ändå inte rollpersonerna, som har öronproppar.

Om man hör musiken från kassetten rollpersonerna stal från Thermit så måste man lyckas med ett svårt slag som kräver Fysik (med ens värde i Zonk som ett biträdande värde). Lyckas man så kan man fira - man har inte förvandlats till en Zonkie32.

Speldata

Zonkie32:an som rollpersonerna skapar tillsammans med DJ Marcz använder samma speldata som de vanliga zonkiesarna i spöksatden, fast med 4 i Slåss och 4 i Fysik. Kortversion:

4 i att spöa folk och 4 i att skrämman folk.

Uteliggare, spökstaden-zonkies och Thermits vakter använder samma speldata som de gjorde i Scen 2: Spökstaden och Scen 3: Thermit.

Mellan scenerna

Rollpersonerna måste ta sig tillbaks till Eurasia Universalis. Var de en lämnade sina fordon så står de kvar.

Scen 10: Big Band

Rollpersonerna återvänder till Eurasia Universalis och har bara ett par timmar på sig att hindra Big Band från att förvandla tusentals människor till zonkies...

Givetvis är inte rollpersonerna tillåtna i Eurasia Universalis - det hade ju varit för enkelt. Istället måste de finna något sätt att komma in i byggnaden. Huvudingången är blockerat av en lång kö, och även om rollpersonerna skulle vänta genom den (vilket säkert skulle ta en timma) eller tränga sig fram (vilket säkert skulle bemötas med slagsmål) så skulle de inte släppas in genom ingången i slutändan och ansträngningen hade varit förgäves.

Bakvägen

Att ta sig in genom bakvägen är ett annat tänkbart perspektiv. Det finns nämligen en nödbrandutgång dold på den smala gatan bakom Eurasia Universalis. Den vaktas av två storvuxna herrar, som dock inte beväpnade med något annat än visselpipor. Dörren de vaktar är låst, men de har fått order att låsa upp ifall det skulle börja brinna (eller DJ Zander plötsligt skulle få för sig att låta tusentals vilda zonkies springa ut över gatorna i Denver). För att ta sig förbi vakterna finns det ett antal tänkbara metoder

- Helen kan flörta med vakterna för att gruppen ska kunna komma in (eller rentav Ness, eller båda två!)
- Vakterna kan övermannas och oskadliggöras. De har visselpipor, så sådana fall gäller det att vara försiktig och precis.
- Vakterna kan oskadliggöras med zonk, om sådana möjligheter uppenbarats.

Garaget

Att ta sig in från garaget är en svårare affär. Garaget är bevakat av polisenheter. För det första tillåter de inte att några fotgängare får ta sig in genom garageporten. Om det finns ett fordon till hands kan rollpersonerna dock ställa sig sist i den kanske femton minuter långa bilkö. Väl innuti garaget står flertalet poliser och ser till att alla tar rätt väg in. Inne i garaget finns det nämligen två vägar vidare - ett portvalv som leder upp direkt på en av scenerna (se kartan) och en som besökarna beordras följa. På väg in i klubben, ur garaget, måste rollpersonerna antingen lämna in sina biljetter eller betala kontant. Här har dock inte vakten blivit beordrad att kontrollera så att rollpersonerna inte kommer in. Kort sagt: den här ingången fungerar, men kostar pengar och tar tid.

Zonk-off-rummet

Det första rummet rollpersonerna kommer in i genom bakvägen (se kartan) är ett kvadratisk rum med brandgula väggar, oxiderande element och en utnött skinsoffa. Här hänger diverse zonkade miffon. I skinsoffan sitter DJ Kajli Minoc med flertalet kvinnor till hands. Han råkar sitta och förklara principen med antilåtar för en av kvinnorna när rollpersonerna kommer in. Återigen verkar han inte ha någon tid för rollpersonerna själva, men inflikar att de borde gå och hitta en bra plats innan bandet börjar spela.

Detta tjänar alltså mest som något som gör rollpersonerna uppmärksamma om principen om antilåtar. Principen om antilåtar följer:

Varje låt en DJ spelar har en framtagna antilåt. Antilåtar blockerar inflytandet från en viss sorts ljudsystem - tillexempel kan en viss antilåt hade skydd mot zonk som för lyssnaren att kråkas. DJs ser alltid till att skydda sig med antilåtar när de spelar på klubbar för att slippa att själva bli drabbade av musikens effekter.

Faktum är att DJ Kajli Minoc inte är någon mindre än en medlem av Big Band, men likt resten av medlemmarna i "bandet" vet han inte vad hans musik kommer att orsaka.

Lager

Lagret innehåller det mesta man kan tänkas behöva - skivor till skivaffären, samt det mesta

inom instrumentväg, en del förstärkare, högtalare och andra utiliteter. Lagret har tre dörrar utåt, samtliga låsta. Mannen som driver skivaffären har en av nycklarna, DJ Zander har en och Kajli Minoc har en. Givetvis finns det zonkmasters på Lagret, ifall någon av rollpersonerna skulle vilja upphäva effekten av Big Bands musik med en antilåt!

Chillout-rum/Skivaffär

Skivaffären i Eurasia Universalis är också ett rum där man kan ta det lugnt och påverkas av zonken utan att bli trött i benen av att stå och hoppa. Här kan man köpa skivor eller avnjuta en dricka tillsammans med några vänner. Det är en mycket öppen plats, och drivaren lånar ofta ut skivor, speciellt till nykomlingar, för att vinna dem som stamkunder. Han har också en av nycklarna till Lagret.

Från Chillout-rumet går också en spiraltrappa upp till ovanvåningen, där gäster får husrum och där två extra scener finns. På ovanvåningen befinner sig DJ Zander, som har en nyckel till förrådet och dessutom ett antilåt-band i fickan. Han är dock väl bevakad - liksom hela ovanvåningen. Om en vakt skulle skymta någon av rollpersonerna skulle de skjuta utan nåd och larmet skulle gå efter rollpersonerna.

Scenrumen

Vanligtvis består nedanvåningen av Eurasia Universalis av två olika scenrum, ett lite större och ett lite mindre. Men inför Big Band-tillställningen har mittenväggen monterats ner, bildandes ett enda stort scenrum med scenen längst bort åt nordöst (åt garaget, se kartan). På scenen håller roadies från garaget på att stapla upp zonkmasters, högtalare och annat. Zonkmasterserna står redan redo på scen, och vid varje bord finns en kassett med antilåt. I övrigt så har varje vakt i anläggningen en dylik kassett (förutom poliserna och de stackars väktarna utanför bakdörren).

Tillvägagångssätt

Följande är tänkbara planer rollpersonerna skulle kunna nyttja:

- Stjäla ett antilåtband, antingen från en vakt, från DJ Zaran eller från scenen, och sedan använda en zonk-master från lagret för att spela upp

den och motverka Big Bands musik.

- Försöka starta ett brandlarm någonstans. Vid försök märker dock rollpersonerna att alla brandlarm är avstängda. Förbannat!
- Försöka byta ut alla Big Bands kassetter mot "snälla" kassetter. Resultatet blir att Big Band spelar ett par låtar och sen skaffar fram nya kassetter med samma innehåll som de gamla och spelar dem istället.
- Rigga ett ljudsystem på Scen 1, med högtalare och mikrofonstativ, och berätta för alla vad Big Band har planerat. Detta är inget särskilt klokt alternativ - rollpersonerna kommer att bli lynchade och kallade för "domedagsprofeter".
- Förklara för DJ Kajli Minoc vad det är han håller på med, och övertala honom att det är fel. Först måste förstås rollpersonerna få nys om att Kajli är med på något vis. Om det går riktigt bra så lyckas rollpersonerna övertyga Kajli att berätta för hela bandet, få dem att gå upp på scen, och ljudligt deklarerat att Big Band var en hemsk domedagsmaskin hela tiden. Det kommer dock förmodligen att krävas bevis för att få Kajli Minoc att tro på deras historia - sådant bevismaterial skulle kunna vara vittnesmålet från en uteliggare från spökstaden, eller helt enkelt en av Thermits kassetter.
- Döda medlemmarna i Big Band, DJ Zander och alla vakter i anläggningen. Om det "lyckas" får rollpersonerna garanterat stopp på Big Band - på bekostnad av sin egen frihet. Som de mördare de är låses de in i fängslet.

Fas Ett: Introduktionen

Klockan 23:00 stiger medlemmarna i Big Band upp på scenen. De är sex till antalet - och bland dem är DJ Kajli Minoc. De ställer sig vid varsinn zonkmaster. Vid det här laget märker de om något i deras utrustning saknas. Publiken gormar förtjust. Om en kassett med antilåtar saknas får de som saknar nya med en gång. Om kassetterna som Big Band ska spela upp saknas så gör kan det åtgärdas inom en halvtimme.

Fas Två: Första låten

Den första låten Big Band spelar är ofarlig, oavsett om kassetterna byttes ut eller inte. Om kassetten inte byttes ut lär alla lägga märke till att det faktiskt är en väldigt het låt - en riktig crowdpleaser. Om kassetten byttes ut mot något annat börjar Big Band med att proklamera att låten de "nu ska spela är en cover på en låt som betytt allra mest för vår musikaliska utveckling..."

I slutet av första låten är publiken fortfarande nyfiken på vad Big Band handlar om, men många är lättade att ryktena om att de skulle vara någon sorts hälsorisk just har motbevisats.

Fas Tre: Brandbomben

Efter första låten kastar en fanatisk BB-motståndare upp en brandbomb på scen, som snart sluktar stora delar av scenen i lågor. En av bandmedlemmarnas kläder fattar eld och han kastar av sig skjortan och stampar på den. Genast dyker dock upp personal med brandsläckare och släcker branden innan den hinner ge varande skador på varken bandmedlemmarna eller utrustningen. Vaktpersonal börjar knö sig fram i folkhopen efter gärningsmannen, som dock tillslut kommer undan.

Fas Fyra: Operation #0032

Om rollpersonerna övertygat Kajli Minoc om att "göra det rätta" vid det här laget så förklarar han för publiken precis vad Big Band, redogör för bevisen han har sett och förklarar att han och hans kompisar blev inhyrda i sista stunden, med tystnadslöfte som del av kontraktet (han berättar också för sina kompisar att det inte är smisk med den gamla apan han har spenderat de senaste dagarna). Publiken reagerar förvirrat på detta, och rollpersonerna kan kanske för ett kort tag tro att de har räddat dagen. Men icke sa nicke.

Om rollpersonerna inte övertygat Kajli om att avslöja Big Band-bluffen så börjar de spela på den farliga låten, Låt #0032. Om inte rollpersonerna under tiden spelar antilåten så kommer människor att börja förvandlas till Zonkie32 (se Atmosfär). Om man märker att rollpersonerna spelar antilåten samtidigt (och det gör man), så kommer vakter för att ta hand om dem.

Nästa fas börjar om cirka tio minuter. Om rollpersonerna under den tiden har spelat en antilåt över 50% av tiden har ungefär 10% av människorna blivit Zonkie32. Annars har så gott som alla blivit det.

Needless to say, så råder tumult.

Fas Fem: Massakern

Som noterat i "Prolog" är planen att Domworks zonkieutrotarskvadron skulle ta hand om Zonkie32:orna som skapas. Om planerna nu går som beräknat - Zonkie32:orna springer ut på gatorna och börjar ha ihjäl folk - så skickas skvadronen ut och börjar ha ihjäl Zonkie32:orna. Om rollpersonerna dock på något sätt lyckas förhindra att människorna på Eurasia Universalis blir zonkies, så skickas ändå utrotarskvadronen in - även om det bara var 10% som blev zonkies så kommer skvadronen att utrorta alla - och helt enkelt hävda att de visst var zonkies, så det så! (det märks nämligen ändå inte på en hög aska som en eldkastare lämnar efter sig)

Så in på klubben rusar efter ett tag beväpnade trupper med Domworks-logotypen på kläderna och öppnar eld mot alla levande varelser. Rollpersonerna kan förmodligen lyckas fly från massakern - men ju fler de försöker rädda, desto svårare blir det.

Om rollpersonerna däremot inte lyckades förhindra Operation #0032, så sprider Zonkie32:orna sig över hela staden. (Det här kan förresten vara ett gyllene tillfälle att dra en "vad var det jag sa?"-kommentar riktad mot Kajli och hans band). Rollpersonerna misslyckades med att förhindra en enorm katastrof och borde känna sig purkna.

Slutligen finns möjligheten att rollpersonerna själva blev Zonkie32:or (detta går att hindra genom att ha på sig hörlurar med antilåtar i eller helt enkelt genom öronproppar)

Atmosfar

Inga direkta atmosfärregler borde tillämpas, förutom de från Låt #0032 (se förra kapitlets atmosfär).

Speldata

Medlemmar i zonkutrotarskvadronen an-

vänder samma data som Thermits män. Samma sak gäller för vakterna på Eurasia Universalis.

Epilog

Rollpersonernas föräldrar har skymtat sina söner och döttrar på televisionen och samåker mot Denver för att plocka upp dem. I Denver är natten tung med polissirener. Föräldrar stannar utanför Universalis. Frågan är: kommer de att hitta sina barn där?

Den politiska situationen har förändrats något otroligt under veckan. I flera länder har Big Band orsakat tumult och en våg av ifrågasättning av zonkkulturen. Partiet som styrs av Domworks har ökat i popularitet, men en del frågetecken återstår i Denver - där Domworks popularitet inte direkt ökat.

Leon och det förflutna

Om Leon någonsin får chans att ta upp sanningen om hans förflutna med sin vårdnadshavare - hans teori om att han är Thermits son - så kommer han få höra av vårdnadshavaren att densamme rent av var en vän till Thermit - innan han hette Thermit, förstås. Sanningen kommer att bereda väg för att förstärkt förhållande mellan Leons vårdnadshavare och Leon - som inte längre kommer att plågas av hemska mardrömar, försoning med vårdnadshavaren eller inte.

Helen och kärleken

Kanske har Helen lärt sig något av resan till Denver. Kanske inte. Kanske har hon lärt sig att inte ständigt söka den ytliga kärleken. Kanske inser hon att det hon sökt efter i hela sitt liv är något som känns *verkligt* - och nu hon fått nog av verkligt i resten av sitt liv (eller iallafall ett par veckor).

Ness och drömmarna

Ness ser fortfarande ingen framtid på landet - men kanske kommer hon kunna tänka sig att bo där tills hon får ett jobb i Denver (eller, helst, förstås, någon helt annan stad)? Kajli Minoc är äntligen villig att lära henne om zonken, och han är lika villig att göra det ute på landet som inne i staden.

Marcus och rättvisan

Har Marcus förstått vad rättighet innebär? Kanske har hela den här farsen - Domworks hänsynslösa kränkande av tiotusentals människors integritet världen över - fått honom att inse att det inte alltid är rätt att ta precis vad man vill ha? Har det kanske fått honom att tänka på att Ness hjärta inte är något man bara kan stjäla - utan någonting man måste *förtjäna*?

Nathan och tillförlitligheten

23:00, den fjärde oktober 2045 lade tusentals människor sina liv helt i en okänd makts händer. Bara för att de trodde att makten var någonting gott, så kunde de gå med på att helt låta sig tas över av fenomenet. Är inte det precis så Nathan och Marcus relation fungerar? Hur väl känner Nathan Marcus *egentligen*? Har han lagt all sin tillit i händerna på en person som egentligen inte förtjänar den?

Är det kanske dags för Nathan och Marcus att lära känna varandra från början?

FIN



Höjdpunkter

Manipulation, passion, medkänsla

Zonkvärde 1

Förmågor

Rörlighet 3
Bildning 3
Fysik 2
Händighet 2
Slåss 2
Socialisera 4
Undgå Upptäckt 3
Uppmärksamhet 4

Kunskaper ungdomlig upprorsanda (2), nordamerikanska zonksenen (1), effektiv skolkning (1), smarta planer (2), ledargestalt (2), vädjande miner (1)

Profil: Dotter till (den kvinnliga) ägaren av Driftwood Farms och en drivare som försvann spårlöst, kort efter hennes födsel. Ness hyser inget annat än antipati åt situationen i vilken hon befinner sig - hon har tröttnat ordentligt på både sin hemort och människorna som bor där, speciellt sin prestationsfixerade modersgestalt och alla de av hennes mors älskare och pojkvänner som gör anspråk på att vara hennes fadersgestalt. Rent generellt är hon trött på stadens hela atmosfär - den totala brist på utvecklingsvilja som verkar råda hos alla alkoholiserade gamla gubbar som dricker bira i solskenet varje förmiddag, alla självutnämnda predikanter till lärare som förpestar hennes skolgång genom att försöka tvinga på henne kristna värderingar och tankesätt - och framförallt all konservativ zonkfientlighet som råder i den lilla staden (om man nu ens kan kalla det för en stad) och alla smakpoliser som gör det till sina personliga uppgifter att förstöra för henne genom att hindra varje möjligt tillfälle till zonkpop (alla grannar som inte står ut med "oväsendet", till exempel). Nu är apatins dagar över och Ness har tagit saken i egna händer - hon skall till varje pris ifrån detta *fängelse* och även om det innebär att hon måste manipulera några av sina bästa vänner så kommer hon inte att ge upp detta mål, oavsett vilka hinder som står i hennes väg.

Utseende: Ness (som har hållit håret konstant svartfärgat sedan sin elvaårsdag) sminkar sig inte mer än nödvändigt, och gör samtidigt sin apatiska ståndpunkt klar i det slarviga sätt hon klär sig. Hon fyller knappast den klassiska bemärkelsen av "vacker", men hon är smart nog att veta vilka ansiktsuttryck hon ska använda sig av för att framkalla den effekt hon så önskar framkalla. Svarta, tunna tröjor och slitna jeans är de kläder man oftast ser henne i - till den grad att det i det lilla samhället har blivit lite av hennes varumärke.

Gruppen

Helen: Hon har varit din vän sedan ni var mycket små, men ni har vuxit isär på senare dar. Tråkigt, men sånt är livet. Just nu tampus du med faktumet att du förmodligen hade sålt henne för en varmare skål gröt (en plats på zonksenen i Denver).

Marcus: Han är lite söt, och du är medveten om hans försök att imponera på dig. Du är inte ute efter något sådant dock, men om han kan hjälpa dig att nå ära och berömmelse så ska han bli åtskilligt belönad.

Leon: En intressant snubbe, som påminner dig om något du har läst i en bok någon gång. Du kan dock inte riktigt sätta fingret på vad. Du är osäker på om han kan hjälpa dig, så det är inte skälet att du intresserar dig för honom. Kanske är det medkänsla som driver dig?

Nathan: Du känner honom knappt. Om han kommer i vägen för dina mål (vilket inte är helt otroligt med tanke på hur fäst vid Marcus han är) så måste du se till att visa tydligt för honom vem det är som håller i rodret.

**Höjdpunkter**

Möte, karisma, inställsamhet

Zonkvärde 0**Förmågor**

Rörlighet 4

Bildning 3

Fysik 3

Händighet 1

Slåss 2

Socialisera 5

Undgå Upptäckt 2

Uppmärksamhet 3

Kunskaper flörta med lantmänniskor (3), skraddarsydd plagg (2), god lyssnare (2), dra till sig uppmärksamhet (2), hängla (1)

Profil: Helen är ett adoptivbarn, konstant bortskämt ända sedan dagen då hon adopterades av sina två nya föräldrar efter att hennes riktiga råkat ut för en tragisk bilolycka när hon bara var sju månader. De två nya föräldrarna blev överlyckliga av att ha ett litet barn i familjen (själv var de oförmögna att få ett eget) och dessutom kände de en pliktkänsla gentemot Helens före detta föräldrar, som var avlägset släkt med Helens nya mor, Charlotte, att uppfostra Helen väl och göra henne till en god och vänlig människa. De första åtta åren var goda år, både för Helen och hennes nya föräldrar, men sedan kom den ödesdigra dagen då Charlotte fick en litet kuvert från sin läkare som förklarade för henne att hon hade ett eller två år kvar innan hon dog av ALS, en profetia som kom att uppfyllas, lämnandes Helen och hennes far ensamma med sorgen. Utan en uppfostrande modersgestalt började Helen så småningom lära sig hur hon kunde få som hon ville med sin far... och andra män. Mycket av vad hennes mor lade grunden till har ruinerats - även om Helen oftast tror det bästa om människor hon möter och är en bra lyssnare och vän är hon slarvig, oanständig och beroende av andra människor - tvärt emot vad hennes mamma lärde henne.

Utseende: I sin ålders fulla blom är Helen en av de mest uppmärksammade flickorna i byn - med långt blont hår, och typisk landsortscharm är hon både pojkarnas och de äldre människors favorit. Hon klär sig noggrant, och med ett abstrakt intryck av vad hon tror är storstadsmode (hon gör sitt bästa för att pussla ihop sina kläder efter modetidningar och TV-program hon ser, och hon syr mycket själv). Väl i storstaden, dock, kommer hon antagligen att framstå som en riktig lantis, hur mycket hon än försöker likna människorna i TV:n.

Gruppen

Ness: Din gamla lekkamrat. Ni har alltid stått varandra nära, men du har på senare tid märkt att hon har blivit allt kallare mot dig, och ni umgås mer sällan än förut. Nå, du har inget dumhuvud, och du har inte svårt att räkna ut ett och annat från det faktum att det har varit såhär sen du började bli intresserad av pojkar. Ness måste vara avundsjuk, helt enkelt.

Marcus: Schysst kille, men lite för förutsägbar för din smak. Det krävs inget geni för att förstå att han är tokig i Ness, och du gläder dig för hennes skull. Om Ness lycka är Marcus lycka så tänker du inte stå ivägen för de två, kanske rentav ge dem lite hjälp på traven.

Leon: Ditt nya dräggelobjekt. Han verkar dock inte intresserad av dig, och du förstår verkligen inte vad som kan vara fel. Du måste göra allt du kan för att fånga hans intresse.

Nathan: Vem bryr sig om det påhänget? Han är säkert böj också.

**Höjdpunkter**

Kärlek, beslutsamhet, händighet

Zonkvärde 0**Förmågor**

Rörlighet 3

Bildning 2

Fysik 4

Händighet 5

Slåss 3

Socialisera 2

Undgå Upptäckt 2

Uppmärksamhet 2

Kunskaper snabba motorfordon (3), meka (4), se tuff ut (2), metallslöjd (2), tjuvkoppla (2)

Profil: I ett litet samhälle som Driftwood är det ingen konstighet att ungdomarna inte alltid håller sig på lagens sida när de gör moraliska bedömnin-
gar. Istället så råder för det mesta en sorts "sunt bondförnuft" - något som Marcus inte allra minst erfarit under sin 17-åriga existensperiod ute på vischan i Colorado. Där lagen säger att man inte får plocka ett äpple som växer på någon annans gård, säger det sunda bondförnuftet att det är helt i linje med den allmänna bekantskap som råder i Driftwood att ta äpplet från grannens gård - kanske i utbyte mot att grannen får ta ett äpple från din gård nästa gång han hälsar på. Men för Marcus gick det här längre än för de flesta. Han nöjde sig aldrig med att palla äpplen utan fortsatte längre ut på det sunda bondförnufts bana genom att helt enkelt ta vad han behövde, vem det än kunde tänkas tillhöra. Marcus är inte direkt en tjuv i ordets rätta bemärkelse - han gör det inte för att han är för lat för att tjäna pengar, inte heller för att han lider av kleptomani eller för att han helt enkelt får kickar av att göra det. Hans motivering är helt enkelt att han inte låter lagen stå ivägen för hans företaganden. Om han känner för att passera någon annans ägor för att komma dithän han önskar så gör Marcus det, utan några förbehåll.

Givetvis har det här inneburit en del problem för Marcus och andra människor. Han har förvisso aldrig hamnat i fängelse för sitt underliga beteende - men en gång gjorde han det på grund av ett fylleslagsmål. Men Marcus vet att det en gång kommer att göra det, och hans enda hopp att ändra på detta är att vara på väg därifrån i full fart på motorcykeln när polisen kommer.

Utseende: Marcus gör sitt bästa för att framträda som maskulin - han är ganska storvuxen, har starka armar, och undviker att raka sig så mycket som möjligt, i ansiktet så väl som på... andra områden. Och detta kombinerat med en motoroljebaserad frisy, rutiga skjortor och robusta jeans gör faktiskt Marcus till en ganska imponerande syn, i alla fall för sin ålder. Ett par goggles pryder Marcus panna (ibland använder han dem faktiskt för att täcka ögonen med också) och stärker hans image.

Gruppen

Ness: Din stora förälskelse i livet. Du är övertygad om att hennes hjärta egentligen tillhör dig. Bara det faktum att det är en skatt svårare att stjäla än allt annat du någonsin stulit gör det värt försöket.

Helen: Hon är väl okej, lite för hjärndöd för din smak, men hennes humör och spontanitet räcker för hela gruppen. Ibland är hon lite för påtryckande när det gäller ditt möjligtvis blivande förhållande med Ness, och det gillar du inte.

Leon: Om den jäveln gör ett försök att ta din Ness är han grillad kyckling på spätt. Du väljer att generellt ha en tämligen misstänksam inställning till honom.

Nathan: Gammal vän. Du hedrar ert förhållande och han betyder nästan lika mycket för dig som Ness gör... kanske mer, egentligen, men för stunden är du förblindad av kärlek.



Höjdpunkter
Förnimmelse, ångest, strävan

Zonkvärde 0
Förmågor
Rörlighet 3
Bildning 2
Fysik 3
Händighet 3
Slåss 3
Socialisera 1
Undgå Upptäckt 4
Uppmärksamhet 4

Kunskaper se cool ut i basker (2),
förnimmelse (3), likgiltighet (1), profes-
sion (2)

Profil: Den allmänna åsikten om Leon lär vara "han tror sig vara speciell eller något". Det där vet ju Leon personligen inget om, men han har sina aningar. Och i ärlighetens namn har han funderat - är han verkligen anorlunda, unik, eller försöker han bara hitta anledningar att inte behöva konfrontera sin taskiga självbild?

Visst, Leons drömmar kan tyckas vara speciella, något som bara tillhör honom, därför har han omfamnat dem och gjort dem till sina käraste ägodelar. De varnar honom om kommande tider, säger han, de varslar om brinnande skyar och majsält - barnskrik och beväpnade män. Men kommer det Leon drömmer om någonsin att inträffa? Det enda Leon har är sina drömmar - alla förskjuter honom, inklusive hans enda förälder (och han själv), alla sviker honom - förutom hans drömmar. Kanske kan det här förändras någon gång, men detta kräver att någon utomstående tar kontakt med Leon och når igenom lagret is han omger sig av.

Leon är alltid spänd, inte minst inför andra människor. Han kan aldrig gå runt på stan avspänt, kan aldrig se på andra människor utan att ta till sig kalla grimaser. Kan det vara så att Leon egentligen gräver en grav åt sitt hjärta när han försöker stänga ute andra människor, trots att det är det enda han kan göra i rädsla för att inte bli tagen allvarligt? En sak - nej, förresten, två saker - är säkra - för det första blev inte Leon tagen på allvar av sina föräldrar, något som onekligen bidrog till sitt sätt att hantera andra människor. För det andra så kan Zonkpopen hjälpa honom att spänna av inför andra människor (we've been there, man!).

Dessa är alla faktum som Leon för tron på sina drömmars skull förtränger och han är nu fast besluten att han måste lämna Driftwood för att ta konflikten - antingen med sig själv eller med resten av världen - och att ta reda på varför han är som han är, varför han existerar, vad meningen med allt är, och varför hans föräldrar aldrig har tagit några bilder på honom som liten pojke.

Utseende: Leon är kort, har rufsigt, ovårdat hår, klär sig i svart (ofta med en grå eller svart basker som pryder huvudkrönet). Hans högra ögonbryn är dubbelt piercat (något som faktiskt erbjud honom uppmärksamhet ett kortare tag - men i och med att han var oförmögen att behandla uppmärksamheten försvann den ur händerna på honom), och han har ofta smycken - guldkedjor, ringar och halsband. I själva verket har Leon goda utseendemässiga fördelar att locka till sig uppmärksamheten från tjejerna på skolan, men de flesta tycker att han är konstig och håller sig borta från honom.

Längs ryggen löper ett långt ärr, som ser ut att ha kommit från en oxpiska eller någonting. Varken Leon eller hans pappa har en aning vad märket kommer ifrån (en oxpiska, kanske?)

Gruppen

Ness: En sann vän. Du känner att du kan tala öppet med henne, ibland till och med utan Zonkpop spelandes i bakgrunden.

Resten: Du bryr dig inte särskilt mycket om dem, de skulle ändå aldrig förstå dig!



Nathan

Höjdpunkter

Hängivenhet, blygsel, vänskap

Zonkvärde 0

Förmågor

Rörlighet 3

Bildning 4

Fysik 3

Händighet 3

Slåss 2

Socialisera 2

Undgå Upptäckt 4

Uppmärksamhet 2

Kunskaper onödigt vetande (3), snäll (2), tålmod (2), uppoffringar (2), läxböcker (1), utestängande (1), moraliska bedömningar (1)

Profil: Marcus och Nathan har alltid varit vänner - de har varit som ihopklistrade sedan de först träffades i första klass. Det är inte utan att man blandar ihop de två (trots uppenbara olikheter) och ser man den ene förväntar man sig snart att se den andra. Om det hade varit upp till Marcus är det inte säkert att de skulle ha varit på det här viset.

En gång var de båda ute på en olovlig utflykt: uppe på ett berg sprang de i godan ro tills Nathan ramlade ner för ett mindre stup och bröt lårbenshalsen. Marcus lyfte då upp Nathan och bar honom hela vägen till närmaste motorväg. Utan att kunna få lift gick han med honom hela vägen hem, och till Dr. Watsons mottagning. Om Nathan var fäst vid Marcus innan så blev han nu nästan besatt.

Nathan är en smart kille, men han har levt hela sitt liv i skuggan av Marcus, och vet inte hur han ska göra för att synas bland människor. Han är blyg och har alltid svårt att ta kontakt med folk. Utan någon som helst självsäkerhet är allt Nathan gör på dagarna att studera - och trots detta skulle han antagligen aldrig själv säga att han var bildad.

Det bästa för (både Marcus och) Nathan skulle förmodligen vara att bryta sig fri från Marcus, och på något plan vet han det, men han är oförmögen att släppa taget - alldeles för rädd för vad den hårda verkligheten har att erbjuda honom där ute, utan något skyddsnät.

Utseende: På många sätt skulle Nathans ansiktsform kunna liknas vid någon sorts fisks. Ingen strålande skönhet precis, men inte heller någon av de fulaste på skolan försöker Nathan se så medelmåttat ut som möjligt. Om någon kommenterar hans frisyr brukar han mumla något om att han inte bryr sig - för att sedan förändra den enligt personens direktiv följande dag.

Ett utmärkande klädesplagg är halsduken som nästan *alltid* är virad runt Nathans hals, förutom på sommaren (och ibland då också). Samma halsduk hade han på sig när han ramlade ned för stupet den där dagen.

Gruppen

Ness: Du var kär i henne en gång i tiden, trots att du inte vågar erkänna det för någon - ens för dig själv (eller Marcus!). Nu bryr du dig inte särskilt mycket, och dessutom är ju Marcus galen i henne.

Helen: Du måste erkänna att du tycker att hon är rätt snygg. Men, äh, hon har väl redan någon annan.

Marcus: Din gud. Du gör vad han säger, följer alla hans råd och försöker efterlikna honom så gott du kan. Se "Profil" för vidare beskrivning.

Leon: Du har ingen direkt åsikt om honom, men han är introvert, som du. Så ni har något gemensamt, och det är alltid bra. Du skulle nog gilla att ha honom som kompis.

Handout 1

Du befinner dig i en mörk lokal. En källare. Din kropp är mycket yngre än vad den är idag, men det är samma kropp, det kan du känna. Du sitter ihopkurad i ett hörn av rummet, livrädd och skakande, tårar som strömmar ner för kinderna. Källardörren öppnas och ljus strömmar för första gången in i drömmen. Han är här nu. Han står mitt i pelaren av ljus. På huvudet har han hörlurar, med en sladd ner till sin zonkspelare. I ena handen håller han en piska, i den andra din favoritnallebjörn. Han lyfter upp den framför dig och skrattar rått, när du märker att den saknar huvud.

Han har tagit det igen, och den här gången kan du riktigt känna av att det är en större dos än vanligt som han har tagit - du kan känna det på hans kroppshållning, på hur han otåligt slingar piskan runt på marken och på hans grymma leende - guldtänder som gnistrar genom mörkret. Senast han var så här hög på wrathpop slog han dig så hårt på ryggen att du inte kunde ligga ner på hela natten - utan var tvungen att sova sittandes, med stora svårigheter.

Han stänger dörren bakom sig, går ner för trappan med beslutsamma steg. Det kommer att bli en hård natt.

H a n d o u t s

Handout 2

Uppe på Larrys lya i spökstaden står Thermit. I den ena handen håller han en piska som han otåligt slingar runt i cirklar nere på marken. I den andra handen håller han en teddybjörn med ett avslitet huvud. Samma gamla symboler, ny innebörd. Plötsligt ler Thermit. Hans guldtänder reflekterar solen.