

DRÖMMEN OM ALICE

*Äventyr för KULT till Uppcon 93
av Gunilla Jonsson och Michael Petersén
för fyra spelare
ungefärlig speltid sex timmar*

INLEDNING

Äventyret utspelar sig i Uppsala hösten 1993, i början av oktober. Rollpersonerna är fyra män som känner varandra väl och har en sak gemensam; en närmast sjuklig fixering vid en rebellisk sjuttonårig flicka som är på väg att fullständigt haverera sitt liv. Flickan är titeln Alice, centralgestalten i berättelsen. De fyra männen är hennes far, bror, kusin och pojkvän. När handlingen börjar är de allvarligt oroade över att hon har hoppat av sina studier och börjat försvinna hemifrån under allt längre perioder. De kommer underfund med att hon använder en egendomlig drog med kraft att förvrida verkligheten och föra henne in i en annan värld. När de försöker hindra henne från att ta drogen försvinner hon för gott in i den främmande världen och de måste följa efter.

Den del av handlingen som utspelas i vår verklighet är konkret och mänsklig; rollpersonerna är verkligen anhöriga till Alice, som är en vanlig, strulig tonåring. När de kommer till den andra verkligheten, löst baserad på William Burroughs Interzone, får aktörerna andra roller. Rollpersonerna är inkarnationer av de fyra arkonter som försvann samtidigt med Demiurgen och Alice är en blivande gud, Astaroths ljusa skugga. Hon har skapat Interzone för att utveckla en mörk sida hos sig själv, i ett försök att bli en levande människa och slippa undan sin gudomlighet.

Interzone ska spelas som en mörk sagovärld där en våldsam paranoia härskar. Allting är kopplat till Alice; världen är en avbild av hennes omedvetna sida. Stryk därför huvuddelen av de homosexuella kopplingarna om du använder Burroughs Interzone som förebild, de är inte viktiga för Alice. Det som finns kvar är fixeringen vid driftarna och begäret efter drogen, som representerar den mörka sidan hos sig själv som hon försöker komma i kontakt med. Vill du ha kvar den sexuellt färgade stämningen, kan du föra in en destruktiv tonårsflickas sexualitet med prostitution och ett nymfomaniskt beteende. Låt beskrivningen av Interzone styras lite av spelarnas beteende; försök utforma skildringen så att de kan förstå och känna stämningen.

Berättelsen är beroende av att spelarna förstår den symboliska nivån i Interzone, med djävulen, Alice som hans skugga och rollpersonerna som arkonter. Använd så starka medel som krävs för att få dem att förstå, men undvik att skriva dem på näsan. Understryk rollpersonernas sjukliga fixering vid Alice. Hon är hela deras liv, allt som är viktigt för dem. Om de har svårt att begripa det, kan du göra en poäng av hur färglös och flyktig deras övriga tillvaro är. Vänner, arbetskamrater och släktingar försvinner in i glömskan om de inte är kopplade till Alice. Alla minnen som inte rör henne är diffusa och till synes meningslösa.

Stämningen ska gå från relativt normal i vår verklighet, till allt mer övernaturlig och symbolisk ju mer rollpersonerna får se av Interzone och ju mer de får veta om doktor Weilert, Astaroths inkarnat i Uppsala. Ansträng dig att etablera en normal stämning i början och gradvis förvrida den, för att sedan återkasta den till det normala i slutet. När äventyret är över ska spelarna inte vara helt på de klara över om den symboliska nivån i Interzon var reell, eller bara en knarkdröm.

Spelledarpersonernas repliker är ofta utskrivna i texten. Det betyder inte att du ska läsa dem högt, utan är tänkt att ge en uppfattning om olika personers språkbruk.

BAKGRUNDEN

När Demiurgen försvann från människornas verklighet, någon gång i ett obestämbart förflutet, började hans mörka tvilling Astaroth, oftare kallad Satan, att utveckla en ljusare sida för att balansera den försvunna guden. Den ljusa sidan tog så småningom fysisk form och blev en självständig varelse, en skugga nära knuten till Astaroth, men med en egen personlighet och vilja. Skuggan har inkarnerat i flera former i vår verklighet, vanligen som en späd tonårsflicka med ljust hår och blå ögon. Astaroth vill helst hålla skuggan ifrån sig, gärna förvrída den och göra den så mörk att den förs in under hans kontroll. Om det misslyckas kan han tänka sig att hjälpa den så att den utvecklas till en ny Demiurg. Han vill till varje pris förhindra att den bryter sig loss och förvandlas till en människa. Då måste han, Astaroth, utbilda en ljus sida i sig själv och förvandlas till en ny Demiurg, något han fruktar mer än döden.

Alice Cornell är en inkarnat av Astaroths ljusa skugga, fram till nyligen en exemplarisk familjeflicka med toppbetyg i skolan och många vänner. Hon är sjutton år och bor med sin mamma, pappa och äldre bror i en villa i Uppsala. Under hela sin uppväxt har hon haft nära kontakt med Astaroths inkarnat i staden, en doktor Bengt Weilert. De dras oupphörligen till varandra, samtidigt som de vägrar att medvetet erkänna varandras existens. De fruktar att komma för nära den andre och stöts bort om kontakten blir för närgången. Weilert har ägnat de sjutton åren sedan Alice föddes åt att omedvetet försöka förvrída och kontrollera henne. Sedan några månader tillbaka förser hans medhjälpare henne med en drog, som hon använder för att skapa sig en mörk drömvärld, en manifestation av de mörka sidor som hon själv aldrig har haft. Weilert hoppas att drogen ska fånga henne i drömvärlden och radera de ljusa sidor som gör henne till hans skugga.

Alice försöker, utan att själv vara helt medveten om det, skapa en mörk sida hos sig själv för att bli en hel människa och inte bara en blek avbild av Astaroth. Hon har skapat Interzon, en värld som är en mörk, förvriden avbild av henne själv. Gradvis inkorporerar hon drömvärlden i sig själv och lever sig igenom en mardröm där allt hon gör går fel och hon skadar alla omkring sig. Det har Weilert på senare tid blivit halvt medveten om, även om han inte erkänner för sig själv att hans skugga existerar. Han är oroad, men kan inte hindra henne från att komma över drogen, eftersom han över huvudtaget inte kan erkänna att hon finns.

Rollpersonerna är till det yttre fyra vanliga män i Alice närhet, men i själva verket är de också inkarnater. De är fysiska manifestationer av de sista resterna av de arkonter som bleknade bort när Demiurgen försvann. För att rädda sig kvar och inte helt försvinna har de sökt sig till människor i närheten av Astaroths skugga och influerar dem, i hopp om att hon ska utvecklas till en ny gud som återger dem deras existens. Rollpersonerna är inte själva medvetna om att de påverkas. Arkonternas kraft har bleknat och visar sig bara som en sjuklig fixering vid Alice. De vill ha henne kvar, de vill att hon ska vara ljus och god, de vill att hon ska växa och bli stor och mäktig, så att hon kan återskänka dem deras forna makt. När hon börjar utveckla en mörk sida hos sig själv blir de paniskt rädda; de känner instinktivt hotet mot sin egen existens.

HANDLINGEN I SAMMANDRAG

Handlingen tar sin början under en middag hemma hos familjen Cornell. Alice försvinner plötsligt upp på sitt rum efter middagen, och lockade av egendomliga ljud och lukter från övervåningen följer rollpersonerna efter henne. De ser henne injicera något i armen och försvinna, som slukad av rummets väggar. Hon har försvunnit in i Interzon.

Drömmen om Alice

Genom att söka igenom hennes rum finner de spår som leder till en doktor Bengt Weilert, en läkare med egen mottagning i Uppsala. Han har skrivit ut receptet på en egendomlig drog, Viscera Negra, som Alice tog innan hon försvann. Rollpersonerna undersöker doktor Weilerts bakgrund och finner att han är bottenlöst korrupt (i själva verket en inkarnat av Astaroth). Han har också flera indirekta kopplingar till Alice. Det verkar som om han har befunnit sig i utkanten av hennes liv under många år.

Rollpersonerna pratar med missbrukare av Viscera Negra som kände Alice, och får reda på att hon troligen befinner sig i Interzon, en plats man kan nå genom att injicera drogen. De följer efter henne dit.

De hamnar i en kyrka och får syn på Alice, men hon försvinner innan de hinner prata med henne. Så snart de lämnar kyrkan förs de till doktor Weilert, som säger åt dem att finna Alice och döda henne. Bara då, påstår han, kan Interzon förstöras och Alice befrias från drogmissbruket. Han säger åt dem att de är fångar i Interzon. De kan inte ta sig därifrån av egen kraft.

Under några dagar pratar de med folk som kände Alice i Interzon och försöker komma underfund med vad som pågår. På andras inrådan hyr de en agent som ska söka rätt på Alice. De får reda på att Interzon inte är helt verkligt; de infödda på platsen har inga skuggor och tycks egendomligt substanslösa. De får också reda på att Alice har ägnat sig åt absorption; en sammansmältning med personer i Interzon, troligen i ett försök att skapa ett inre mörker som hon instinktivt känner att hon saknar.

Efter några dagar kontaktas de av agenten. Han har hittat en person som vet var Alice finns; en av Weilerts agenter som har hållit henne under uppsikt. Trots omfattande tortyr har han inte berättat allt han vet. En av rollpersonerna måste absorbera honom för att få reda på var Alice finns. Vincent absorberar mannen och kommer underfund med att han inte är reell; han är ett stycke av Alice. Rollpersonerna kan dra slutsatsen att hela Interzon är en manifestation av Alice. Vincent känner att systemen finns någonstans i närheten av stora kvantiteter Viscera Negra.

Genom apoteket som distribuerar Viscera Negra, får de möjlighet att följa med till den plats där drogen tillverkas. Vägen dit är kantad av utsugna kroppar efter människor som Alice har absorberat. De hamnar till slut på bårhuset under Akademiska sjukhuset, den plats i Interzon som ligger närmast Inferno. Där extraheras Viscera Negra ur döende jättetusenfotingars kroppar. Alice finns där, men blir förtvivlad när rollpersonerna dyker upp. Hon vet inte riktigt vad hon håller på med, bara att det inte ger något resultat.

Rollpersonerna måste övertyga henne om att Interzon är en dröm, en fantasiprodukt som hon har skapat själv, och få henne att inse att Weilert är hennes mörka skugga, som hon måste absorbera för att bli en människa. Först vägrar Alice att acceptera Weilerts existens, men när rollpersonerna har överbevisat henne tar hon dem med sig ut ur Interzon.

De är tillbaka i det verkliga Uppsala. Rollpersonerna kan föra Alice till doktor Weilerts klinik. Astaroths inkarnat grips av panik när hon kommer i närheten, men hon absorberar honom och blir en människa. Alice och Weilert är försvunna och rollpersonerna står ensamma kvar på den tomma kliniken.

INTERZON

Interzon är en projektion av Alice mörka sidor. Det är en förvriden version av Uppsala, befolkad av avsigkomna existenser framsprungna ur hennes fantasi. Paranoida organisationer konspirerar mot varandra och det existerar bara tre valutor: den svarta drogen Viscera Negra, sexuella tjänster och kött, utskuret ur den egna kroppen. Spela Interzon som en mörkare bild av Uppsala, men försök att behålla så mycket realism som möjligt. Det är visserligen en drömvärld, men den ska inte vara helt surrealistisk. Håll den yttre miljön, hus och gator, på en ganska realistisk nivå och koncentrera dig på att framställa människorna som egendomliga och

förvridna. Hela platsen styrs av en infantil logik; ingenting är gratis, alla agerar fullständigt själviskt och alla låter sig styras av sitt begär. Platsen är fylld av kaféer, spelklubbar, bordeller och egendomliga kliniker. En central gestalt är Bengt Weilert, den version av honom som har skapats av Alice omedvetna. Han styr droghandeln i Interzon och sitter som spindeln i nätet på sin klinik vid Vaksalagatan. Den del av Alice som vill slippa bli människa och återbördas till att vara en ljusgestalt, agerar genom Weilert och försöker övertyga rollpersonerna om att döda Alice i Interzon.

Gradvis kommer rollpersonerna underfund med att Interzon är skapat av Alice. Då kan du låta den yttre verkligheten förvridas mer, så själva världen försöker driva bort dem. TV-skärmar ropar åt dem att försvinna och lynchmobbar drar genom gatorna i en hetsjakt på alla "främlingar", alla som finns där utan att ha skapats av Alice. Gör zonen rejält fientlig, så att de känner sig hotade medan de söker efter Alice.

Om möjligt kan du visa att Interzon är en manifestation av Alice, genom att låta hela världen pröva gränserna gentemot rollpersonerna. Låt människor de möter provocera dem på effektivast möjliga sätt och sedan dra sig undan om de märker att rollpersonerna tar illa vid sig. Det ska tyckas som om hela världen känner dem väl och prövar deras gränser, men utan vilja att skada dem permanent.

Skulle rollpersonerna få för sig att tillgripa fysiskt våld för att ta sig igenom Interzon, inser de snart att alla är beväpnade med knivar och skjutvapen. De kan förmodligen slå sig fram en bit, men ju mer våld de använder, desto mer intrasslade blir de i zonens affärer. Folk jagar dem och förutsätta att de är agenter för olika organisationer. De får svårare att hålla fast vid den kritiska blick som krävs för att avslöja hela platsen som en illusion, allting blir trassligare och mer konspiratoriskt om de försöker bruka våld.

DEN SVARTA DROGEN

Drogen som Alice tar för att hamna i Interzon är en våldsamt beroendeframkallande hallucinogen, extraherad ur de vattenlevande jättetusenfotingarna som lever på gränsen mellan Inferno och drömvärldar skapade av dödsänglarna. Weilert kallar den för Viscera Negra, svart kött. Den distribueras i färgade glasflaskor med bleknad etikett och bör injiceras för att ge riktig verkan. Intas drogen på annat sätt ger den ett kortare och mindre intensivt rus. Viscera Negra är så beroendeframkallande, att den som en gång har känt lukten av substansen inte kan få den ur tankarna. Vid injektion är kroppens fysiska begär så starkt, att köttet tycks sträcka sig efter nålen och suga i sig vätskan ur sprutan. I Interzon kretsar hela tillvaron kring drogen, alla är beredda att göra vad som helst för att få den, eller för att få kontroll över handeln med den. För Alice är Visceran ett sätt att frigöra sig från Astaroth. Hon ersätter sin fixering vid honom med begäret efter drogen. Därför identifieras Visceran i Interzon ofta med Weilert eller Astaroth; han är en slags inkarnation av drogen.

Fysiskt ter sig ruset som en först överväldigande berusning som släcker ut alla känslor och all ångest, parad med hallucinationer som gradvis för den drogade in i Interzon. Verkligheten förvrids och antar nya skepnader, tills personen befinner sig i Interzon. Där avtar känslan av berusning gradvis, tills bara en värkande hetta i ådrorna och en intensiv kontakt med alla fysisk drifter återstår. Hunger, törst, kåthet, aggressivitet och hunger efter närhet blir starka och svårkontrollerade. När ruset avtar förvrids Interzon och den vanliga verkligheten återkommer. Ett starkt fysiskt illamående och en känsla av tomhet och leda följer på berusningen, som varar i upp till sex timmar. Begäret efter drogen växer sedan under tolv timmar gradvis till ett allt mer trängande behov som utestänger allt annat.

Avpassa drogens beroendeframkallande verkan så att rollpersonerna inte blir helt passiviserade av den. De ska fortsätta att söka efter Alice, inte glida in i ett destruktivt drogberoende. Mildra effekterna av drogen om det krävs för att handlingen ska fungera.

KAPITEL ETT: ALICE FÖRSVINNER

Handlingen tar sin början hemma hos familjen Cornell en regnig torsdagkväll i början av oktober. Familjen bor i en lite äldre, brunmålad trävilla i Eriksdal, i utkanten av Uppsala. Lennart och Kristian har bjudits in på middag, delvis för att få tillfälle att prata om att Alice håller på att halka snett i tillvaron. Hon har inte varit i skolan sedan den började och har försvunnit hemifrån två eller tre dagar i streck, utan att förklara var hon har varit. Alla är oroliga, men Alice vägrar att prata om saken. Nu har Hans och Vincent kommit överens om att ta upp saken vid middagen och försöka prata allvar med Alice.

De har ätit färdigt och sitter kvar runt matsalsbordet. Matsalen är ljus och modernt möblerad, med lite intetsägande oljemålningar av djur och landskap på väggarna. En vikbar skiljevägg öppnar sig ut mot ett vardagsrum med Malmstenmöbler klädda i ljust tyg och ljusa skåp med glasdörrar. Alice har knappt ätit något och svara bara kort på tilltal när någon försöker prata med henne. Hon är lågmäld, men inte oförskämd, och vägrar säga något om var hon har varit, vad hon har gjort eller varför hon inte har varit i skolan. Låt rollpersonerna prata lite med henne, så att de lär känna henne en smula. Mamman plockar undan tallrikar och deltar inte i samtalet om hon inte blir tilltalad.

Efter några minuter, när samtalet börjar ebba ut eller blir för påträngande, reser sig Alice. "Det är ert fel om det blir värre, ni låter mig aldrig vara i fred. Dra åt helvete", säger hon och försvinner ut i hallen, uppför trappan till sitt rum. Om någon försöker följa direkt efter henne hindras han av mamman. "Låt henne vara ifred ett tag, så lugnar hon ner sig", säger hon.

Kort efter det att Alice har gått upp, hörs egendomliga, fuktigt sörplande ljud från övervåningen. En ruttan, lite sur lukt sprider sig nerför trappan. Rollpersonerna springer förmodligen upp för att se vad som pågår.

Försvinnandet

De kommer upp i tid för att se Alice försvinna in i Interzon. Hon har kavlat upp ärmen på blusen och en tömd spruta sitter fortfarande i venen i armvecket. Rummet luktar ruttet och väggen bakom henne böljar som ett genomskinligt, levande membran. När rollpersonerna kommer fram till dörren, dras Alice in mot väggmembranet och sugts fast, inkorporeras i den levande hinnan och försvinner in genom väggen. En fuktig fläck bildas där hon försvann och väggen återtar sin vanliga skepnad. Fuktbläcken bleknar långsamt bort och lukten av förruttelse försvinner inom några minuter. Rollpersonerna har ingen möjlighet att hindra henne från att försvinna, eller att följa med henne genom väggen. Om de följer med henne direkt när hon går upp på rummet, väntar hon tills hon har en möjlighet att vara ensam innan hon tar drogen. I värsta fall, om de vakar som hökar över henne, tar hon den med sig in i badrummet och injicerar den där. Se till att rollpersonerna får se henne försvinna in i Interzon.

Alice mamma tror inte på dem om de berättar vad som har hänt, men hon blir allvarligt oroad över att Alice är borta, och framför allt över att rollpersonerna tycks hallucinera. Hon försöker lugna ner stämningen genom att koka kaffe och säger att Alice nog har gått ut och borde komma tillbaka snart. Blir de alltför hysteriska ber hon Lennart och Kristian att gå sin väg och försöker prata Hans och Vincent till rätta.

Alice rum

Kvar på skrivbordet i Alice rum ligger några fuktiga pappersservetter och en tömd liten medicinflaska med en apoteksordination och en etikett med texten Viscera Negra. Om någon luktar på flaskan, slår en våldsamt berusande parfymrad doft emot honom och rummet tycks förvridas för ett ögonblick. Han kommer därefter alltid att ha Visceran i tankarna och mer eller mindre omedvetet söka efter drogen. Flaskan är inte märkt med namnet på något läkemedelsföretag, men den har lämnats ut på apotek Lejonet. Ordinationen är utställd på Alice

Cornell med texten "Full dos 1-2 ggr/dag. Får ej överlåtas." I papperskorgen under skrivbordet finns tre använda engångssprutor och ytterligare två tomma flaskor med samma text.

Rummet är ett vanligt flickrum, med en säng, ett skrivbord, två bokhyllor och två garderober. På väggarna hänger akvareller målade av Alice själv och en stor affischreproduktion av Moreaus Salome. En vas med eterneller och en skrivmaskin står på skrivbordet. Bredvid skrivmaskinen ligger ett fotoalbum med bilder och minnen från Alice födelse och framåt. I korgar finns papper från skolan ordnade, alla från början av förra terminen. I bokhyllan står Sagan om Isfolket, ett tiotal William S Burroughs, allt av Kathy Acker, några Fay Weldon och en samling barnböcker och ungdomsböcker. Ovanpå de andra böckerna ligger en tummad Alice i Underlandet. Längst bak mot pärmen i den finns receptet på Viscera Negra, utskrivet med knappt läslig handstil av dr Bengt Weilert. Det går inte att få ut mer av drogen på receptet. Hans känner igen honom som en läkare i stan.

I övrigt ser de inget av intresse, men om de börjar riva ut böckerna ur bokhyllan hittar de något bakom raden av höga Elsa Beskow-sagor på nedersta hyllan. Där finns en lärobok i internmedicin, en lista över kliniker i Uppsala, där Weilerts finns med, men hans namn är överstukat med tjock tusch och går inte att läsa. I boken ligger ett fotografi på nyblivna läkarkandidater utanför Karolinska institutet i Stockholm 1973. Det finns ett tjugotal personer på fotografiet, mest män i trettioårsåldern. Ett ansikte är översuddat med bläck. Det är doktor Weilert. Bakom bokhyllan ligger också fyra nummer av en amerikansk tidskrift: "Medical Science". Alla fyra innehåller artiklar av Weilert, men hans namn och bild är överstruken med så tjock tusch att de inte kan urskiljas. Artiklarna tycks handla om magåkommor och metabolism. Alice har samlat ihop materialet om Weilert, eftersom hon aldrig helt kan glömma honom, men hon klarar inte av att konfronteras med hans existens, så hon har raderat hans namn och bild från allt material.

KAPITEL TVÅ: DOKTOR WEILERT

Rollpersonerna kan finna vägen direkt till doktor Bengt Weilert genom papperen som finns dolda i Alice bokhylla, eller gå vägen över apoteket Lejonet som har skrivit ut receptet på Viscera. Lejonet ligger centralt vid Stora torget. Hans Cornell kan få personalen att berätta vem som har skrivit ut Viscerareceptet genom att presentera sig som Alice får. De säger att Weilert är den enda som skriver ut recept på drogen. Den levereras med bud en gång i månaden och köps av ett tjugotal personer. De tror att det rör sig om någon slags magmedicin. Mer än så kan de inte säga. Rollpersonerna får inte köpa drogen om de inte har ett recept från doktor Weilert.

Bengt Weilert har en klink vid Vaksalagatan. På en koppartavla i porten står "Doktor Bengt Weilert. Internmedicin. Spec. Mag- och tarmsjukdomar." Kliniken ligger en trappa upp, bakom en vanlig lägenhetsdörr som öppnar sig mot en reception. Bakom en gammal, tung receptionsdisk sitter en ofantligt fet man i vit rock och läser en pocketbok. Han har förstörade pupiller och verkar lätt frånvarande. Framför sig har han en uråldrig IBM-dator med dammig, grön skärm. Om rollpersonerna frågar honom om Alice, säger han att det är en rar flicka som håller sig borta från doktorn. "De mår inte bra av att träffa varandra. Jag har skött alla kontakter dem emellan", säger han, men vill inte precisera sig närmare. Han visar dem in genom en kort korridor till Weilerts tjänsterum.

Doktor Weilert tar motvilligt emot dem och ber dem sätta sig. Rummet har slitna möbler från tidigt 70-tal och en trådsliten, damntäckt heltäckande matta på golvet. I hyllor längs väggarna står glasburkar med inre organ i sprit. Persiennerna är fördragna och rummet är mycket mörkt, upplyst av en gulaktig lysrörslampa. Det luktar sprit, damm, svett och desinficeringsvätska.

Weilert förnekar till en början att han någonsin har hört talas om Alice, men de märker att han blir illa berörd så snart hennes namn nämns. Han försöker till varje pris undvika att prata om henne. Först om rollpersonerna överbevisar honom genom att nämna Visceran eller hennes försvinnande, medger han att någon som skulle kunna vara Alice nog har sökt konsultation hos honom. "Men jag träffade henne aldrig personligen. Carl pratade med henne." Han låtsas plötsligt påminna sig att hon sökte konsultation för magproblem och att han skrev ut Visceran åt henne som ett laxermedel. "Men det kan ibland ha oväntade biverkningar", medger han. "Det kan luckra upp membranerna hos de överkänsliga och då finns alltid risken att fastna i ett beroende. Men den brukar bedömas som mycket liten." Rollpersonerna kan inte få ur honom några vettiga uppgifter om drogen. Han vägrar att skriva ut något recept åt dem, med förevändningen att de inte uppvisar några symptom på magsjukdom.

"Ni gör rätt i att försöka hitta henne och tala henne till rätta. Det finns alltid grupper som försöker utnyttja unga flickor. Jag brukar försöka varna dem. Kanske har jag någon information som ni kan ha nytta av, men inte så här omedelbart tillgänglig. Möjligen senare", säger han undvikande. Han preciserar inte vad han menar med det.

Om de känner till vart Alice har tagit vägen, kan han medge att han har hört talas om Interzon. "Det är en primitiv form av omedveten kontroll. Jag har bara haft ytlig kontakt med begreppet, men känner till det från andra studier. Om någon försöker utveckla en inre kontroll genom Interzon finns det bara en sak att göra; förinta den personlighet som är knuten till missbruket. Men drogberoende brukar aldrig åstadkomma någon reell kontroll, det blir aldrig fråga om en verklig sammansmältning, om ni förstår, så jag vet inte om det krävs några åtgärder. Den bedömningen får ni göra. I den här frågan har vi ju, så att säga, gemensamma intressen", säger han. Rollpersonerna kan inte få honom att uttrycka sig mer konkret än så.

Vad han syftar på, är att Alice kan tvingas ut ur Interzon om hennes kropp där förintas. Då förstörs själva Interzon och hon kommer för all framtid att vara en ljus skugga av Astaroth. Weilert vet att Interzon är en projektion av inre mörker. Han inser också att drogvärlden bara är en illusion, inget verkligt mörker som kan absorberas och hjälpa till att skapa en mänsklig personlighet. Därför passar det honom bra att Alice stannar där, passiviserad och utan att utgöra ett hot mot honom, men om rollpersonerna blandar sig i händelseförloppet ser han hellre att de förstör Interzon och gör Alice till en ny Demiurg, än att de riskerar att låta henne sammansmälta med honom och skapa en människa. Allt detta är i Weilerts inre ett rent teoretiskt resonemang. Alice är en vit fläck i hans medvetande, som han om möjligt undviker att tänka på. Han vägrar konsekvent att använda hennes namn och talar om Interzon rent teoretiskt, som en hypotetisk plats skapad av ett hypotetiskt väsen.

Om rollpersonerna redan vet en del om Interzon kan de försöka få ur Weilert mer information. Doktorn uttrycker sig alltid generaliserande och teoretiskt, men du kan göra hans haranger mer begripliga om spelarna har svårt att tolka honom. Alla antydningar om att de skulle kunna sammanföra honom med Alice gör honom livrädd.

Carl Borgfeldt

De kan också pröva att prata med andra personer på kliniken. Alla känner till Alice och vet att Weilert är rädd för henne och fascinerad av henne. Den fete mannen i receptionen heter Carl Borgfeldt och har arbetat åt Weilert hela sitt liv. Han är rädd för Weilert och säger inget så länge de är kvar på kontoret, men kan tänka sig att sälja information för några hundralappar om de träffas ute på stan. Carl kan berätta att det är han som har utfärdat recepten på Viscera till Alice; Weilert vägrade att träffa henne personligen. Han vet också att Alice umgicks med en grupp Visceramissbrukare som delar en lägenhet i förorten Gottsunda och att hon ofta höll till där. Han kan ge dem adressen: Blomdahls väg 9. Carl vet ingenting om Interzon.

Malin och Carina

Förutom receptionisten finns två sköterskor i övre tonåren, Malin och Carina. De är flamsigt fnittriga och sexuellt påträngande om rollpersonerna försöker prata med dem. Båda är rädda för Alice och vet att hon på något sätt känner doktorn. Malin kan berätta att Weilert har fotografier i ett arkivskåp i datorrummet, där den uråldriga IBM-maskinen står. Hon tror att det har med Alice att göra. Mot en lämplig muta kan hon tänka sig att visa dem. Det är i princip alla fotografier som har tagits av Alice, sedan hon föddes och framåt, men bara miljöer och andra människor syns på bilderna. Alice själv är alltid raderad av en fuktfläck eller en vit fläck i kopieringen. Där finns också hennes skolbetyg, läkarjournaler som visar att Weilert alltid har varit hennes skolläkare, kopia på hennes dopattest och en del andra officiella papper. Hennes namn är nog utraderat från alla papper.

Stefan Blomdahl

På kliniken finns också en ungdomspraktikant sedan två månader tillbaka, 19-åriga Stefan Blomdahl, anställd som vaktmästare. Han är en gammal klasskamrat till Kristian; Alice pojkvän. Weilert har gjort honom beroende av Viscera Negra. Han är beredd att göra vad som helst för att komma över drogen och är livrädd för Weilert, som tilltvingar sig sexuella tjänster i utbyte mot Visceran. Stefan har varit i Interzon och träffat Alice där. Hans bild av henne är färgad av det; han ser henne som en egocentrisk sadist som till och med Weilert är rädd för. Det är svårt att få honom att prata, men om rollpersonerna på något trovärdigt sätt kan påstå att de kan hjälpa honom att komma bort från doktorn, till exempel genom att ge honom tillgång till drogen, kan han tänka sig att stämma träff med dem på ett kafé efter arbetstid. Stefan har en ytlig, förvirrad bild av Interzon, men vet att Alice har varit där och att alla där känner till henne. Han vet också att Alice umgicks med en grupp Visceramissbrukare i Gottsunda. De får adressen till en av dem: Joakim Urve på Blomdahls väg 9.

Inbrott på kliniken

Rollpersonerna kan bryta sig in på Weilerts klinik för att få fram mer information. Den står tom mellan åtta på kvällen och sju på morgonen. Dörren har ett vanligt sjutillhållarlås, som kan forceras med en kofot eller ett rejält bräckjärn. Det går också att ta sig in genom ett fönster från gården; taket till soprummet ligger i jämnhöjd med klinikens fönster och det finns inga larm.

Kliniken består av receptionsrummet, en kort korridor, Weilerts rum, datorrummet, ett mottagningsrum, ett rum där enklare kirurgiska ingrepp kan utföras, sköterskornas rum, dusch- och tvättrum och ett litet laboratorium med kylutrymmen och enkel analysutrustning för bakterieodlingar och liknande. Allt är slitet, smutsigt, nedgånget och stinkande. Glasburkar med organ och halvgångna foster finns överallt i lokalerna. Där finns mängder av obegripliga substanser som inte borde höra hemma på en medicinsk klinik, men ingen Viscera Negra. Datasystemet är en ogenomtränglig härva av filer, de flesta dolda och skyddade av oåtkomliga lösenord. Där finns register över Astaroths tjänare i Uppsala, dödslistor och läkarjournaler för patienter som gradvis avlivs av Weilert och krypterade analyser av den kosmiska maktbalansen, för den som orkar ägna ett år eller två åt att reda ut det kaotiska systemet. Förutom fotografierna på Alice i arkivskåpet, finns det inte mycket mer av intresse att hitta på kliniken.

Apoteket

Om rollpersonerna håller Weilerts klinik eller apotek Lejonet under uppsikt kan rollpersonerna få syn på knarkare som hämtar ut Viscera eller recept på drogen. Alla känner till Alice och kan, i utbyte mot någon hundring, tala om att hon ofta håller till i Joakim Urves lägenhet i Gottsunda.

Efterforskningar om Weilert

Närmare undersökningar av Weilert leder rollpersonerna längre och längre ner i ett bottenlöst träsk av korruption och ondska; han är trots allt en inkarnat av Astaroth. Polisen har tusentals avskrivna anmälningar mot honom, stoppade från högre ort. Om de börjar nysta i distributionen av Visceran, hittar de ett nät av drogförsäljning, kopplat till prostitution och beskyddarverksamhet. Den organiserade brottsligheten aktar sig för att stöta sig med Weilert. Ingen vill prata om honom, alla är rädda för honom. En polisanmälan mot doktorn leder ingenvart.

Rollpersonerna kan, via offentliga register och samtal med berörda personer, kartlägga att doktorn och Alice alltid har haft nära kontakt. Han arbetade tillfälligt på Akademiska sjukhuset när hon föddes och fanns i tjänst i huset, även om han officiellt inte deltog i förlösningen. Han arbetade på barnavårdscentralen där hon var skriven; han var skolläkare när hon gick i grundskolan; han är ordförande för en ridklubb där hon är medlem, sitter i styrelsen för en dansstudio där hon går och är sponsor för en kyrkokör där hon sjunger. Överallt där Alice har befunnit sig dyker Weilert upp, någonstans i periferin, aldrig i direkt kontakt med henne.

KAPITEL TRE: KVARTEN I GOTTSUNDA

På Blomdahls väg i Gottsunda, en idyllisk betongförort en bra bit utanför Uppsalas centrum, håller en grupp Visceramissbrukare till i en nedgången trerummare som tillhör Joakim Urve. Joakim är en sliten man på några och trettio som har missbrukat drogen sedan Weilert första gången dök upp i Uppsala och började distribuera den, i samband med Alice födelse för 17 år sedan. Han har tillbringat en stor del av sitt liv i olika drogvärldar, med hetsiga avbrott i vår verklighet för att skaffa pengar. Till det yttre ser han ut som ett vandrande, balsamerat skelett med halvlångt, ljust hår, ständigt klädd i en solkig vindtygsjacka och trådslitna jeans. Ögonen är klarblå, alltid hungrande och desperata. Händerna darrar och tänderna är svarta stumpar i hans mun. Han luktar av urin, sur förruttelse och Viscera.

Tillsammans med honom bor Maria, en kvinna i 25-årsåldern som ser något mindre förstörd ut, och Dansken, en yngre man som började sitt Visceramissbruk i Köpenhamn för drygt tio år sedan och nyligen har flyttat till Uppsala.

Lägenheten har färgats av Joakims nära kontakt med Interzon. Den gränsar mot de världar som bildar övergången mellan drömmarnas riken och Inferno. Till det yttre är det en skitig, nedgången kvart med nedsuttna möbler från sent sjuttital, fuktskadade och repade tapeter, golven täckta av trasor, tidningar, papp, tomflaskor, använda kanyler och gamla madrasser. En loppbiten, strykrädd blandrashund ligger under köksbordet och sover.

Närheten till drogvärldarna har förvridit platsen, så att väggarna ibland för några ögonblick förvandlas till darrande membran; onaturligt stora insekter krälar ut från skräphögarna på golvet, rotar runt och försvinner igen; människorna förvrids till blödande köttstycken, bristfälligt fästade vid ett sönderfallande skelett.

Rollpersonerna tas emot med yttersta misstro, men de kan alltid köpa sig rätten att komma in och ställa frågor. Joakim pratar och tystar de andra två om de försöker säga något. För ett par tusenlappar berättar han allt han vet (han inser när han ser rollpersonerna att de har gott om pengar och förmodligen är desperata).

Alice har till och från besökt lägenheten under det senaste året. Hon har haft en till synes obegränsad tillgång till Viscera Negra. På senare till har hon allt oftare försvunnit in i Interzon, en plats som Joakim beskriver som "en annan värld, där allt kretsar kring drogen". Om rollpersonerna beskriver Alice försvinnande, kan han bestämt säga att hon försvann in i Interzon. Där träffade han henne sporadiskt, men han var rädd för henne. Hon dödade folk och betedde sig som ett svin. Många i Interzon var rädda för henne.

I vår verklighet har han inget ont att säga om Alice. Hon har delat ut droger utan att begära något i gengäld och aldrig blandat sig i några bråk eller råkat illa ut. "Hon har alltid bara tittat på, aldrig blandat sig i något. Jag vet inte hur hon fick tag i drogen, men jag tror inte att hon horade eller stal. Det var som om hon alltid fick tag i tillräckligt ändå. All skit rann av henne, som om hon var av teflon", säger han.

Joakim vet att Alice var rädd för Weilert. "Den enda hon verkade rädd för. Honom ville hon inte träffa", säger han. Han vet att Weilert är en korrumberad sadist med goda kontakter som gör att han aldrig råkar illa ut. "Han finns i Interzon också. Han kontrollerar drogen överallt", säger han.

Rollpersonerna kan köpa Viscera genom Joakim; tusen kronor för en av de små glasflaskorna. Han varnar dem för Interzon och säger att det är en obehaglig plats, "men mindre farlig än många liknande ställen, det är som om det aldrig blir riktigt farligt där, det är därför jag gillar det", säger han. "Sök upp mig om ni tar er dit, jag brukar hålla till på Möteskafét", avslutar han samtalet när han följer rollpersonerna ut. Han flinar bara om de undrar över Möteskafét och säger inget mer.

KAPITEL FYRA: IN I INTERZON

För att hitta Alice måste rollpersonerna injicera Viscera Negra och ge sig in i Interzon. Handlingen är helt beroende av att de gör det. Alice kommer inte frivilligt att lämna Interzon och de kan inte få fram ytterligare information i vår verklighet. Försök om möjligt hindra rollpersonerna från att skiljas åt, så att bara en eller ett par injicerar drogen. Om de skiljs åt kan du låta lång tid förflyta i Interzon innan de som befinner sig där har någon möjlighet att hitta Alice. Lika lång tid förflyter då i vår verklighet, och efter några dagar borde de kvarvarande rollpersonerna bli oroliga och följa efter. Betona också drogens starka dragningskraft; den som en gång har känt lukten av Visceran kan aldrig få den helt ur tankarna.

När de injicerar Visceran sträcker sig köttet ut mot nålen och suger nästan av egen kraft i sig vätskan ur sprutan. Världen förvrids och luckras upp i ett grått töcken omkring dem. En behagligt lugnande berusning sprider sig genom kroppen. När världen återtar sin skepnad står de i något som skulle kunna vara en kyrka. Luften rör sig i grumliga virvlar under fläktarna i taket. Rader av ruttnande kyrkbänkar står tomma längs mittskeppet. I den vita väggytsen skymtar ansikter, skepnader och svårtydda tecken.

Bakom altaret hänger ett manshögt träkors, och på korset liket av en man, klädd i svart och med grova spikar genom händer och fötter. Blodet faller i tunga droppar mot stengolvet. Mannen stirrar ner mot Alice, som sitter bedjande vid hans fötter. Han är inte riktigt död, men kroppen är egendomligt förvriden, som om delar av kroppsvävnaden hade sugits ut och lämnat insjunkna partier på kroppen.

När rollpersonerna dyker upp, framför portarna längst ner i mittskeppet, reser sig Alice och kysser den dödes fötter. Hon vänder sig mot rollpersonerna och tycks tveka om hon ska stanna eller inte, men så snart de rör sig börjar hon gå mot en öppen dörr nedanför koret. "Jag är sen. Kan ni aldrig lämna mig i fred?" skriker hon och springer ut genom dörren till sakristian.

Rollpersonerna kan inte hinna ifatt henne. Om de följer direkt efter henne kan de se hur hon springer genom sakristian, ut i en smal gränd och därifrån ut på ett torg, där hon försvinner i folkmassan.

"Absorberad, absorberad, absorberad, absorberad..." mumlar den korsfäste mannen. Det tar honom uppemot tio minuter att dö, men ingenting kan rädda honom. Han säger ingenting annat än "absorberad" under hela tiden. Om Hans tittar noga efter kan han se att mannen bär drag av Mikael Stenbeck, en präst i Uppsala och den som en gång döpte Alice.

Bakom korset finns en glasmålning, upplyst av en ljuspelare ner genom gränden bakom kyrkan. Den visar en blond, spenslig kvinna i lång, vit dräkt. Ljus strålar ut från hennes huvud och runt henne flyger tio änglar, varav fyra har fått sina ansikten halvt raderade. Målningen har något oroväckande bekant över sig. Om de vänder sig om kan de se en korresponderande målning på motsatt vägg. Den föreställer en mörkhårig, skäggig man omgiven av tio svarta änglar. Se till att de ser målningarna, annars blir det mycket svårare för dem att förstå äventyret.

Weilerts ultimatum

Alla vägar ut från kyrkan, genom gränden eller kyrkportarna, leder ut på ett torg, helt omgivet av höga byggnader. Smala, täckta gränder leder ut från torget och en stinkande kloakränna rinner rakt över den öppna platsen. Det är Interzons version av Fyris torg i Uppsala. Kyrkan de just lämnade ligger mer eller mindre på Domkyrkans plats. På torget trängs en uppsjö av arketypiska existenser; knarkare, horor, svartlockiga småpojkar, anorektiskt spensliga tonårsflickor i smutsiga angorajackor, fetlagda ägare av ljusskygga importfirmor, kringresande kiropraktorer och utövare av asiatisk läkekonst, korrumperade tjänstemän och agenter för fiktiva organisationer. Alla bär de karakteristiska dragen av Visceramissbruk; förtorkad, nästan balsamerad hud, flackande blick och darrande händer. Om rollpersonerna ser sig noga omkring, kan de lägga märke till att bara ett fåtal av människorna på torget har en skugga efter sig. Ett flertal mörklagda kaféer öppnar sig ut mot torget. Så snart rollpersonerna kommer ut, dyker fyra storväxta torpeder i jeans och midjekorta jackor upp och trycker upp dem mot en vägg.

"Doktorn vill träffa er", säger den största av dem. Om rollpersonerna krånglar plockar han upp en tung automatpistol ur innerfickan på jackan och kör upp den i maggropen på närmaste rollperson. Alla fyra är beväpnade och tillgriper våld om så krävs för att få rollpersonerna med sig.

De fyra torpederna tar dem med sig till doktors kontor på Vaksalagatan. De går över en välvd liten bro över den stinkande kloaken, in i en smal, överbyggd gränd där mörka portar leder ner till bordeller och kaféer, ut på ett annat torg (Stora torget) och in i ännu en gränd. En smal trappa skär upp genom ett hus till en liten avsats, där en skylt med texten "B. Weilert. Osteopati. Aborter. Analkirurgi." står på en liten stäldörr. Torpederna öppnar dörren och knuffar in rollpersonerna i ett receptionsrum, som vagt påminner om dem om Weilerts klinik i vår verklighet. Den fete receptionisten sitter bakom disken, ännu fetare än i verkligheten och med en sjukligt blåaktig färg i hyn. Han reser sig och visar dem in i Weilerts rum.

Doktors kontor har inga likheter med det som finns i vår värld (Alice har aldrig sett det). Det är ett långsmalt rum med lågt i tak och hyllor med kroppsdelar, jätteinsekter och mänskliga huvuden lagda i sprit längs väggarna. Rummet är insvept i en tjock, berusande rök av bränd Viscera Negra. Bakom ett litet skrivbord längst ner mot ett dammtäckt fönster i andra änden av rummet sitter Weilert. Han ser inte riktigt ut som sig själv (det här är Alice omedvetna bild av honom). Han är längre, har mer skarpskurna drag och ett tydligare stråk av sexuell sadism än den verkliga Weilert. Fönstret bakom honom är vid närmare påseende en glasmålning, föreställande en skäggig man omgiven av tio svarta, svävande gestalter. Det är så täckt av smuts att bilden knappt låter sig urskiljas.

Torpederna slänger ner dem på golvet framför doktors skrivbord och backar undan mot den bakre väggen. Weilert tittar ner på dem och nickar åt torpederna, som bär fram fyra stolar rollpersonerna kan sätta sig på. "Vad gör ni här?" frågar Weilert. Oavsett vad rollpersonerna svarar, nickar han förstående och lyssnar tills de har pratat färdigt.

"Ni är fast här", säger han. "Beklagligt nog finns ingen väg ut från den här zonen för er. Det skulle ni ha tänkt på innan ni kom hit. Membranen släpper inte igenom er typ. Ni måste döda Alice för att komma ut. Det är ändå det ni vill, eller hur? Då raseras zonen och hon är er för gott. Jag återgår till mina affärer och ni sköter era. Alla blir nöjda."

Om rollpersonerna protesterar eller försöker få ur honom mer information, tystar han dem och säger att de inte har något val. Han vill se Alice död och zonen förstörd. Rollpersonerna ska se till att göra det åt honom.

"Ni överlever inte utan Visceran här, och det är jag som kontrollerar distributionen. Jag ger er tillräckligt för att hitta Alice och döda henne. Se till att det görs snabbt och effektivt." Han plockar fram en ask med tio doser Viscera ur skrivbordslådan och skjuter fram till rollpersonerna. "Släng ut dem", säger han sedan. Torpederna slänger ut rollpersonerna på trappavsatsen utanför kliniken.

KAPITEL FEM: FÅNGAR I INTERZON

Oavsett vad de tycker om Weilerts förslag, kommer rollpersonerna rimligen att försöka hitta Alice. Den lättaste vägen är att söka upp Stefan, Joakim eller någon av de andra knarkarna som sade sig ha varit i Interzon. De kan också försöka köpa information av någon annan, genom att planlöst fråga sig fram i den förvirrande labyrinten. Ingen information i Interzon är gratis och bara tre valutor existerar: Viscera Negra, sexuella tjänster och kött, utskuret ur den egna kroppen. Rollpersonerna dör inte av att skära ut sitt eget kött, men de får fruktansvärda sår som aldrig vill läka ordentligt.

De har tio doser Viscera, som inte kommer att ta dem särskilt långt. Efter sex timmar kommer ruset efter drogen att avta, och ett tvingande begär byggs upp under de följande tolv timmarna, tills de inte kan tänka på något annat än att komma över mer av drogen. Gör sökandet lagom svårt för dem. Tvinga inte rollpersonerna att prostituera sig om det gör spelarna illa till mods. Går det för snabbt kan du låta dem trassla in sig i Interzon; få erbjudanden om att arbeta som agenter, agera kurirer eller göra annat som för in dem i platsens paranoida konspirationer.

Joakim i Interzon

Joakim, Dansken och Maria är relativt lätta att hitta. De håller till på ett kafé vid Fyris torg, allmänt kallat för Möteskafét. Joakim säljer stöldgods - klockor, tandguld, smycken och ID-handlingar - och Dansken och Maria prostituerar sig. Vem som helst av småpojarna eller flickorna som driver omkring i zonen kan, mot en dos av drogen, tala om det för rollpersonerna.

Joakim är villig att sälja information i utbyte mot ett par doser av drogen, sex eller kött. Han kan berätta att Alice på något sätt är speciell. Många har försökt döda henne på order av Weilert, men ingen har lyckats. Det verkar som om Weilert är rädd för henne. Själv tycks hon inte alls bry sig om honom och knappt vara medveten om att han existerar. Hon är inte lika anfrätt av drogen som andra, utan ser ut som i den levande världen. Trots att hon inte känns vid Weilert, har hon ett aldrig sinande förråd av Visceran. "Hon har blivit värre. Först verkade hon som alla andra som kommer hit i köttet, horade och sålde information, men hon har börjat göra riktigt vidriga saker. Köper folk för att döda dem och så. Det gjorde hon inte förut", säger han. Han vet inte var Alice finns, men råder dem att prata med någon som heter Bill. "De känner varandra. Han vet kanske var hon är", säger han. Bill har ett hyresrum i en gränd som går ut från torget. Han brukar sitta på en turkisk taverna i samma hus och dricka whisky.

Frågar de allmänt om Interzon, kan Joakim berätta att bara några människor är verkliga, i den meningen att de kommer från vår värld. De flesta är på något sätt överkliga. De saknar skugga och tycks inte ha någon riktig existens. Han vet inte vad det beror på. Rollpersonerna kan, om de tänker tillbaka, inse att Weilert saknade skugga i Interzon.

Joakim kan berätta för dem att Stefan, som arbetar åt Weilert i vår verklighet, finns i Interzon och arbetar på en spelhall ägd av rysk maffia. Om de frågar honom om absorption, säger han att Stefan vet mer om sådant. "Det är en rysk ovana", säger han.

Stefan

Stefan arbetar åt en av maffiatyperna som driver en spelhall i en gränd ut från torget. Han kan i princip ge samma information som Joakim, och till samma pris, men han vet inte att vissa människor är överkliga i Interzon. Han har inte tillbringat tillräckligt lång tid där för att lägga märke till sådant. Stefan kan däremot påpeka att Weilert verkar trevligare i Interzon än i verkligheten.

Om rollpersonerna frågar om absorption, kan Stefan berätta att de ska prata med Nikolai Demnov, en ryss som sysslar med det. "Han var inom polisen förut. Han vet mycket om sådant", säger han. Demnov ska finnas bland de ryska schackspelarna på ett kafé vid Stora torget.

Nikolai Demnov

Nikolai Demnov är en fet, cigarrökande man i illasittande polyesterkostym. Han sitter försjunken i ett parti schack med en kortväxt, skallig man. Kaféet är mörkt, rökigt och fyllt av mumlande diskussioner på ryska och ukrainska. Om rollpersonerna erbjuder sig att betala för information, reser sig Demnov och säger på bruten svenska åt Vincent att följa med. Han tar honom med in på herrtoaletten, en smutsig och stinkande lokal med kakelväggar, där han tar emot betalningen och berättar att han pratade med Alice om absorption.

"Det var länge sedan. Hon frågade hur det fungerade och jag förklarade att det är som en sammansmältning; den man absorberar blir en del av en själv. Man förändras, både utvändigt och inuti. Jag försökte absorbera henne, men det gick inte. Hon var som solid, som om hon hade varit en bit av mig själv, om du förstår."

Han tränger sig på rollpersonen och börjar bölja, som om köttet tappade sin substans och blev till gelé. En trevande tentakel viras om rollpersonens nacke och håller honom fast, medan det darrande köttet tränger in i hans kroppsöppningar och försöker absorbera honom, utan att lyckas. Demnov återtar sin vanliga form. "Det är samma sak med dig. Du går inte att absorbera", säger han med en suck och går tillbaka ut till schackpartiet.

Om rollpersonerna frågar honom hur de kan få tag i Alice, hänvisar han dem till Bill, eller till någon av spårhundarna, agenter specialiserade på att söka upp försvunna personer. "De håller till på Möteskaféet vid torget", säger han. Demnov vet inte mer om Weilert än någon annan i Interzon; att han kontrollera handeln med Viscera och är en central figur. Rollpersonerna kan köpa information om Demnov av vem som helst, om de inte träffar Stefan eller Joakim.

Bill

Rollpersonerna kommer troligen att söka upp Bill. Om de vägrar förstå det, får du ge dem en spark i rätt riktning, till exempel genom att Stefan, om de inte har träffat honom tidigare, får syn på dem och frågar dem vad de gör i Interzon. Han kan sedan leda dem till Bill.

Bill är en spensligt byggd, halvskallig man med tunga ringar under ögonen, till synes i 60-årsåldern och klädd i en illasittande kostym, som sitter i en rullstol vid ett bord innanför dörren till en turkisk taverna i en av gränderna ut från torget. Han röker vattenpipa och spelar domino med ställets ägare, en gänglig herre i 50-årsåldern. De pratar lågmält på turkiska om världsläget och allas göranden och låtanden. Båda är verkliga människor som har tagit sig till Interzon på samma sätt som rollpersonerna. Bill är dessutom uppvaknad, något som ger honom en starkare karisma än någon annan i närheten, så att människorna runt honom mest liknar pappkulisser arrangerade kring ett massivt stenblock. När rollpersonerna kommer fram till honom övergår han till att prata svenska och plockar fram ett knöligt pappersark ur innerfickan. "Från Alice", säger han och ger det till Hans. Tavernaägaren reser sig och försvinner ut i köket.

Drömmen om Alice

Brevet är ett kort meddelande, där Alice förklarar att hon måste stanna i Interzon och ber rollpersonerna att ge sig av. Det finns bifogat och kan delas ut till spelarna.

Bill är den enda människa rollpersonerna träffar i Interzon, som inte omedelbart kräver betalt för att säga eller göra något. "Men", säger han, "jag föredrar att hålla fast vid platsens seder, så ni får förbinda er att betala senare. Jag hör av mig om det." Bill känner Alice och kan berätta att hon är något mer, eller annat, än en människa. Han vet inte riktigt vad, annat än att hon tycks vara en slags ljusvarelse, och han bryr sig inte, men tror att det kanske kan ha en betydelse för rollpersonerna. "Ni ser inte heller riktigt riktiga ut", säger han, utan att närmare förklara vad han menar.

Han har förstått att Alice försöker skapa ett mörker omkring sig. "Det är därför hon är här, men jag vet inte om hon har förstått att hon bara leker. Det kommer aldrig att fungera för henne här, det här är inte riktigt", säger han och knackar i bordet, som ger vika under hans finger, smälter undan och återskapas som ett mindre bord med mosaikskiva.

"Jag tror att hon vill vara en människa. Det är därför hon springer omkring och absorberar folk", säger han. "Men det är inte så lätt. Jag tog bra lång tid på mig att springa från min ljusa lilla skugga. Det där grejar man inte själv, det är som en blind fläck. Man vill inte se den, den rör sig i ögonvrån och man förstår aldrig riktigt vad det är. Jag behövde en spark där bak för att trilla rätt." Han kan, om de pressar honom, förklara att det är fråga om en slags sammansmältning med en fysiskt manifesterad, yttre sida av en själv, som han tror att Alice kanske är på jakt efter. "Hon har nog också en liten skugga någonstans, skulle jag tro. En mörk skugga", säger han.

Skulle rollpersonerna föra Weilert på tal, blir han eftertänksam och säger att åtminstone hans skugga såg ut som en ljus bild av honom själv. Han är tveksam till om en skugga kan se annorlunda ut än man själv. "Fast, jag är en människa, och det tror jag inte att Alice är. Vete fan vad hon är för något. Jag vet faktiskt inte. Jag har bara sett bilden av Weilert här, den säger inte så mycket. Alice pratar aldrig om honom", säger han.

Bill vet inte varför Weilert har sagt åt rollpersonerna att döda Alice, men han kan tala om för dem att det förmodligen innebär att hon dör också i den vanliga verkligheten. "Hon är här, fysiskt med sin kropp. Förmodligen skulle hon dö. Kanske skulle Interzon raseras, det beror på hur nära knuten platsen är till henne. Där är jag ute på tunn is, jag vet inte vad hon är för något, eller vad ni är för några. Ta reda på vad som skulle hända innan ni dödar henne, om det är det ni vill göra, det är det enda råd jag kan ge."

Om rollpersonerna frågar kan Bill berätta något om Interzon. Han råder dem att hyra spårhundar för att hitta Alice. "Hon har dragit sig undan någonstans. Ni kan irra runt här och leta i veckor, är jag rädd. Hyr någon som kan jobbet. Prata med den skalliga killen med tatuerad hals på Möteskaféet." Han föreslår att de ska hyra in sig någonstans för att inte bli rånade så snart mörkret faller. "Och ni borde ta reda på något om det här ställets anatomi", säger han och erbjuder Hans att dra ett bloss från vattenpipan. Röken har en skarp, lätt frätande lukt. När han drar ner den i lungorna förvrids rummet omkring dem och gränden utanför. Allting blir organiskt, pulserande kött med ryckande muskler och spänd bindeväv. (Han uppfattar en i viss mening sannare bild av platsen - Interzon som en del av Alice). "Bannisteria. Det tar fram en annan aspekt av membranen", säger Bill, och syftar på växten som avger röken.

Låt rollpersonernas frågor avgöra hur mycket de får ur Bill. Han vet inte att Alice är Astaroths skugga, men han förstår att Interzon är en projektion av Alice mörka sidor, att hon försöker sammansmälta med dem för att bli hel och att det är dömt att misslyckas, eftersom hon bara absorberar delar av sitt eget inre och inget reellt mörker, projicerat i verkligheten. Det säger han inte rakt ut. Som alla uppvaknade finner han det mer konstruktivt och roande att se andra försöka tänka själva, än att komma med färdiga svar.

Spårhunden

På det största kaféet vid Fyris torg, kombinerat med en flottosande kebab- och hamburgerbar, sitter en storväxt och muskulös man med kal hjässa, knäckt näsa och ett band av taggiga rosor tatuerade runt halsen. Han är klädd i gymnastikbyxor och parkas, och bär tunga guldsmycken runt handlederna och halsen. En flock fnittrande skolflickor i tights och stora tröjor trängs runt honom. Han kallar sig Franco och är den bästa spårhunden i Interzon.

Om rollpersonerna betalar honom en första omgång av drogen, bekräftar han att han kan spåra upp folk. "En flaska eller ett pund kött per dygn. Garanterat resultat inom en vecka", säger han. Han ber dem om en beskrivning av den han ska söka upp, och höjer taxan till två flaskor eller två pund kött när han inser att det rör sig om Alice. "Det är svårare med dem som inte hör hemma här. Hon är utifrån, och farlig", säger han. Han säger åt dem att komma till kaféet varje eftermiddag vid fyratiden. Om ingen kontaktar dem har inte sökandet gett något resultat och de får vänta ytterligare ett dygn.

Hyresrummet

Rollpersonerna kan hyra in sig på något av de små stinkande hotell som ligger sida vid sida i de trånga gränderna. De flesta har tio eller tolv rum och debiterar per timme, dygn eller vecka. Alla administreras av feta, groteska kvinnor i flottiga städrockar som ägnar sin mesta tid åt att spöa upp horder av osnutna, illvilliga barn och slänga ut gäster som slår sönder varandra och inredningen. Med lite prutande kan rollpersonerna mot en ersättning på en dos Viscera, ett pund kött eller sexuella tjänster få disponera ett rum under två dygn. Rummet har fuktskadade tapeter, kackerlackor, sprucket tvättställ och en nedlegad resesäng utan madrass. Hyrestanten pratar oupphörligen om sina fysiska krämpor, sitt ruttnande kött och sina sönderfallande ben.

Försöker de driva runt utan att hyra in sig någonstans, är risken stor att de blir rånade när mörkret faller. Ligor med kringdrivande, desperata knarkare på jakt efter drogen drar genom gränderna på nätterna och rollpersonerna kan råka ordentligt illa ut. Vill de klara natten billigt, kan de gratis smita in på någon non-stop biograf och slumra in till groteska p-rullar med feta kvinnor, män med jättekukar och tusenfotingar i mänsklig storlek.

När två dagar har gått söker Weilert upp rollpersonerna och frågar hur sökandet går. Han skäller på dem och säger att det är bråttom, att de måste hitta Alice och döda henne så att hon försvinner ut ur Interzon och förs tillbaka till verkligheten, där hon hör hemma. Om rollpersonerna är fullständigt desperata och uppgivna kan de få ytterligare tio doser av drogen av Weilert. De kan lägga märke till att han - i likhet med alla utom de själva, Bill och Alice vänner - tycks överklig och saknar skugga.

De två sysslolösa dagarna kan ägnas åt att ta reda på mer om Interzon. All tillgänglig information kan köpas, men levereras i allmänhet i kryptiska ordalag. Skuggorna, zonens infödda invånare, tror att Interzon är en urgammal plats som alltid har funnits. De ser sig själva som helt verkliga, men ser på rollpersonerna att de kommer utifrån. Flera påpekar att de känner igen rollpersonerna från fotografier och målningar. Alla tycks på ett eller annat sätt känna till Alice och Weilert. De kan uppsnappa rykten om att allt fler människor har blivit absorberade. Olika teorier är i omlopp kring vilka som kan ligga bakom och vad det kan betyda.

KAPITEL SEX: SPÅRET EFTER ALICE

På den tredje dagen, när rollpersonerna besöker kaféet, kommer en kortväxt man klädd i kostym och överrock fram till dem och ber dem följa med. Han för dem till Svartbäcksgatan, in över en gård och nerför en trappa till en källarlokal. De kommer in i en träningslokal, med rostiga styrketränningsapparater, hantlar, skivstänger och anatomiska planscher med flådda

människor, bilder av tusenfotingar som förtär sig själva och insekter som slukar varandra på väggarna. När de kommer ner möts de av Franco, som ger deras guide en flaska Viscera och skickar iväg honom igen. Franco är avklädd i undertröja och blodig upp till armbågarna.

"Jag har i princip fått fram det ni vill veta. Det är bara några problem. Jag har en källa, en tillförlitlig källa, men det är problematiskt att få ur honom allt vi behöver veta. Han tillhör doktor Weilert; de är tåliga mot alla förhörsmetoder, doktors män", säger Franco och visar in dem i ett inre rum, där en av torpederna som hämtade dem till doktorn tre dagar tidigare står fjättrad med händerna över huvudet mot en ribbstol, avklädd i kalsongerna och blödande från sår över hela kroppen. Pupillerna är sammandragna så att de knappt syns och armarna bär dussintals märken av kanyler.

Franco säger att mannen har sparat upp Alice för doktors räkning och helt säkert vet var hon befinner sig. "Jag har tvingat ur honom allt som går med droger och tortyr men han vägrar säga var hon finns", säger Franco. Han ger dem ett kassetband och säger att hela förhöret finns där. "Ni kan plocka ut det ni behöver."

Det finns ett sätt, förklarar han, att få ur mannen allt han vet. "Om någon av er absorberar honom. Jag tror att det skulle vara möjligt. Ni tycks korrespondera", säger Franco och tittar på Vincent. Han nickar mot en av de bleknade planscherna som hänger på väggen. Det är en anatomisk plansch över två män, en vit och en svart. Teckningen visar deras inälvor, muskler och blodomlopp. Linjer ledsagade av text på grekiska går mellan korresponderande organ hos de två figurerna. Mellan dem finns två kabbalistiska livets träd utritade, ett svart och ett vitt, förbundna med röda streck och förklarande text på gammalgrekiska. Överst står, på engelska, "A Cosmic Correspondence for Absorption."

Vincent känner en dragning till den torterade mannen. (Han är den av Weilerts tio närmaste män som motsvarar Samael, den dödsängel som närmast korresponderar mot arkonten Hod, som influerar Vincent.) Med en liten viljeansträngning kan han sträcka ut sitt kött, omvandla delar av sig till ektoplasma och tränga in i den andre, absorbera honom och dra hans substans till sig, så att bara ett tomt skinn hänger kvar på ribbstolen. Absorptionen ger först en extatisk känsla av att bli hel, som om han utan att veta det alltid hade varit förkrympt och stympad. Men snart känner han att något är fel. Det är inte någon verklig människa han absorberar, utan en skugga, en liten del av Alice. Han kan tydligt känna lukten och smaken av henne när hon förs samman med honom. Det är som att absorbera ett litet stycke kött; ingen fullständig sammansmältning. En kakafoni av ångestladdade känslor slår emot honom och han ser framför sig systemen sittande på en smutsig filt på ett betonggolv, omgiven av väldiga mängder Viscera Negra. Han känner instinktivt närvaron av drogen och ser i ögonvrån hur något rör sig, en jättetusenfoting. Lukten från drogen är bedövande och dröjer kvar också sedan minnesbilden har bleknat bort.

"Konstigt, du förvandlades inte", säger Franco. Han förklarar att om absorptionen fungerar, ska den som absorberar förvridas och ta upp den andres egenskaper. Båda försvinner och en ny varelse skapas. "Men du har ingenting av honom i dig", säger Franco.

Han kan inte tala om för rollpersonerna var stora mängder av Visceran kan finnas, men han vet att drogen distribueras av apotek Lejonet. Mer kan han inte säga. Rollpersonerna kan pruta sig till att bara betala honom hälften av den överenskomna ersättningen, eftersom de inte fick veta allt de hade beställt.

Kassetbandet kan de lyssna av på en bandspelare någonstans på ett kafé. Det innehåller stora mängder skrik och svordomar, invävda i ett osammanhängande vittnesmål där mannen säger sig ha följt Alice ut mot "källan" och sett henne döda och absorbera mängder av människor. Han följde inte med in till "källan", rädd att själv absorberas, men det framgår av vittnesmålet att Alice tog sig utanför stan genom att lifta med en kvinna som hon sedan dödade. Weilerts man följde efter på motorcykel. Han plockade upp spåret efter henne utanför apoteket Lejonet.

Apotek Lejonet

Apoteket ligger på samma plats som i vår verklighet, i närheten av Stora torget. Lokalen är skitigare än i verkligheten och disken skyddas av en plexiglasskiva, repad av hagelskott och knivar. Innanför dörren sitter rader av desperata knarkare med nummerlappar och väntar på att hämta ut Viscera. Om rollpersonerna nämner Alice, eller frågar om drogens källa släpper apotekaren in dem innanför disken. Han förklarar för dem att han är oroad över en minskad tillförsel av Viscera. Den senaste leveransen uteblev. Han frågar rollpersonerna om de kan hjälpa honom att hämta ett par dussin flaskor av drogen från källan. "Jag ser att ni inte är härifrån. Det kan möjligen vara en fördel. Jag misstänker att mina tidigare kurirer har blivit absorberade", säger han.

Apotekaren ger dem en låda fylld av tomma Visceraflaskor och säger åt dem att återvända med dem påfyllda. "Ni får tio procent, det är den vanliga taxan. En bil hämtar upp er här inne på gården i skymningen. Se till att vara här då", säger han. Rollpersonerna kan inte tvinga ur honom varifrån drogen kommer; han vet det inte själv. "Chauffören hittar", säger han om de frågar.

I skymningen dyker en gul skåpbil upp och kör in på gården innanför apoteket. Bakom ratten sitter Stefan Blomdahl. Han förklarar för dem att han fick jobbet som chaufför eftersom han inte är infödd i Interzon. "De verkar vara rädda för något. Folk vill inte åka utanför stan", säger han. Han har fått en vägbeskrivning och säger åt rollpersonerna att hoppa in i bilen.

Gatorna töms snabbt på folk när det börjar bli mörkt. De kör ut genom trånga gränder och slingrande gator, tills de kommer ut på en bred, lerig körväg ungefär vid Dag Hammarskjölds väg i verklighetens Uppsala. Flera bilar står parkerade längs vägen. Förarna är döda och helt eller delvis absorberade, utsläpade ur bilarna och slängda i leran på vägen. Alice har desperat dödat och absorberat så många hon har kunnat på vägen ut till den plats där drogen destilleras, den punkt i Interzon som ligger närmast Inferno. Skepnader rör sig ute i mörkret och folk på cyklar och lastbilsflak passerar dem på väg in mot stan. Efter några hundra meter stoppas de i en vägspärr. En uniformsklädd man kräver ID-handlingar och passerkort. Stefan rafsar fram några papper ur handskfacket och räcker fram dem. Vakten är inte nöjd. De tvingas muta honom för att komma vidare, eller forcera bommen vid vägspärren genom att trampa gasen i botten. Om inte rollpersonerna föreslår något sådant, kliver Stefan snällt ur bilen när de blir stoppade. De misshandlas av vakterna och blir sedan sittande i en liten kur hela natten, i väntan på att "ansvarigt befäl" ska dyka upp. I gryningen släpps de, men bilen blir beslagtagen.

Akademiska sjukhuset

Vägen löper längre än den borde utan att de lämnar staden bakom sig, men till sist kommer de fram till uppfarten mot den plats där Akademiska sjukhuset borde ligga. Stefan stannar framför grindarna till ett mörkt betongkomplex, till synes utan fönster. Grindarna är olåsta och kan öppnas för hand, så att de kan svänga nerför en ramp och in i ett garage. Där vänder Stefan bilen och säger åt rollpersonerna att hoppa ur. "Ni får ta er tillbaka själva. Jag stannar inte här", säger han och kör tillbaka in mot stan när de har hoppat ur bilen.

Lukten av Viscera slår emot dem när de kliver ur bilen. Det är kallt och luktar ruttet i garaget, tomt sånär som på en ambulans med sönderskurna däck och förstörd motor. Lysrören i taket är tända, men sprider bara ett blekt, natriumgult ljus. Glaskross från Visceraflaskor ligger strött över golvet. Torra skinn från döda jättetusenfotingar ligger slängda i ett hörn, över några tomma kartonger.

En dörr står på glänt in till en upplyst korridor som leder in mot resten av byggnaden. De befinner sig i en mycket förvriden och stympad version av Akademiska sjukhuset. Hela sjukhuset är centrerat kring produktionen av Viscera Negra. På britsar och i stora kar i sjukhussalarna ligger människor som har genomgått en mer eller mindre långt gånge

förvandling till tusenfotingar. Vätska extraheras ur deras kroppar och i stenkaren vrider sig döende tusenfotingar i sina egna kroppsvätskor. Inga levande människor finns på sjukhuset. Alla är döda och mer eller mindre absorberade. Bara gurglande, gnällande läten från förvridna människor och döende tusenfotingar hörs.

Alice befinner sig på bårhuset. Det är den plats i Interzon som ligger närmast Inferno. Där destilleras Visceran. Rollpersonerna kan följa lukten av drogen ner till bårhuset. Det blir kallare och fuktigare ju närmare de kommer. Väggarna tycks halvt organiska och rasslande, skärande ljud hörs långt borta. Men så snart de kommer in genom de blankpolerade stäldörrarna till obduktionssalen slår ett stort lugn emot dem, som om de hade klivit in på en välhållen kyrkogård. Balsamerade kroppar stadda i gradvis förvandling mot insekter ligger på stålbänkar och i två stora stenkar badar halvt upplösta, ännu levande jättetusenfotingar i sina egna kroppsvätskor, avsöndrande Viscera Negra. Drogen impregnerar luften så att det knappt går att tänka. På en bänk längst in i det inre rummet, bredvid en fridfullt vilande balsamerad kropp, sitter Alice. Hon håller omedvetet Inferno på avstånd och sprider ett sövande lugn i lokalen.

När rollpersonerna kommer in blir hon förtvivlad och skriker åt dem att försvinna. "Jag tänker inte gå tillbaka. Jag stannar här tills det händer något. Jag kan absorbera varenda jävla människa i hela den här världen om jag måste." Rollpersonerna kan, med lite psykologisk finesse, få henne att berätta vad hon håller på med. Hon tror att hon kan bli en hel människa genom att absorbera mörkret i Interzon. Under sina besök i Interzon, och i samtalen med Bill, har hon kommit underfund med att hon inte är någon riktig människa. "Jag har inget mörker", säger hon.

Alice tror att Interzon är en reell verklighet som existerar utanför henne själv. Hon är inte medveten om att det är en drömvärld, skapad av henne själv. Rollpersonerna måste övertyga henne om det, annars kan de aldrig få henne att tro att hon kan släppa ut vare sig dem eller sig själv ur Interzon. Bästa sättet att övertyga henne, är att visa för henne att alla människor i zonen egentligen är hon själv. Det är därför ingenting händer när hon absorberar dem. De måste övertyga henne om att zonen är en illusion, en drogdröm, annars är de fångar tillsammans med henne. Hon tänker inte frivilligt ta sig därifrån; hon vet inte ens hur hon ska bära sig åt för att lämna zonen.

Lyckas de övertyga henne om att ifrågasätta Interzon, till exempel genom att säga åt henne att försöka förändra något omkring sig, börjar väggarna darra våldsamt runt dem. Betongen förvandlas till organiska membran, som fragmenteras till ett grått dis. Efter några sekunder har rummet reducerats till en grå dimma. Bara karen med de två tusenfotingarna finns kvar; de är hör inte till Interzon, utan befinner sig i utkanten av Inferno. Väggarna darrar igen och återskapas omkring dem, tills de är tillbaka i bårhuset. Alice har förstått att platsen är en manifestering av henne själv, men det gör henne bara ännu mer uppgiven. Hon inser att ingenting hon gör kommer att ha någon effekt.

"Det spelar ingen roll. Det är ändå bättre här än i verkligheten. Där kommer jag säkert att fastna. Jag kan lika gärna stanna här", säger hon.

Om de nämner Bengt Weilert är hon helt oförstående och agerar som om hon aldrig hade hört namnet. De märker att hon blir illa till mods och försöker byta samtalsämne, men hon vägrar envetet att kännas vid någon med det namnet. För att få med sig Alice ut, måste de övertyga henne om att det finns något som hon kan göra i verkligheten. De måste få henne att tro på Weilerts existens och övertyga henne om att han är hennes mörka skugga; verkligheten bakom de falska skuggor som hon har försökt absorbera i Interzon. Hon måste inse att det är honom hon måste absorbera och sammansmälta med för att bli en människa. Men Alice vägrar i det längsta att tro på honom. Först om de visar bilder på honom, eller förklarar hans koppling till Viscera Negra och beskriver hans kontor och utseende, börjar hon tro på dem. Det är som om han dyker upp ur en lång glömska. När hon väl minns honom, kan hon acceptera honom och inser att hon måste absorbera honom i verkligheten utanför Interzon.

KAPITEL SJU: TILLBAKA I VERKLIGHETEN

Om de får Alice att tro på Weilerts existens, upplöses Interzon omkring dem och de står mitt i Uppsala, utanför apotek Lejonet. Det är tidig skymning och mycket folk ute på stan. Rollpersonerna måste visa vägen till Weilerts klinik; Alice klarar fortfarande inte av att tänka på honom mer än korta stunder i taget. När de kommer fram till kliniken, börjar hon känna dragningskraften från sitt eget mörker och kan söka rätt på Weilert av egen kraft. När de kommer fram befinner sig han på sitt kontor. Alice marcherar rakt förbi Carl i receptionen och ignorerar Malin och Carina. Weilert känner instinktivt när hon kommer i närheten och grips av panik när han får syn på henne. Han försöker fly undan, men dras mot henne mot sin vilja. Skrikande och kämpande förs han som av en osynlig hand mot Alice. Hon sträcker sig efter honom, omfamnar honom och suger ut hans vävnad i stora, blodiga stycken tills bara ett tomt skinn återstår. Det sista blodet absorberas av hennes hud och försvinner. Under absorptionen förvandlas hon till det yttre; hon växer ett stycke och håret mörknar något. När Weilerts döda hud faller till golvet ser hon ut att vara ett par år äldre än tidigare, fortfarande helt igenkännbar, men med en lite annorlunda blick och röst. Det är en främmande människa som står framför dem. Alice är borta, men den maniska fixeringen finns inte kvar hos rollpersonerna. De förstår inte riktigt hur de kunde känna så starkt för henne, när de tänker tillbaka på sitt eget beteende. De bleknande arkonernas inverkan har lämnat dem, för att söka fäste någon annanstans där det finns hopp om att Gud ska återuppstå. Den främmande kvinnan tackar dem, går därifrån och lämnar rollpersonerna på den öde kliniken.

Happy End

ALTERNATIVA SLUT

Rollpersonerna kan övertyga Alice om att transportera ut dem ur Interzon, utan att konfrontera henne med Weilerts existens. Då tar äventyret slut där och de får aldrig mer träffa henne. Hon fastnar i sin egen drömvärld för all överskådlig framtid. Rollpersonerna kommer att bära på en manisk fixering vid minnet av henne under hela livet.

Om de får för sig att lyda Weilerts råd och döda Alice, förintas Interzon omkring dem. De slungas tillbaka i vår verklighet tillsammans med den döende Alice, men när hon dör luckras också vår värld upp och Metropolis breder ut sig runt dem. De känner hur de utplånas, som om allt mänskligt slets ur dem och krossades. Ur Alice döda kropp reser sig en bländande ljusgestalt som lyfter upp dem högt i luften över staden och slungar in dem i resterna av de förlorade arkonernas fyra citadell. Citadellen börjar formas omkring dem. De ser på avstånd hur ljusgestalten sjunker ner i den bottenlösa avgrunden där Guds residens en gång stod. Genom att vägra Alice hennes mänsklighet har rollpersonerna återskapat Gud.

Alice bror

Vincent Cornell

23 år

Yrke: Juridikstuderande, gör tingsmeritering som notarie i Enköping

Bostad: Med familjen i villan i Eriksdal

Familj: Alice, 17, år, Pappa Hans, 43, år, Mamma Ingrid, 42 år

Utseende: Kort och kompakt med en liten mage och lite dålig kondition. Regelbundna och rätt vackra drag. Svag och otränad, men skarp i tanken. Har ett hetsigt och stressande rörelsemönster. Kortklippt, svart hår och en liten mustasch. Ger ett mjukt intryck. Bruna ögon som rör sig och skärskådar allt omkring sig. Klädd i enkla, men snygga kostymer i grått, svart och blått. Bär alltid slips.

Personlighet: Hetsig och lite ilsken. Snabb till vrede, men lugnar snart ner sig igen. Älskar sin syster högt och har en undertryckt sexuell dragning till henne, som han inte erkänner för sig själv eller någon annan. Han skulle göra vad som helst för henne. Tycker om sin mor, men tar henne för given och tänker sällan på henne. Fascinerad av lagarnas roll i förhållandet individ-samhälle; varifrån kommer lagarna? skyddar de eller förtycker de oss? Han vill skapa perfekta och rättvisa lagar. Lever sitt liv intensivt.

Kunskaper: Mycket kunnig i juridik. En del kunskaper i historia och lite ekonomi kopplat till juridiken. Behärskar tyska, engelska, franska och något latin. Lyssnar mycket på musik; spelar piano och klassisk gitarr riktigt bra. En storstadsmänniska som avskyr landet, bönder och mygg. Har skjutit upp sin militärtjänst i väntan på att studierna ska bli klara.

Levnadshistoria: Föddes 1970 i Uppsala. Studerade intensivt med målet att bli jurist klart för sig redan vid tio års ålder. Läste på juristlinjen fram till förra året. Tingsmeriterar sig nu på tingsrätten i Enköping. Läser en kvällskurs i ekonomisk historia på universitetet. Bor kvar hemma tills vidare. Har köpt en gammal bil för att ta sig till Enköping. Siktat mot att bli domare, till slut helst i högsta domstolen. Prövade marijuana och hasch under sin tid som utbytesstudent i USA, men tyckte inte om känslan av att förlora kontrollen.

Vincent om de andra rollpersonerna

Hans: Far är i grunden snäll, närmast en smula velig. Mor, och i synnerhet Alice, kan få honom vart de vill; något som irriterar dig en smula. Hans har en tendens att tro alla om gott och släta över konflikter. På senare tid tycker du att ni har fått ett mer vuxet förhållande, där han nästan erkänner dig som vuxen och jämbördig.

Lennart: En "hederlig" skurk. Du fascineras av hans förmåga att dupera andra, men störs av hans brist på inre gränser. Hans uppvaktande, nästan erotiska, beteende mot Alice gör dig irriterad, även om du inser att det bara är ett utslag av hans personlighet. Du har oroats av tanken på hur du skulle ställa dig om han gjorde något brottsligt som kom till din kännedom.

Kristian: En velig liten grabb. Han vet inte mycket om livet, men det faktum att Alice tycker om honom gör att du accepterar honom. När han försöker spela kaxig trycker du gärna ner honom; någonstans på djupet är du förbannad över att han har en relation till din syster som du själv inte tillåts.

Alice pojkvän

Kristian Grönlund

19 år

Yrke: Volontär på Röda korset (ungdomspraktik)

Bostad: Med föräldrarna i en trea i Kvarngärdet, förort till Uppsala

Familj: Mamma och pappa

Utseende: Lång och gänglig, med tonåringens valpighet i kroppen. Vältränad och förvånansvärt stark av tunga lyft och mycket fysiskt arbete. Ett ansikte med vassa drag som tycks spreta åt alla håll under det svarta håret. Kristian har ett varmt och vekt leende. Bär slitna kläder från Myrornas, alltid helsvart, eller jeans och afrikanska stormönstrade skjortor. Bruna ögon under den svarta luggen.

Personlighet: Kristian är en nästan outhärdligt godhjärtad idealist som tror gott om alla. Han vill hjälpa de fattiga och svaga överallt i världen. Speciellt Afrikas situation har fångat hans intresse. Kristian är anarkist i själ och hjärta. Han skulle aldrig tveka att räcka en hjälpande hand till någon i nöd. Centrum i hans liv är flickvännen Alice; hon kan inte göra något fel. Han skulle göra vad som helst för henne. En irriterande svartsjuka mot Lennart Bure bubblar ibland upp i honom, men allt sammantaget är Kristian en god medmänniska.

Kunskaper: Kristian har många praktiska kunskaper om odling, brunnsborring, kreatursskötsel, grödor och snickeriarbete. Dessutom har han gått en kurs i första hjälpen. Han har visat oanade talanger att organisera sitt eget och andras arbete. På fritiden har han ägnat sig lite åt sportdykning.

Levnadshistoria: Växte upp på en bondgård utanför Uppsala. Familjen flyttade in till stan när han var tio år. Han läste på samhällsvetenskaplig linje på gymnasiet och fortsatte på en U-landslinje på en folkhögskola inom pendelavstånd från Uppsala. Började arbeta som volontär på Röda korset 1991 och inledde ett förhållande med Alice samma år. Han kände henne något sedan tidigare; från skoltiden. Kristian blev utan problem frikallad från lumpen. Rökte en hel del hasch under sin tid på folkhögskolan.

Kristian om de andra rollpersonerna

Hans: En vänlig, lite inkrökt och stelnad man som nog hade levande ideal en gång i tiden och försöker hitta tillbaka till dem. Han har hjärtat på rätt ställe, men kan vara lite störande auktoritär. Du irriterar dig på hans kontrollerande beteende mot Alice, och på hans egendomliga relation till Alice mamma, som han knappt tycks lägga märke till.

Lennart: Det finns säkert något gott i honom, djupt inbäddat i den där osäkerheten som gör honom elak och hänsynslös. Förmodligen en kärleklös uppväxt. Helst tycker du att han borde hålla sig borta från Alice och familjen Cornell, men du inser att Hans och Vincent kanske kan ha ett gott inflytande på honom. Alla tankar på att Alice har visat honom mer än artigt intresse, eller att han skulle ha något intresse för henne, gör dig djupt störd.

Vincent: Trevlig på ett ytligt sätt. Korrekt, men lite stel, med en ful tendens till pennalism, säkert inget medvetet, utan något som han har lärt sig i umgänget med andra jurister. Under ytan har han nog ett verkligt rättsmedvetande, han har bara inte förstått att hur snett det offentliga rättsmaskineriet slår mot dem som inte kan försvara sig.

Alice kusin

Lennart Bure

25 år

Yrke: Affärsman

Bostad: Fyrrummare på Kungsängsgatan i centrala Uppsala

Familj: Ensamstående, men umgås mycket med familjen Cornell. Föräldrarna bor i Gävle och han har inga syskon.

Utseende: Lång och smidig, med gym-tränad kropp och solariehud. Regelbundna och fina drag som känns lite för små för ansiktet. Han har ett välansat haksäck. Kortklippt, brunt hår och blå ögon bakom mörka solglasögon. Bär skrikiga italienska kostymer och yuppienalle.

Personlighet: Försöker förtvivlat vara cool och känslökall, men en fundamental osäkerhet gör honom till en parodi på den korrumpierade affärsmannen som dyrkar pengar. Lennart är girig och ser andra som medel att nå framgång. Han tror på den (ekonomiskt) starkes rätt i varje läge. Den enda människa han uppriktigt bryr sig om är kusinen Alice, som han om nödvändigt skulle offra livet för. Han dras till tonårsflickor och hade ett kortvarigt sexuellt förhållande med Alice för tre år sedan.

Kunskaper: Lennart är en utmärkt affärsman. Han behärskar företagsekonomi, försäljning, övertalning och lögnens svåra konst till fulländning. Han rör sig obehindrat bland både toppekonomer och byggnadsarbetare. Goda kunskaper om ADB, datorer och teknik. Han kan programmera hjälpligt i C och Visual Basic. Som affärsman har han goda kontakter i affärsvärlden, bland brottslingar och inom vissa myndigheter.

Levnadshistoria: Växte upp i Uppsala. Redan i tonåren började han syssla med halvskumma småaffärer. Läste ekonomilinjen på gymnasiet och jobbade på bank i ett par år, samtidigt som han läste företagsekonomi.. Avskedades efter en förskingring, men slapp åtal tack vare sina kontakter. I samband med det slapp han av oklara skäl militärtjänsten; psykologen ansåg honom olämplig. Sommaren 1987 startade han importfirman Big Comp som handlar i elektronik och datorer. Han har sedan dess tjänat bra med pengar på elektronikimport. Under de senaste åren har han oregelbundet använt kokain.

Lennart om de andra rollpersonerna

Hans: En snäll brunbjörn. Lite flummig och överdrivet idealistisk, men trevlig att prata historia eller ekonomisk teori med. Ibland uppvisar han lite dryga, översittaraktiga drag som kan göra dig irriterad. Han har en lite egenartad fixering vid sin dotter.

Vincent: Nitisk och med en glöd som du kan uppskatta. Vore han inte så snäv i tankarna skulle han bli en bra affärsman. Låter ibland känslorna springa iväg - då har du svårt att respektera honom. Liksom hos Hans finns det något lite egendomligt i hans relation till Alice; han vakar som en hök över henne.

Kristian: En eländig liten trasa som på något obegripligt sätt har lyckats förföra din kusin. Förmodligen tycker hon synd om honom. Han har alla Hans dåliga sidor; idealismen och den flummiga bristen på praktiskt tänkande. Du kan tänka dig att uppträda anständigt mot honom för Alice skull, men det är också allt.

Alice far

Hans Cornell

43 år

Yrke: präst, arbetar med ungdomar inom statskyrkan i Uppsala

Bostad: En villa i utkanten av Uppsala tillsammans med familjen

Familj: Dottern Alice, 17, Hustrun Ingrid, 42, Sonen Vincent, 23.

Utseende: Stor och tung i kroppen. Kämpar med en lätt övervikt och har kraftiga, kantiga drag. Bredaxlad och stark. Rör sig långsamt och eftertänksamt. Halvlångt, varggrått hår och ett stort, gråsprängt skägg. Bruna, genomträngande ögon. Går klädd i grå kostymer och stora pullovrar.

Personlighet: Fascinerad av barn, och vad han uppfattar som en renhet och oskuld hos dem. Lugn och stillsam, har långt till vrede, med exploderar om han blir tillräckligt provocerad. Älskar dottern Alice över allt annat; hon är ren, oförstörd och kan inte göra fel. Han är beredd att göra allt för att hjälpa henne. Tar hustrun Ingrid mycket för given, lägger knappast märke till henne i vardagslag. Intresserad av kyrkans struktur och uppbyggnad, förhållandet - tro kyrka, religionens innersta väsen och religiös symbolik. Tror fast på en personlig gud. Uppskattar delar av katolska kyrkans dogmer. Oroad över Alice - har hon hamnat i dåligt sällskap?

Kunskaper: Intresserad av historia och religionshistoria. Har studerat ockultism och kristen-judisk mysticism. Har tre betyg i psykologi, vid sidan av teologin. På fritiden fiskar han eller vandrar i fjällen. En vildmarksmänniska som känner sig närmast gud i orörd natur. Behärskar tyska, engelska, hyfsat latin och någon gammalgrekiska.

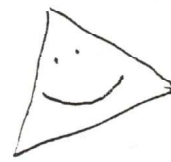
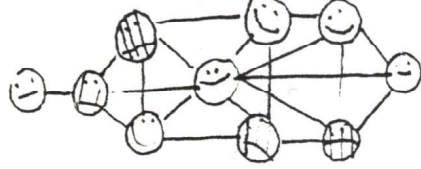
Levnadshistoria: Föddes i Uppsala 1950. Drogs med i hippierörelsen under läroverkstiden; flower-power och droger, fri kärlek och pacifism. Vapenvägrade 1968, satt i 3 månader. Fängelseprästen intresserade honom för kristendomen. Läste religionshistoria en termin och sedan teologi mellan 1969 och 1974 i Uppsala. Träffade Ingrid 1969, gifte sig -70. Vincent föddes vintern -70. Alice 1976 på hösten. Började arbeta inom kyrkan 1974. Köpte en villa i Eriksdal, förort till Uppsala, 1979 och har bott där sedan dess. Reser mycket och håller ofta föredrag i skolor och inför ungdomsgrupper i andra sammanhang.

Hans om de andra rollpersonerna

Vincent: En rejäl pojke, men han har en tendens att ta tag i saker han inte vet något om. Det gäller att hålla i honom. Han fungerar fast under en fast, men diskret, ledning. Kan bli övernitisk och har svårt att se komplicerade samband mellan människor. Då måste han vägledas.

Lennart: I grund och botten kompetent, men oregerlig och utan inre moralisk kompass. Han måste hållas under kontroll så att han inte gör någon illa. Kan visa ett störande närgånget intresse för Alice, något som gör dig mycket illa berörd. Du har i viss mån påtagit dig att hålla honom under uppsikt, eftersom hans föräldrar bor på annat håll och han, trots sin ålder, kan visa prov på en förvånansvärd ansvarslöshet.

Kristian: En, det inser du med ditt förstånd, i grunden mycket rar pojke. Kanske överdrivet vek, på ett nästan irriterande sätt. Den enda manliga kamrat till Alice du har tålt, även om du kan gripas av, inser du, irrationella anfall av faderlig svartsjuka mot honom. Du skulle gärna se att han skaffade sig en ordentlig utbildning och fick lite mer stadga i sig.



Pappa

Jag förstår att du är orolig, men det är något jag måste göra här, och ni hör mig. Jag tror inte att ni menar att göra let, egentligen, men det känns så och jag börjar bli trött på det. Försök lägga av och åke hem. Det är inte så fult som det verkar. Det här är en rätt vanlig plats, det finns massor av sådana platser, fråga vem som helst. Jag råkade bara åka till den här, för att den fanns till hands, jag kunde lika gärna ha åkt någon annanstans, Paris eller vad som helst, om ni hade litit mig. Jult ordnar sig bara ni försvinner härifrån



Kram

Alina