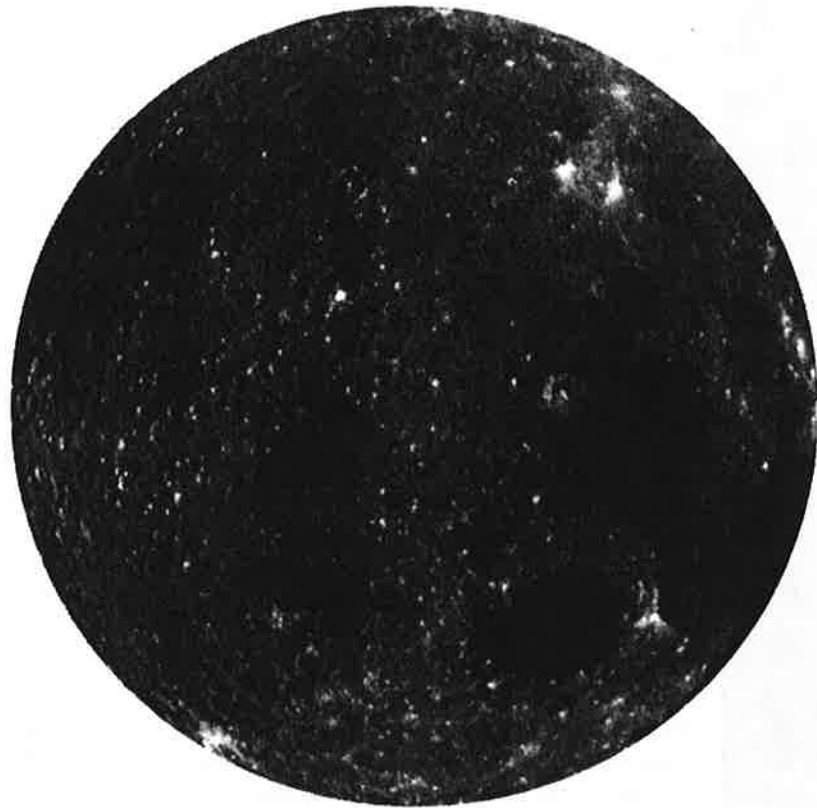


Chrishe presenterar



Kasta sten mot månen

en naiv science-fiction-berättelse
av Martin HE Assarsson



Förord

Inför skrivandet av *Kasta sten mot månen* sattes jag på prov, eftersom jag inte direkt är van vid att skriva problemlösande scenarion, utan snarare väldigt bundna, friformsliknande historier som jag som spelledare hela tiden haft kontroll över. Hur mycket spelrum vågar man ge spelarna? Resultatet blev en sorts blandning; ett friformbaserat litet äventyr med ganska mycket frihet åt spelarna, samtidigt som vissa element styr upp och organiserar. Problemlösandet är i ärlighetens namn inte speciellt avancerat – det presenterar antagligen inte så tuffa nötter att knäcka för ett ärrat spelgång, men det är förvisso inte heller meningen.

Inte heller är jag science-fiction-killen nummer ett, vilket fick mig att tveka en aning när jag ombads skriva inför årets Sydcon. Så läste jag en fantastisk bok, som fick mig att inse att science-fiction inte behöver vara stora rymdstationer och lasersvärd (även om det förstås är vansinnigt spännande), science-fiction är i stort beroende på tidens och miljöns förutsättningar. Boken hette *Med K-märkt mot månen* och är skriven av Staffan Bengtsson och Göran Willis, och genast kunde jag motivera ett annorlunda science-fiction-äventyr samtidigt som jag kunde fortsätta med min fascination över ett svunnet Amerika. Perfekt!

När det gäller inspiration till scenariot, förutom den nyss nämnda boken, kan jag rekommendera det som födde mina tankebanor: filmer och TV-serier som *Back to the Future*, *Matinee*, *Stand By Me*, *Ed Wood*, *Mars Attacks!*, *Forrest Gump*, *Cry-Baby*, *Nuovo Cinema Paradiso* och *Parker Lewis*, samt böcker och tecknade serier som *American Tabloid* (James Ellroy) och *Tintin* (framförallt *Månen tur och retur*).

Ett stort tack till min kollega Chris Resebo, som ständigt lyckas med konststycket att presentera destruktiv kritik och få den att låta konstruktiv, samt att ha massor av bra åsikter utan att egentligen komma med så mycket förslag till förändring.

Frågor angående scenariot eller något annat kan ställas till mig direkt via email kul96ppp@student2.lu.se eller på telefon 040-937890.

Malmö i april 1998

Martin HE Assarsson

© Chrishe/Yie Ar Kungfu 1998.

Kasta sten mot månen är ett originalverk för Sydcon 7.



Griffy says...

come and have fun
eating at
Griffy's Burger Bar

GRIFFY'S POPULAR MENU	
TASTY HAMBURGERS	15c
TANGY CHEESEBURGERS	19c
CRISPY FRENCH FRIES	11c
MILKSHAKES (reg. price)	20c
COLD DRINKS	10c-15c
COFFEE-MILK	10c

En inledning

Vi befinner oss i Florida, USA. Året är 1961, hela världens ryss Jurij Gagarin har svävat omkring utanför atmosfären och blivit prototypen till den första skywalkern. President Kennedy utlovar i maj att innan årtiondet är slut ska det finnas män på månen – och de ska vara amerikanska; och människor överallt har drabbats: månhyserin infinner sig på olika sätt i allas liv. Barer med namn som The Rocket och Space Base – och med utseende därefter – blandas med märkliga rykten från kringliggande militärbaser om kolonisering av månen. Serietidningstecknarna och filmskaparna har kommit ännu längre ut i rymden, och berättar om marsmännens invasion som står för dörren och naturvetenskapens galna och misslyckade försök som alla slutar i katastrof, mutation och annat spännande. Och som om inte detta vore nog har samhället fortfarande mycket kvar att göra innan man ställer sig positiv till dess nya ungdomskultur, med allt från oskyldiga skoldanser till kanske inte fullt lika oskyldiga utflykter i faderns bil till Orange Groves kärleksnäste på repertoaren.

Det handlar om rymden. Inte bara rymden där ute bland månar, stjärnor och planeter – det handlar också om rymden som individen och samhället själva vill ha. Uppbrott från gamla tider, blickarna vända mot framtiden – som är ljusnande! – den positiva, oskuldsfulla synen på världen och människan. Det här var innan kalla kriget, det var innan mordet på JFK och Dr King, det var innan hela världen blev galen. Till och med Kubakriser ligger framåt i tiden, om än inte långt.

I Daytona Beach, Florida, inte långt från Cape Canaveral, komprimeras tidens tänkande i en liten idyll. Med en gnistrande sol som bara kan finnas i Florida och med tidernas mest glittrande sandstränder är staden en gyllene tillflyktsort för turister och livsnjutare. Under sommarens högsäsong varvas invånarna upp i helvarv, för att sedan under resten av året återgå till sitt lite mer avkopplande liv.

Kasta sten mot månen utspelas under slutet av augusti 1961, i Daytona Beach. En rad av stadens udda figurer presenteras och förs fram, allt från high school-kids och biografmaskinister till borgmästare och vetenskapsmän – alla islängda i en liten puttrande kittel av komplotter, intriger och lustiga händelser. Scenariot är till stor del komiskt utformat – de flesta scener och tänkbara händelseförlopp har en stor övervikt åt det komiska. Underliggande till detta finns dock många tragiska berättelser och människoöden. Dessa kan, om man har otur, olyckligtvis drunkna i den trevliga och roliga stämning som Daytona Beach utstrålar. Med detta sagt menar jag alltså att scenariot går att styra ganska fritt när det gäller den känslomässiga inriktningen, och bör också så göras. Så se på scenariot som ett drama, där det finns lika mycket utrymme åt skratt och trivsel som åt gråt och stilla kontemplerande.

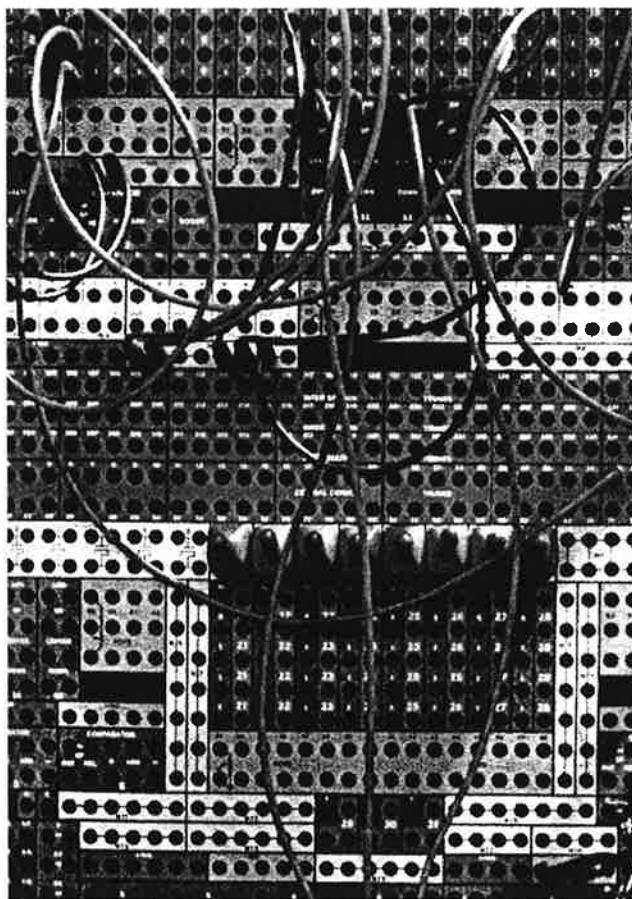
Strukturmässigt är scenariot friformbaserat, och spelarna gestaltar i huvudsak varsin karaktär. Utöver huvudkaraktärerna finns det emellertid sidokaraktärer, som dyker upp och gestaltas av spelarna i några till scenariot vidhängande fasta scener, som man godtyckligt kan infoga i historien. Dessa scener är inte nödvändigtvis av största innebörd för utgången av scenariot, utan utgör istället en stämningsfyllande funktion; de är där för att ge mer kött på de ben som utgör Daytona Beach och resten av den omkringliggande miljön. Lägg in dem under scenariots gång, se dem som parallellhistorier eller simultana händelser utan grund. Använd dem för att introducera nya karaktärer, för att leda spelarna på rätt väg eller för att ta en paus från huvudkaraktärerna ett ögon-





blick. Huvudsaken är att de känns rätt i er spelning.

När det gäller själva strukturen av händelseförlopp i scenariot är det till största delen uppbyggt som ett gammalt hederligt äventyr, med en bestämd öppning och ett bestämt slut. Vad som sedan sker däremellan är, för att uttrycka det med klyschor, väldigt mycket upp till spelarna. I det här fallet stämmer det dock. Hur spelarna tar sig an sina problem, i vilken ordning de gör det, vilka personer de vill involvera etc – allt det är helt upp till dem. Scenariot är inte scenindelad eller på annat sätt styrt (förutom de korta fasta scenerna), vilket är både en fördel och en nackdel. Fördelen är förstås att spelarna har sin totala frihet, men däri ligger också nackdelen.



En så kallad trouble-shooting-tavla från en Redstone-raket; en komponent som oväntat får stor betydelse i vårt äventyr.

Bakgrund

Gibert Nisenson är vad man kan kalla en lite misslyckad vetenskapsman. I många år har han uppsökt NASA med sina olika tankar och experiment, bara för att få dem refuserade. Nu är han lite irriterad över det faktum att NASA talar om män på månen och fler utfärder i rymden, eftersom han själv hade planerna redo för sådana exkursioner redan vid mitten av femtiotalet. Han känner sig kränkt och förödmjukad, och anser det helt troligt att NASA kan i detta nu använda sig av hans "refuserade" ritningar och uträkningar. Något hat eller hämndaktioner gentemot NASA ligger emellertid inte för honom, men han har alltsedan Kennedy i maj i år (1961) förklarat att man ska sätta män på månen innan årtiondet är slut blivit väldigt medveten om en sak: han ska komma dit först. Det ska bli varken en astronaut eller en kosmonaut som trampar omkring där uppe först, men däremot en gibonaut!

Gibert har förstås fått sitt förstånd en aning vridet under alla år han levt isolerad i sitt hus i närheten av Ponce Inlet i Daytona. De enda gångerna han egentligen färdats utanför Daytona är då han rest till Cape Canaveral för att försöka övertyga NASA om sina fantastiska planer. Det har gått så långt att han nu är portförbjuden runt hela rymdområdet, men han ses mest som ett lokalt original, som det mest skratas åt.

Det stora trähus i vilket Gibert inhyser sig är hans bas. Huset ser ut som en udda kopia av Bates Motel i *Psycho*, eller som Edward Hopperska kust-trähus. Vad som skiljer huset från originalen är alla konstiga antenner, sladdar, aggregat, motorer och skrotdelar som på olika sätt pryder huset och dess omgivning. Vid huset finns också ett garage som fungerar som arbetsbod, tjänstgörande förråd och skrotupplag. En frodig trädgård finns också, som är förvånansvärt välskött, eftersom Gibert är vegetarian och tror på ett självförsörjande hushåll.

Husets ensliga läge underlättar Giberts experiment, som ofta är högljudda och visuellt utmanande. För sitt stora experiment, månfarkosten Dionysos I, behövs emellertid mer utrymme, vilket har fått Gibert att söka sig till ett närliggande fält. Han arbetar fortfarande tämligen isolerat, men ju mer magnituden av hans experiment ökar, ökar också riskerna och chanstagandet. Den gode vetenskapsmannen har till exempel tvingats göra inbrott på Willy Wally's Junk & Stuff för att där stjäla några motordelar till sin skapelse. Dessutom har han de senaste nätterna direkt kopplat in sig på stadens elnät och överbelastat detsamma, samt gjort en del andra okloka tilltag.

Allt sammantaget har detta beteende skapat en viss oro bland stadens invånare. Den lokala tidningen skriver "Märklig man mystifierar" och talar om sabotage, spontana sjukdomar och oväntade elavbrott. Massor av skrönor och rykten kommer till liv och frodas. Den lokala polisen är förbluffad och inte alls van vid sådana här tillbud, och borgmästare Gregory "Old Uncle" Olson är irriterad. Uppståndelsen sker lyckligtvis vid slutet av sommaren, men det är ändå ett par veckor kvar av semester-tiden och högsäsongen, och turisterna får inte skrämmas iväg! Och mitt i allt detta fortsätter Gibert Nisenson sitt arbete som ska ta honom till månen, helt ovetande om omvärldens reaktioner.



Synopsis

Graham Bocker, David Coheen, Hugo Podstein och Sean Grissom är fyra ungdomar som lärt känna varandra under den gångna sommaren. Den gemensamma nämnaren för de fyra är ett visst fält vid Ponce Inlet, där de träffades för första gången. Fältet är naturligtvis samma fält på vilket Gibert utövar sina experiment, men då scenariot börjar är Gibert och ungdomarna obekanta med varandras existenser.

Så en kväll upptäcker ungdomarna spår av något på fältet; något de tror hör ihop med de mystiska händelser som alla pratar om. Genom lite detektivarbete leder spåren dem till Gibert, som de konfronterar, och som de efter lite om och men börjar samarbeta med. Gibert skickar ut dem på ett "uppdrag" att finna en viktig komponent till sin rymdfarkost, vilket gänget gör.

Den slutliga kvällen, då chanserna för månlandning är som störst, samlas hela gruppen på fältet med Gibert för att äntligen komma iväg till månen. Grahams far dyker dock upp och stör experimentet med en styck hagelbössa. Carol Underwoode, Davids (potentiella) flickvän, visar sig också för att göra saker och ting ännu besvärligare. Det slutar med att Joe Bocker skjuter Gibert, varefter han övermannas. Joe grips av polisen, som är snabbt på plats. Gibert är inte alls skadad, eftersom han bär en stor rustning under sin vita forskarrocks. Allmän försoning.

Epilogen spelas upp; de fyra unga männen är ett par månader senare tillbaka på platsen för alla händelser – fältet. Efter lite kontemplerande går de iväg. En kort slutttext läses upp. End of story.



Ur familjen Coheens fotoalbum.

En presentation av berörda parter

Det som står om karaktärerna här är den bistra sanningen, som inte nödvändigtvis stämmer överens med det som står i spelarnas karaktärsbeskrivningar. Karaktärer utöver huvudpersonerna (de medverkande i de fasta scenerna) ges inget utrymme här, utan endast i sina egna beskrivningar i samband med karaktärsbeskrivningarna.

Graham Bocker är femton år, och bor tillsammans med sin far i ett litet ruckel till stuga vid Ponce Inlet i utkanten av Daytona. Graham är milt utvecklingstörd på en nivå som oftast förklaras av omgivningen med att han är lite egen; han har lite svårt för att inhämta kunskap och han är inte riktigt socialt bevandrad. Fadern, Joe, har blivit än mer försupen sedan hans fru dog, och låter resultatet av sitt miserabla liv gå ut över Graham. Han är förbannad för att de bor så trångt. Han är förbannad för att han aldrig får något jobb. Men mest är han förbannad över att ha en efterbliven idiot till son som inte kan göra ett vettigt handtag. Anledningarna till att Graham får stryk etsar in sig lika mycket i hans sinne som ärren etsar sig in i hans hud.

När Grahams mor dog för sex år sedan var det ingen som talade om sanningen för honom. Istället berättade hans far att modern rövats bort av onda män och förts till månen, där hon nu hålls fången. Allt sedan den dagen har Graham förbannat månen, och när han varit riktigt ledsen och förargad har han också kastat sten mot den, i ett futilt men ärligt sätt att få hem sin mamma. Det var också så han lärde känna de andra i gänget – de träffades alla på fältet inte långt ifrån Grahams hem.

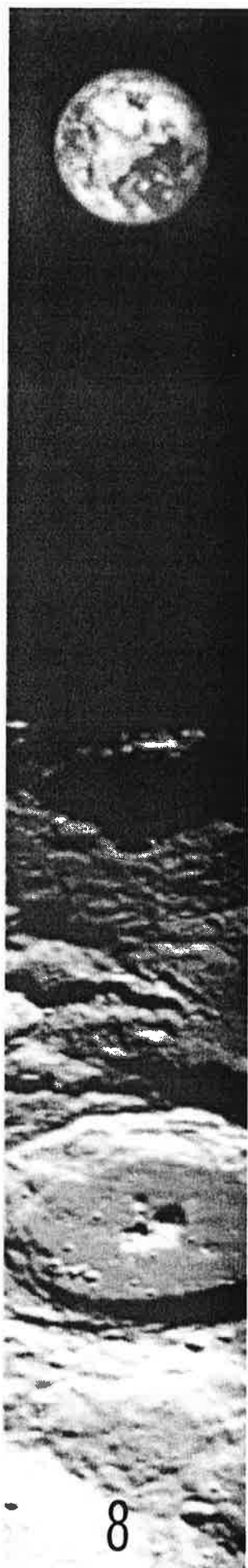
David Coheen är en artonårig yngling som är lagom populär i skolan och ganska framgångsrik hos flickorna. Han är äldre brodern i en amerikansk kärnfamilj, har inga omedelbara fiender och hankar sig bra fram i livet utan större bekymmer. Under sommaren har han hjälpt till hemma i villan för att få ihop extrapengar, och han har också för första gången och under stora ceremoniella riter fått låna sin pappas bil ett par gånger under skollovet.

Det var under en av hans turer med bilen upp mot Ponce Inlet som han träffade Hugo, Sean och senare också Graham på den lilla kullen vid fältet. Trots ålderskillnaderna trivdes de i varandras sällskap, och en avslappnad stämning infann sig. Tillsammans läser de serietidningar, berättar historier, tittar på stjärnorna, fikar och annat trevligt. David är dock smärtsamt medveten om att han kanske inte kan behålla killarna som kompisar när väl skolan börjar igen – hans jämgamla kompisar skulle antagligen håna honom, föreställer han sig. Detta problem funderar han mycket på nu.

Kvällen då scenariot börjar har varit ytterst katastrofal för David. Han har äntligen vågat bjuda ut Carol Underwoode, en av de mer attraktiva unga damerna i Daytona, men resultatet blev hemskt. När han skulle köra ut från drive-in-bion de varit på råkade han krocka med en mur, och spillde dessutom ut hela sin milk-shake över Carols himmelsblå blus. Efter en kort utskällning fick han skamsen köra Carol hem, och för att kontempera över hur han ska tackla sin far med problemet med den krockade bilen, beger han sig till kullen.

Sean Grissom är fjorton år gammal, och speciell i framförallt ett avseende: han är stolt medlem av en Mercuryfamilj. Hans far heter Gus Grissom, och är en av de sju först utvalda amerikanska astronauterna. Tillsam-





mans med sin mor och yngre syster bor de sedan ett par månader i Daytona Beach. Sean trivs, men han vet att hans mor och far egentligen vill bo närmare Cocoa Beach, där de andra Mercuryfamiljerna bor. Att hela tiden flytta runt och leta upp nya kompisar blir jobbigt i längden, och när hans far är frånvarande så mycket som han är blir det Sean själv som får ta över de manliga sysslorna i hushållet. Detta är något han inte direkt tycker är trevligt, men han får acceptera det. Hans mor är stormförtjust i hans engagemang.

I Daytona Beach umgås han mest med Hugo Podstein, men har också lärt känna Graham och David. Sean är en ganska tystlåten och lite försynt pojke, men trevlig och ödmjuk. Känner just nu att årets sommar kan bli både den första och sista i Daytona, och vill göra det bästa av saken. Tänker emellertid mycket på meningslösheten i att skaffa nya vänner, trots sitt nya umgänge.

Hugo Podstein är liksom Sean Grissom fjorton år. Han är född och uppvuxen i Daytona Beach, en stad han inte ger speciellt mycket för, men de har åtminstone en bra biograf, och det räcker ju. Hugo hängde så mycket vid biografen Grand Cinema att han nu får jobba där emellanåt och tjäna ihop lite extrapengar. På biografen fungerar han som allt i allo, men umgås mest med den luttrade maskinisten Lou, som gillar honom skarpt.

Privat bor Hugo hemma som enda barnet med sina föräldrar, två liberala vänsterintellektuella kulturarbetare (pappa författare, mamma journalist och kritiker) som ger honom all den frihet han behöver och vill ha, trots sin ringa ålder. De uppskattar Hugos extraknäck och uppmuntrar hans olika påhitt - de sponsrar hans serietidningsinköp, upplåter sitt hus åt honom och hans kamrater när det behövs, och lyssnar på honom. Alla hans teorier och historier han hittar på och hör från radio, TV, film, böcker och serier.

Hugo umgås inte med så många kompisar, eftersom det egentligen inte rör honom i ryggen att ha kamrater eller ej. Så länge som han får sin film och sina serier är det egentligen inget som stör honom. Han har dock under sommaren umgåtts flitigt med Sean Grissom. Från början mest för att Seans far är astronaut, men nu har de blivit riktigt goda vänner. Hugo älskar att höra Sean berätta om sin fars eskapader, eftersom han är ett riktigt science-fiction-fan. I övrigt kan Hugo ibland framstå som lite cynisk och nedlåtande, men det är mest hans lite kaxiga yttre.



Grissom den äldre försäkrar sig om att allt står väl till med Grissom den yngre.

Utveckling från start till mål

Inled spelningen med att ge en fritt hållen introduktion till tidsmiljön och staden Daytona Beach. Berätta att under den senaste tiden har det inträffat en rad mystiska händelser som fått pressen att skriva, polisen att grunna och folk att snacka. Från och med föregående vecka har det inträffat hela fyra stora elavbrott, hittills utan logisk förklaring. Stadens elchef har uttalat sig i pressen om en stor konspiration, och både borgmästare Olson och polismästare Custard har fått gå ut och uppmana lugn. Det är i slutet av sommaren, men turisterna finns här fortfarande, och alla förstår att det inte är bra för stadens rykte om upptågen får fortsätta. Utöver elavbrotten figurerar det andra händelser som löst knutits till samme gärningsman: inbrott, diverse småstölder av udda varor i järnhandeln, ljusfenomen om nätterna och märkliga ljud. Detta sammantaget med en hel del mer eller mindre vansinniga rykten (som man kan ösa in bäst man vill) har skapat bilden av en ensam galning. Många anser att Daytonas gator inte längre är säkra.

Följande inledande stycke ger spelarna information om vart de befinner sig när spelet börjar (information som inte ges på deras karaktärsblad). Återge ge det fritt med egna ord eller läs innantill:

Det är lördag kväll, och Sean Grissom och Hugo Podstein sitter på sin favoritkulle vid fältet vid Ponce Inlet och tar det lugnt. Det stora panoramat ut över Daytona imponerar. Hugos mamma har skickat med dem saft och kakor, och medan de imundigar denna ädla kost läser de serier, diskuterar filmhjältar och tittar upp mot de tindrande stjärnorna på den klara himlen.

Graham Bocker dyker upp från fältet. Han bor alldeles i närheten med sin far i ett ruckel till stuga, och ikväll är han mycket upprörd. Som så många gånger förr har han fått stryk av sin far, men aldrig förr har han fått höra att det var hans fel att hans mamma fördes bort till månen. Orden ekar i hans huvud och blir till oformbara meningar, plågande honom. Liksom vid tidigare tillfällen tar han sin tillflykt till fältet och kullen, och nästan irrande stapplar han fram över fältet. Han stannar och tittar upp mot månen - den är underbar idag, en stor gul ost - letar i gräset, hittar ett par stora stenar, tar sats och skickar iväg dem en och en mot osten. Han tar ut sig fullständigt, och emotionellt tillintetgjord släpar han sig bort till kullen och sina kamrater. Sean och Hugo har sett det förr, och vet bättre än att fråga. De ger Graham lite saft, och sedan lägger sig alla tre ner på rygg och spanar upp mot oändligheten.

Låt scenen fortgå en liten stund, men inte för länge. Det får gärna bli känslösamt och med dramatiska pauser, men aldrig långtråkigt. Efter en liten stund hör de billjud:

Ett ilsket, nästan stickande irriterat billjud hörs vid vägen nedanför kullen. En ljuskägla letar sig upp längs den krokiga grusvägen, och sedan ser det trehövdade sällskapet hur David Coheens fars bil kränger sig upp och parkerar - hafsigt, oansvarigt. David kliver ur bilen, välklädd och prydlig. Men något är inte korrekt: slipsknuten är argsint ruckad ur sitt läge, pannan blänker av svettpärlor, händerna är nerkörda i fickorna. Nu lägger hans kamrater märke till bilens skadade strålkastare, den böjda skärmen höger fram, reporna på kofångaren.

Scenen är nu gängets, och framförallt Davids, som lär överösas av frågor av olika slag. David kan behöva lite uppmuntran, och han lär sluta sig till de andras ryggliggande position. När allt verkar ha lugnat ner sig





hörs plötsligt ett stort brak bortifrån andra änden av fältet. Det är ganska mörkt, men ett ljussken lyser hastigt upp knähöga grässtrån och intilliggande lövträd. Ett surr som från ett motorhaveri hörs, och sedan är allting oroväckande tyst. Det är förstas Gibert Nisenson som prövar sin nya prototyp Dionysos I, och han lyckas faktiskt lyfta en aning från marken innan han kraschlandar i ett träd. Sålunda, när de äventyrliga ungdomarna försiktigt eller oförsiktigt närmar sig platsen för uppskjutningen, finner de endast ett stort brännmärke i marken, en rykande liten plåtskylt med texten "The Moon or Bust! Dionysos I" inristat, samt fyra navkapslar. Det luktar tjockt av bränt gummi. Undersöker man navkapslarna lite noggrant finner man ett litet klistermärke på varje, som låter visa att de tillhör Willy Wally's Junk & Stuff, ett suspekt skrotupplag i andra änden av Daytona. David vet att Wally är en ogästvänlig typ som knappt någon vill ha med att göra.

Härifrån finns det inte mycket mer att göra. Det finns inga fler ledtrådar för gänget att hitta. Låt de gärna leta runt lite och verkligen inte begripa vad som hänt och vart eventuellt inblandade personer tagit vägen så fort. De ska inte under några omständigheter hitta Gibert nu. Nu är klockan ganska mycket, och åtminstone Sean och David måste ta sig hem innan föräldrarna undrar vart de tagit vägen. För påstridiga spelare som vill göra väldigt mycket "detektivarbete" på en gång, exempelvis genast sticka till skrotupplaget och göra inbrott, kan det vara värt att påpeka att karaktärerna trots allt bara är inte alltför rebelliska ungdomar, och inte direkt inbrottsbenägna äventyrare. Kontentan är hur som helst att de får bestämma något inför morgondagen, och sedan splittas de. Skulle spelarna mot all reson visa tecken på ointresse av att rota vidare i det mystiska fallet, finns det en miljon morötter för dem att fortsätta. Hugos science-fiction-fascination, en eventuell möjlighet för Graham att komma till månen, bli stadens hjälte som hittar den mystiske mannen etc.

Morgonen därpå. Berätta för David att hans fars reaktioner var de väntade: David får nu slita hårt för att ha råd med reparationerna av bilen, och det lär dröja ett tag innan han får förtroende att låna bilen igen.

Nu följer ett ganska löst hållet undersökningsmoment, där spelarna kan följa upp olika spår. Så många spår finns emellertid inte utöver det som leder till Willy Wally's Junk & Stuff. Fler spår kan komma fram i den fasta scenen Stadshuset, men om det kommit fram eller ej beror på när man lägger in den i spelet.

Wally är precis som David erinrat sig en besvärlig typ. Han ogillar människor i allmänhet, och ungar i synnerhet. Han bor på skrotupplaget tillsammans med sin hund Diod, som morrar snett mot ungdomarna då de anländer. Skrotupplaget är som vilket annat som helst, fast aningen skrotigare. Det verkar inte komma så många kunder hit, och de som träffat innehavaren lär förstå varför. Alla eventuella frågor till Wally slutar i fullständiga missuppfattningar från hans sida, han blir förbannad och undrar varför de tjuvar som stulit hans navkapslar kommer tillbaka. Maken till fräckhet har han då aldrig sett. Om spelarna lyckas lugna ner honom några hekto, kan han visa dem ett stort hål i stängslet in till skrotupplaget. Han berättar motvilligt om ett inbrott han hade härom natten, då bland annat navkapslarna stals. Tjuven gav Diod en stor korg som distraktion, och kunde sedan arbeta ostört. Kvar på brottsplatsen kan man hitta en liten lapp med något sorts kopplingsschema uppritat, som tjuven av misstag måste ha tappat. Schemat beskriver en massa stora generatorer, klumpigt ritat, och ett virrvarr av sladdar. Det är omöjligt att säga vad det egentligen beskriver, men med tanke på skisserna över generatorerna är stadens elverk en god gissning.

Frågan om stadens elchef Randolph Saundersons kompetens höjs onekligen när man besöker elverket. I en liten byggnad utanför staden trängs tusentals sladdar och komponenter i ett trassligt komponerat rum som taget ur den värsta dystopin. Ingenting verkar finnas på sin plats, utom Saunderson, som oftast kan hittas sovande vid sin kontorsstol, med nacken lutad mot en surrande och sömnskänkande tjock kabel. I något hörn av det enda rummet blixtrar det till något ögonblick, och överallt mullrar och brummar det mystiskt. Saunderson kommer att vakna om han får besök, om inte spelarna uttalat smyger sig in och snokar på egen hand. Gör det detta får de en stunds genomsökande till skänks, men sedan vaknar Saunderson, och det blir svårt att bortförklara sig utan att bli utslängd. Väcker man emellertid Saunderson ur sin sömn är han åtminstone tämligen hjälpsam. Det visar sig snart att han knappt har någon aning om vart felet finns, och varför det överhuvudtaget blivit elavbrott. Istället presenterar han lösryckta teorier han snappat upp - mer rykten än teorier, faktiskt - och slänger sig med lite tekniska termer han läst i senaste numret av Teknikens värld. Det bör vara ganska enkelt att genomskåda honom.

Vid sidan av den lilla byggnaden finns de stora generatorerna som försör Daytona med ström. En uppmärksam spelare ser att generatorernas utseende stämmer överens med de avtecknade på det snurriga kopplingschemat. Två oerhört stora krokodilklämmor sitter fastklämda på en generator, och en stor kabel är kopplad till klämmorna, vilket möjliggör en ganska sinnrik, men helt klart osäker förlängningssladd. Saunderson har givetvis inte upptäckt det egenhändigt ihopsatta eluttaget, och blir mäktigt imponerad. Han menar att det krävs stor kunskap för att lyckas med något dylikt. Kabeln tar slut efter ett tiotal meter, men riktningen tål att påpekas - mot Ponce Inlet.

Nu pekar spåren tillbaka mot Ponce Inlet, och ett irrande gäng kan bege sig dit. Innan de gör det kan de eventuellt gå på spåret som leder till den gamle kufen och före detta kaptenen Ephraim Sork, som möjligen nämnts av polismästare Custard i den fasta scenen Stadshuset. Spåret är givetvis helt och hållet missvisande. Den gode Sork bor på sin trogna skuta i hamnen, och tillbringar mesta delen av sin tid med att fiska och dra rövarhistorier från den tid han var ute på de sju haven. Han har mest status som original bland övriga hamnbor, och ingen tycker direkt illa om honom. Det blir också snart tydligt att Sork inte är rätt man. Han är trevlig och tillmötesgående när ungdomarna träffar honom, och erbjuder dem snart metspö och en liten jävel av bara farten. Det ska inte krävas mycket för att spelarna ska avskryta Sork som misstänkt, men han får ändå ha kvar en liten edge av mystik; en helt klar bild av honom är svårt att skaffa sig.

Efter att ha flängt runt staden med omnejd står solen högt på himlen, och när våra hjältar kommer upp till Ponce Inlet igen är det eftermiddag. Om de letar på fältet och på området runt omkring det ser de hjulspår, tidigare dolda av mörkret, som leder bort från fältet, men som efter bara ett tag slutar, då de ansluter till en liten grusväg. Vägen tycks leda upp mot ett gammalt kråkslott - Gibert Nisensons enkla boning. Beskriv gärna huset utifrån dess beskrivning i inledningen. Betona allt bråte, men påpeka också att allt inte är skrot - här finns faktiskt en hel del tekniskt avancerade prylar. Gibert är försiktigt tillmötesgående (angående sitt namn nämner han "ja, det skulle väl varit Gilbert, men ett l föll bort i bokföringen, och här är jag nu"), något artig men aningen perplex. Han bär en vit forskarrocks, glasögon som är uppskjutna i pannan och i stort sett ALLA andra attiraljer som skriker ut att han är mannen de söker. Han nekar emellertid vänligt men bestämt, men med-





ger att han är forskare. I vad han forskar blir han fortsatt förtegen om. Efter vad Gibert anser vara tillräckligt lång tid att vara trevlig på, ber han ungdomarna att lämna honom.

Vad gänget gör efter detta är upp till dem, till exempel kan de få för sig att spionera runt Giberts hus (dock utan att få fram något vettigt eller sammanhängande). Hursomhelst är timmen ganska sen, och om inte annat måste alla hem och äta. Det troligaste är att man bestämmer sig för att träffas vid kullen senare på kvällen.

Väl på kullen senare på kvällen dröjer det inte länge förrän nya bisarra ljud- och ljusfenomen får mycket av uppmärksamheten. Den här gången är gänget på hugget, och lokaliserar snabbt källan till oväsendet. De når fram till Gibert Nisenson, som sitter halvt om halvt fast i en rykande Dionysos I. Helt oberörd av sitt sällskap och av det faktum att han faktiskt sitter i en farkost som med lite otur kan börja brinna, sitter Gibert och präntar ner några nya beräkningar han kan tänkas göra inför nästa försök. Röken får honom att hosta, och ungdomarna får hjälpa honom ur sin kreation.

Efter en stund får Gibert sin sans tillbaka, och tackar för ingripandet. Nu är han helt annorlunda mot vad han var tidigare under dagen. Han berättar gärna och mycket om alla sina planer och färdriktningar ("uppåt!"), och poängterar att under tre dagar vart sjunde år är det mest lämpligt att färdas till månen. Naturligtvis befinner man sig nu på dag två av dessa tre - sista chansen för avfärd är alltså i morgon. Skulle Graham vid det här laget erbjuda sin hjälp eller till och med be om en plats i farkosten blir Gibert eld och lågor. Dionysos I visar sig ha en passagerarsits, och Gibert menar att det alltid är bra med en extra navigatör. Vid det här laget borde samtliga inblandade vara engagerade: Hugo kan exempelvis spurras av att rymdfarkosten lite grann liknar en viss serietidningsmodell, vilket Gibert entusiastiskt kan erkänna var en stor förebild.

Så kommer då problemet: Gibert måste ha en sista komponent för att allt ska gå som planerat följande kväll ("att jag inte tänkte på det förr!"), och tiden är knapp. För Gibert kommer hela morgondagen att gå åt till förberedelser och reparationer av farkosten, och han behöver hjälp att finna sin komponent - en så kallad trouble-shooting-tavla direkt från NASA. Gibert förklarar att han själv är portförbjuden från NASA och allt område runt Cape Canaveral, så han hoppas våra unga hjältar kan hjälpa honom. Han berättar att NASA har ett stort skrotupplag precis väster om Cape Canaveral, där allt sånt gammalt skräp slängs, och passar på att påpeka att NASA minsann är dåliga på det där med återvinning.

Dagen därpå har gänget ett konkret uppdrag: hitta en trouble-shooting-tavla. Att ta sig till NASAs skrotupplag tar ungefär en timme med bil. Problemet är att ungdomarna varken har tillgång till bil eller pengar. Här får spelarnas kreativitet och uppfinningsrikedom hjälpa dem fram. En lösning skulle till exempel kunna vara att låna Hugos fars bil, som han gladeligen lånar ut. Låt spelarna klura lite, och låt de dessutom fundera på hur de ska kunna fixa loss en trouble-shooting-tavla mer eller mindre gratis från NASA. På ett eller annat sätt tar de sig till skrotupplaget.

"NASAs Reserv För Bättre Begagnade Delar", står det så fint på en stor skylt utanför skrotupplaget. Det ser egentligen inte så mycket annorlunda ut än Willy Wally's, förutom för på två punkter: de betydligt mer exklusiva och exotiska prylarna som ingår i sortimentet, och Stan Clarke.

Stan Clarke är skrotupplage-intendent, och bossar över hela området. Han ser dock mer ut som om han hörde hemma vid någon kontrollpanel i Cape Canaveral: crew cut-frisyr, vit skjorta, svarta byxor, svart slips, svarta glasögon med kraftig båge, pliriga små ögon och en distinkt höknäsa är hans markanta drag. Han är oerhört känslökall och tråkig, stram i ryggen och korthuggen. Han kan efter lite övertalning visa ungdomarna runt på området, och kan på ett ögonblick plocka fram exakt det de letar efter.

Trouble-shooting-tavlan är en stor tavla, med en rad små hål och sladdar för olika sorters kopplingar. Till utseendet påminner den om den gamla tidens telefonväxlar, fast något mindre. För att få tavlan gratis behövs en ganska bra lögn, det ska inte alls kännas säkert för spelarna att det går vägen, speciellt inte med Stan Clarkes bistra uppsyn stirrande ner på en. Clarke ger dock med sig, och våra huvudpersoner kan nöjda bege sig därifrån. Vill man istället för att ljuga ihop något helt enkelt stjåla tavlan går det också, men det är lite grann upp till ens moral.

Gibert blir förstås överförtjust i trouble-shooting-tavlan, och skrider genast till verket med att försöka inmejsla den i resten av sin kreation. Återstoden av dagen går åt till förberedelser och planering. Vad spelarna vill göra står dem fritt att besluta. De kan hjälpa Gibert (han behöver helt klart mycket assistans) eller häcka någon annanstans. Det står klart att alla inväntar kvällen med spänning, för det är då saker och ting ska börja hända.

Kvällen är så kommen. Förväntningarna är på topp, man håller tummarna så mycket man bara orkar. Det är ännu en stjärnklar natt, och månen glimrar av självbelåtenhet, full som aldrig förr. Gibert och Graham sitter på plats i Dionysos I för att bli de första människorna på månen, och Hugo, Sean och David observerar och meddelar väderförhållanden till de båda gibonauterna.

Precis då Gibert ska till att veva igång hela spektaklet hörs ett fasligt riv och brummande från grusvägen nedanför kullen. En blå pickup som Graham känner igen som sin fars kör våldsamt ut på fältet, och stannar inte långt ifrån sällskapet. Det är mycket riktigt Joe Bocker, som suttit hemma och supit till som så ofta förr. Han har kontemplerat över sin döda hustru, sitt miserabla liv, sin odugling till son - och på den där galningen som stör honom hela kvällerna och nätterna med sina djävulska experiment. Faktum är ju att det nästan bara är familjen Bocker och Gibert som bor så här långt uppe på Ponce Inlet, och Joe tycker att nu har det gått för långt. Sporrad av Jack Daniel's och sin hagelbössa har han tagit pickupen till fältet, och han blir förstås bara ännu mera vansinnig av att få se sin son stå och assistera det störande elementet. Det är viktigt att här poängtera Joes oerhört osympatiska personlighet, det finns mer eller mindre inga försonande drag hos hans karaktär. Han knuffar bryskt undan Graham, och riktande hagelbössan till höger och vänster om vartannat hotar han nu att skjuta hela bunten.

Joe är högljudd och obehaglig, och det blir ett litet dödläge, innan situationen förvärras ännu mer av att Carol Underwoode plötsligt dyker upp på fältet och deklarerar att hon verkligen tycker om David och hon vill att de ska vara tillsammans. Det är stor kalabalik, men Joe håller de alla i schack. I vad som kan sägas se ut som en envägs Mexican standoff tycks tiden stanna upp ett ögonblick, och så vacklar Joe till och ett skott brinner av. Det träffar Gibert, som faller omkull. Joe själv ramlar omkull av rekylen, och kan omhändertas och hållas nere tämligen enkelt av David och de andra.





Polisen är också där osedvanligt snabbt, och polismästare Custard själv griper Joseph Bocker. Joe är inte alls ångerfull, han skrattar och svär snarare, och är sådär härligt ond som bara han kan vara. Vid en första anblick tycks Gibert vara stendöd, men det visar sig snart att han är helt oskadd, tack vare en stor rustning han haft på sig under sin vita forskarrock. Han reser sig snart lite omtumlad, och tycker det är lite pinsamt att bara han har rustning, eftersom han borde tänkt på Graham också. Spänningen släpper, och månuppskjutningen avslutas för kvällen. Allmän försoning råder. Tona ner och gå till epilogen.

Epilog

Följande stycke är till för att knyta ihop alla frågor och funderingar, samt att återge vad som hänt med våra hjältar när det gått en tid och alla fått lite perspektiv till det som inträffat. Använd dina egna ord eller läs innantill:

Det går drygt tre månader. Skolan börjar igen, vardagen infinner sig. Familjen Grissom flyttar vidare till Cocoa Beach redan i september, mycket till Seans stora besvikelse. Joseph Bocker sitter bakom lås och bom, och Gibert har tagit hand om Graham, lämnande barnhemsföreståndare och myndigheter med tomma händer. Tillsammans med Gibert fortsätter Graham experimenten som ska ta dem till månen, men inte längre under nattsvarta arbetsmetoder. David har samsats med sin far, och tillsammans med Carol åker han allt som oftast med bilen upp till Orange Grove för den romantiska stämningens skull. Hugo arbetar vidare på biografen, fortsätter att ignorera sina lärare och inspireras av allt omkring honom. Alla har glömt bort den mystiske gärningsmannen från i somras, och Daytona sjunker ner i sitt stilla leverne som inträffar under den tid då turisterna lämnar staden. Det blir aldrig höst i Florida, bara en aning svalare.

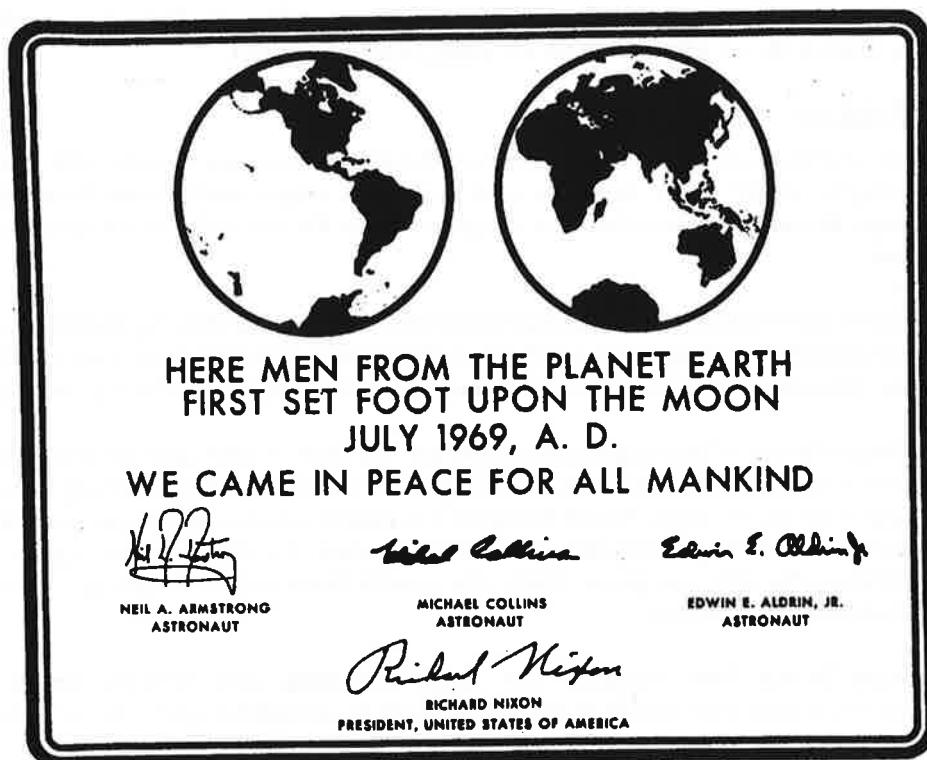
Fältet vid kullen vid Ponce Inlet är sig likt. Gräset vajar sakta i vinden, och på sina håll ligger mattor av röda och gula löv, som skänker färgkompositionen extra lyster. Den här lördagen är det tyst och lugnt. En och annan fågel sjunger en stilla melodi, och nedanför kullen hörs röster. Graham, David, Hugo och Sean, som hälsar på Hugo över helgen, tar sig upp på kullen och fältet. Det är inte så mycket som talar om vad som hände här den där kvällen i augusti, naturen är bra på att städa undan alla spår.

Scenen är fri för agerande. Efter lite stilla kontemplerande och småprat hittar Graham en patronhylsa från ett hagelgevär på marken under några löv - en patron uppenbart från Joes gevär. När detta kommenterats och filosoferats kring avbryter du spelarna för mer narrativ läsning:

I sitt andra tal till nationen, den 25 maj 1961, talade John F. Kennedy om rymden, månen och målsättningar inför det nyss inledda årtiondet: "Vårt mål för den amerikanska rymdsatsningen är att landsätta en man på månen och säkert återföra honom till jorden före 1970. På månen ska frihetens banér placeras. Det är därför vi måste hinna först. Vi vet att vi ligger efter och kommer att ligga efter en tid till. Men vi ska ikapp och förbi och sedan hålla försprånget. Vi har bestämt att ta oss till månen under detta decennium. Inte för att det är enkelt - utan för att det är svårt. Därför att detta mål kommer att hjälpa oss att organisera oss och plocka fram det bästa ur oss. Vi har bestämt oss för att vinna - och det har de andra också!"

Talet kan sägas vara tongivande för ett årtionde som ska bli det bästa av

de bästa. Lyckan och framtidstron hos alla människor saknar motstycke i den amerikanska historien. Vi ska skicka män till månen, vår jord är och ska förbli en underbar plats. Den unge Kennedy ska visa vägen in i ljusets och glädjens decennium. Och Graham, David, Sean och Hugo - vars silhuetter nu avtecknar sig mot världen i Daytona Beach, Florida - ska leva upp och blomstra.



Den plakett som jänkarna placerade i Nevada-öknen efter filminspelningen.





Fasta scener

De fasta scenerna har två olika funktioner. För det första finns de för att bygga ut tidsandan och miljön i vilken scenariot utspelar sig, ungefär som stämningshöjare som gör miljön mustigare och mer påtaglig; för det andra fungerar fyra av de fem fasta scenerna som en utvecklande och utförligare presentation av de fyra huvudkaraktärerna. I dessa fyra scener deltar inte någon av karaktärerna det egentligen talas om; det är tre karaktärer i dessa scener, och de gestaltas av samtliga spelare utom just den spelare vars karaktär berörs mest av scenen. Mer förklaring hittas vid varje beskriven scen.

Scenerna är inte avgörande för scenariot i avseendet att de löser några stora problem, men de bör ändå finnas med. De ger förhoppningsvis en bredare bild av karaktärerna än vad som sägs i karaktärsbeskrivningarna, samtidigt som de skapar en mer nyanserad uppenbarelse av en viss karaktär för övriga spelare. Behandla scenerna som parallellscener gentemot den huvudsakliga handlingen, ungefär som i film- eller serievärlden ("Samtidigt, i en annan del av staden...").

Även om scenerna inte är basala för scenariots utgång, är timing viktig. Nu är inte scenerna numrerade, men man bör tänka på att infoga dem i handlingen på någorlunda rimligt sätt. Således bör inte scenen i stadshuset förekomma bortåt slutet av scenariot. Att hålla på scenerna i all evighet för att till slut inse att man inte kommer att hinna infoga dem är inte heller någon bra idé.

Beskrivningar på de karaktärer som figurerar i de fasta scenerna finns i anslutning till de vanliga karaktärsbeskrivningarna. Vilka roller som vilka spelare gestaltar framgår där. Det är upp till spelledaren huruvida spelarna får ut alla roller på en gång, eller en i taget.

Stadshuset

De märkliga händelserna i och runt omkring Daytona Beach stör ordningen, anser vissa. Stadens visa män (och några andra som bara vill säga sin mening) samlas hos borgmästaren för att reda ut ett och annat.

Syftet med scenen är att presentera olika teorier om den mystiske gärningsmannen så spelarna och huvudkaraktärerna har något att gå efter. Diverse märkliga historier dras upp, som inte helt självklart är sanna.

Borgmästarens mottagningskontor ger ett inte alltför ståtligt intryck, men rent och prydligt är det – möjligtvis för att det knappt aldrig finns något att ta itu med. Nu är emellertid rummet nästan belamrat av folk. Borgmästaren, polischefen och talesmannen för Daytonians Against Invasion är alla på plats. Efter lite gnabb fram och tillbaka gör även stadens elchef entré.

Gregory "Old Uncle" Olson – borgmästare. Lugn och trygg, men bryr sig mer om att hans fina stad skulle få ett dåligt rykte än om gärningsmannen verkligen skadar folk.

Leon Custard – polischef. Lite smådum, men med hjärtat på rätta stället. Manar till försiktighet tills polisutredningen är slutförd. När den är klar kan han dock inte uttala sig om. Har dock lite misstankar som han delar med sig.

Andrew Basin – talesman för DAI. Försöker dölja sin fanatism, men har mycket svårt för det. Har massor av teorier, men är mest övertygad om att UFOs

och annat icke-jordiskt hotar. Möjligen kan det också vara kommunis-
terna som tänkt slå till.

Randolph Saunderson – elchef. Försöker göra sig långt smartare än vad han är. Slänger sig med tekniska termer vars innebörd han egentligen inte alls vet. Presenterar idiotiska teorier om varför det har blivit elavbrott så ofta, trots att han inte känner till den riktiga orsaken.

Hugo Podstein: Grand Cinema

Under den stora ljustavlan vid entrén står det "Fight Pay TV!". Daytona Beach är stolt över sin fina biograf, som sköts av den nipprige och pedante Franklin Pepwheel. Franklin är ohyggligt nöjd över biografens lönsamhet, och är väl om sanningen ska fram egentligen inte så intresserad av film. På biografen jobbar också den luttrade maskinisten Lou Turner, som inte bryr sig så mycket om Franklins ständiga gnat och tjat. Så länge som han får sitta i maskinrummet och fixa med sina filmrullar är han nöjd. Filmgalningen Hugo Podstein brukar också extraknäcka på biografen, och han och Lou kommer bäst överens – vilket inte är så konstigt med tanke på att Franklin Pepwheel knappt kommer överens med någon. Idag är dock inte Hugo där.

Mitt på dagen, under tiden det inte sker några föreställningar, kommer så demonproducenten Burgus C Foffelmeyer för att reka lokaler för sin nya film *Beware Earth – Another Earth!*. På den här tiden var det ofta producenterna själva som reste runt och ordnade visningar för sina filmer, speciellt när det gäller sådana filmer som Foffelmeyer marknadsför, dvs vrålspektakulär science-fiction.

Syftet med scenen är att presentera Hugo Podstein närmare. Även om inte snacket i scenen kommer att koncentreras runt Hugo, kommer han ändå att nämnas. Man får dessutom en uppfattning om hur det kan gå till då en stor Hollywood-personlighet möter gräsrötterna.

Burgus C Foffelmeyer – filmproducent. Jobbar för den nya makthungriga studion Lipnix Flix i Hollywood (grundat och ägt av den välkände före detta regissören Judah Lipnick). Producerar huvudsakligen science-fiction av det mer obskyra slaget. Är storväxt, bullrig och mycket gladlynt. Kommer snabbt att genomskåda Franklins fjäskande, och imponeras istället av Lous karga förmåga att inte vara inställsam.

Franklin Pepwheel – biografföreståndare. Är hemskt nervös och uppstressad inför det stora besöket. Har städlat hela biografen och putsat varje dörrhandtag. Försöker fjäska in sig hos Foffelmeyer, men är samtidigt rädd att Lou ska vara burdus och irritera den store producenten. Funderar tankspritt på vart Hugo kan vara någonstans, eftersom han fått för sig att han skulle jobba idag.

Lou Turner – biografmaskinist. Tar Franklins städande och putsande med ro. Står lutad mot en vägg och röker en cigarett. Är inte imponerad av den fånige producenten, och försöker till en början testa och provocera honom, men aldrig elakt. Inser sedan att Foffelmeyer är ganska reko trots allt.

Sean Grissom: Mercuryfamiljer

I den här scenen träffar Seans mamma Betty andra kvinnor som är gifta med astronauter. I ett försök att skapa gemenskap har NASA uppmuntrat astronauterna att umgås med varandras familjer, vilket till mångt och mycket efterlevts. De sju familjerna tillhörande de första astronauterna kom att kallas Mercuryfamiljerna. Fruarna, som uteslutande är hemmafruar, träffas då och då över en kopp kaffe, en stickning och kanske ett par muffins.





Här har tre av fruarna – fru Grissom, fru Schirra och fru Shepard – samlats för en liten syjunta hemma hos paret Shepard. Diskussionen handlar givetvis mycket om makarnas arbeten, men även om praktiska saker som boende, barn och behov.

Syftet med scenen är förutom att ställa Seans person i ett annat ljus än tidigare, också visa på den tragiska vardag som dessa fruar befinner sig i. De är så pass förälskade i sina män att de skulle göra vadsomhelst för dem, och har också gjort det. All tanke till uppbrott är otänkbar.

Betty Grissom – hemmafru. Mycket positiv till det mesta, men är lite tveksam till boendet i Daytona Beach, eftersom hon tycker det är lite långt till Cocoa Beach, där resten av astronautfamiljerna bor. Lovprisar sin son Sean som tar bra hand om den manliga delen av hushållet när Gus inte är hemma (allt som oftast, med andra ord). Nästan sjukligt förälskad i sin make.

Janice Schirra – hemmafru. Den mest desillusionerade av fruarna, men absolut ingen rebell mot det vedertagna systemet. Gnällig av naturen, trivs dock med de andra fruarnas sällskap. Klagar på sina barn.

Louise Shepard – hemmafru. Har så smått funderat på att skaffa sig ett jobb, vilket är en smått revolutionär tanke bland fruarna. Hon har dock sina tvivel, tvivel som lett henne till att bjuda in Betty och Janice under den vanliga förevändning av syjunta och kaffe, och hon planerar att fråga de båda om råd angående jobbet, som för övrigt innebär plats som biträde i en fransk damekipering.

David Coheen: Tjejsnack

The Rocket är ett café som blivit de unga vuxnas (dvs ungdomarnas) nya favorit. Den klart rymdinspirerade inrättningen ligger på Robin Avenue mitt i centrum. Med en logo föreställande en ivägfarande raket, och en dylik avbildad i neon på husets tak, vet man vad som väntar innanför entrédörrarna. Jukebox, soda pops och all annan rekvisita som kan tänkas existera på ett hippt ställe direkt hämtat från det allra mest stereotypiska sena femtiotalet finns här i överflöd.

Just idag sitter Carol Underwoode på The Rocket tillsammans med sin väninna Janet och snackar om David. Carol är lite nedslagen över allt som hänt, men har inte helt gett upp hoppet om David. Janet tröstar Carol, men passar ändå på att snacka en aning skit om David. På The Rocket befinner sig också Freddy Braccho, en i stort sett misslyckad ungdomlig individ, som pestar Carol och säger dumma saker om David. Freddy är förälskad i Carol, men uttrycker det på ett märkvärdigt infantilt och bråkigt sätt.

Carol Underwoode – missnöjd yngling. Carol är en snäll flicka, som är duktig och ambitiös i skolan. Hon kommer från ett ordnat hem, och har ett bra förhållande till sina föräldrar. Just nu deppar hon en aning över den misslyckade träffen med David som inträffade häromkvällen. Hon förebrår sig själv lite grann, och tycker att David egentligen inte kunde hjälpa vad som hänt. Som alla flickor vill hon emellertid vänta på hans ursäkt och chevalereska återhämtning innan hon tar några initiativ.

Janet Loomis – tröstande yngling. Janet är en av Carols äldsta vänner, och ser alltid till hennes bästa. Och just nu vet hon inte riktigt om David är det bästa för Carol, då han (och vilken annan pojkvän som helst förresten) automatiskt blir en konkurrent till väninnornas vänskap. Känner inte lika mycket avsmak inför Freddy som Carol gör.

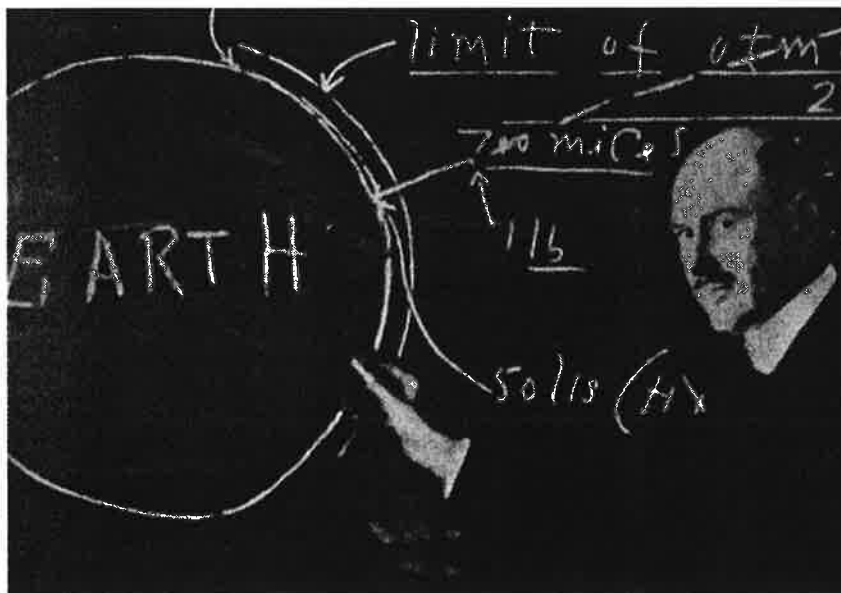
Freddy Braccho – flörtande yngling. Påstridig, bufflig och idiot till charmör. Fullständigt taktlös i sitt avancemang gentemot Carol, men är inte direkt otrevlig. Passar på att vara lite nedlåtande mot David, nu när han får tillfälle (och inte David är där).

Graham Bocker: Skolan

Graham Bockers framtid diskuteras utan hans vetskap. Som en direkt följd av de problem han utstår i hemmet kombinerat med hans "lätta mentala defekter" övervägs rekommendation av skolväsendet till myndigheten gällande tvångsomhändertagning. En föreståndare för ett barnhem, en lärare och rektorn för skolan där Graham går diskuterar Grahams problem, hans far och annat angeläget. Barnhemsföreståndaren vill att Graham ska sättas på hemmet, de andra tvekar. Inget beslut tas.

Virginia Stork – barnhemsföreståndare. Fru Storks barnhem är direkt beroende av statliga och kommunala bidrag som baseras på antalet barn boende på hemmet. För tillfället ser siffrorna illa ut, och tillskottet av bland andra Graham på hemmet skulle bli en del av räddningen. Hemmet specialiserar sig på att ta hand om mildt efterblivna barn. Fru Stork är en kall, hård och framgångsinriktad kvinna, som tidigare var lärare på en privatskola men som fick sparken efter flera fall av misshandel av elever.

John Alstridge – lärare. Herr Alstridge sysslar mycket med egenhändigt ihopsatta klasser bestående främst av barn med olika sorters problem. Graham går i en av dessa klasser, och Alstridge anser det vara ett stort misstag att sätta Graham på ett hem. Han förstår att det är en knepig situation, men ber rektor Windham-Tibbs att tänka över den ordentligt. George Windham-Tibbs – rektor. Rektor Windham-Tibbs är en rättskaffens man, men vet inte riktigt hur han ska hantera den presenterade situationen. Vem vet var Graham egentligen är som lyckligast? Den gode rektorn lyssnar till båda parter och uppmanar till diskussion, men vågar inte ännu ta något definitivt beslut i frågan.



Häri från till evigheten. Goddard gör det enkelt för sig, och svårt för oss.



Graham Bocker

Jag saknar henne. Det går inte en dag utan att jag tänker på henne. På något sätt ska jag få tillbaka henne – jag gör vadsomhelst. Dessa elaka män... de tog henne bort från mig. Varför? Vad hade hon gjort dem för ont? Hon var snäll mot mig... snäll mot alla. Det är så orättvist. Någon gång ska jag träffa månen och skrämma dem ordentligt så de släpper henne. Då ska jag skipa rättvisa.

Många kallar dig dum och trög. I skolan retas du ibland för att du inte förstår allt som de vuxna säger, men en snäll lärare som heter mr. Alstridge har hjälpt dig lite och satt dig i en speciell klass med andra som har samma problem som du har. Du bor tillsammans med din far i en liten stuga vid Ponce Inlet utanför Daytona Beach. Far är ofta bråkig och så blir han arg och sur när han dricker någon brun dricka. Du har själv smakat på den och den smakar väldigt otäckt, och det förklarar varför far blir så arg när han dricker den. Han slår dig ofta när han är ilsken, och hela tiden är det av nya anledningar. Han får aldrig något jobb, han tycker du är en idiot som inte duger till något, han sörjer över mamma.

Mamma. Hon försvann för några år sedan. Den enda person som någonsin brytt sig om dig försvann ur din värld. Far har berättat att hon rövades bort av onda män, som förde henne till månen, där hon nu hålls fången. Nu är du femton år gammal, och fortfarande väldigt sorgsen över hennes försvinnande, och när du mår dåligt eller tänker på henne mycket brukar du gå ut på ett fält intill ert hem och kasta sten mot månen, i hopp om att någon träffa den, så de onda männen släpper din mamma. Du skulle göra vadsomhelst för att få åka dit upp och rädda henne. Det var också på nämnda fält som du träffade David, Hugo och Sean. Du har aldrig haft några riktiga kompisar, men den här sommaren har ni fyra umgåtts ganska mycket. Det är skönt; du kommer ifrån far när han är som bråkigast, och de är snälla mot dig, och kallar dig aldrig elaka saker.

Du är ständigt försiktig gentemot nya bekantskaper, och din fars agerande har gjort att du är lätt vaksam mot alla vuxna personer. Du har emellertid större förtroende för dina nyvunna vänner.

Dina vänner

David Coheen – David är den som kommit dig närmast av dina nya kamrater. Han är ett par år äldre, men inte riktigt vuxen ännu. Ibland lånar han sin pappas bil och tar med er ut på en tur. David kan man alltid lita på, mer än någon vuxen åtminstone. För dig betyder David trygghet, som den storebrodern du aldrig haft.

Sean Grissom – Sean pratar inte så mycket, i likhet med dig själv. Hans far är tydligen rymdman, och du funderar på att fråga Sean om inte hans far kan hjälpa dig att komma till månen. Sean är alltid hjälpsam och trevlig. Hans eller Hugos mamma skickar alltid med dem saft och kakor som ni kan äta när ni sitter på kullen.

Hugo Podstein – Hugo är alltid rolig och uppmuntrande, dock har han ovanan att nästan aldrig sluta prata. Han berättar alltid om nya upptäckter om månen, och han om någon borde förstå din situation med de onda männen på månen. Hugo jobbar ibland på en biograf i Daytona, och ibland ordnar han fribiljetter så ni kan komma in gratis.

Graham Bocker: Andra gestaltningar

Gregory "Old Uncle" Olson – Daytonas borgmästare är en ganska enkel person. Du sitter mest kvar på borgmästarposten av gammal vana, eftersom det inte brukar vara så mycket mer turbulens i staden än ett par bandklipp om året. Nu är det annorlunda. Någon irrar omkring och stör turismen, vilket inte kan accepteras! Om du inte kände polismästaren så väl skulle du antagligen säga ifrån på skarpen, men din läkare har ordinerat vila och det är inte bra om du hetsar upp dig. Huruvida denna märkliga främling skadar folk är i sanningens namn inte lika viktigt som om han skadar stadens goda namn. På något sätt borde han väl kunna sättas dit?

Burgus C Foffelmeyer – Direkt från soliga California kommer du till det ännu soligare Florida för att reka föreställningslokaler för ditt nya mästerverk *Beware Earth – Another Earth!*. Du är demonproducent som jobbar för Lipnix Flix i Hollywood, det stora nya bolaget som specialiserar sig på spekulativ och spektakulär science-fiction. Startat av Hollywood-legenden Judah Lipnick söker bolaget nu makt på marknaden. Daytonas biograf verkar ha de rätta dimensionerna för allt ljud som behövs, men föreståndaren verkar velig och nervös. Har han aldrig träffat en celebritet förr? Antagligen inte. Den gamle maskinisten är mer din stil. Avväpnande karghet och bister uppsyn. Du har sett det förr. Det gäller bara att ta honom på rätt sätt.

Betty Grissom – Bara en sak skulle smälla högre: presidentfru! Att ha en make som är astronaut är helt ofattbart, och oerhört fint. Du väntar mer eller mindre på den dag då presidenten bjuder in dig och din make Gus till en stilla middag så du äntligen får träffa Jackie. Ni kommer att ha så mycket att tala om! Just nu är enda smolket i bägaren att ni bor i Daytona Beach istället för i Cocoa Beach, där alla andra bor. Ni borde flytta, dessutom är Gus hemma så sällan nuförtiden. Tack och lov har ni era underbara barn Sean och Carla. Sean hjälper så gärna till hemma – han är förresten tvungen när hans far inte är där! – och det är så trevligt.

Carol Underwoode – Ja, David har verkligen gjort bort sig. Under er date gick det mesta fel: han backade in i en mur, kvaddade sin fars bil, men värst av allt, han spillde ut sin milkshake över din nyinköpta blus! Du blev förstås rasande, men innerst inne vet du att det egentligen inte var Davids fel. Han var antagligen bara nervös, och så är han ju rätt så gullig... Men, gjort är gjort, och du tar inga initiativ förrän han gentlemannamässigt bett om ursäkt. Då ska du rusa i hans famn. Nu sitter du och pratar med din bästa väninna. Idioten Braccho tror att han har något att hämta. På medeltiden kanske! Du avskyr honom, han har ingen stil alls.

David Coheen

Men snälla Carol, låt mig få förklara! Det var inte meningen, jag tänkte att... Nej, naturligtvis inte! Jag såg inte.... ja, självklart. Nej. Vill du redan hem? Men skulle vi inte- nehej, jaja. Förbannat också! Men du ringer väl? Carol?

För att vara problemfylld ungdom är du ganska lyckligt lottad, och har fina familjeförhållanden och en tämligen god skolgång. Tillsammans med dina föräldrar och din yngre syster bor du i en villa i Daytona Beach. I skolan har du många vänner och är lagom framgångsrik med tjejer. Livet är egentligen ganska gott; fiender har du inga och inget betungar dig speciellt mycket.

Under sommaren har du hjälpt din pappa med olika saker, som att klippa gräsmattan och måla huset. Som tack för hjälpen har du förutom fickpengar också fått förmånen att låna din pappas bil, som du har tagit många åktureer med. Överlämnandet av bilnycklarna inför den första åkturen var under stora ceremonier – din far är av uppfattningen att man blir vuxen när man får låna hans bil, antar du. Återigen hamnar man i gränslandet mellan barn och vuxen. Den här sommaren har du också uppvakttat den väldigt vackra Carol Underwoode, som liksom dig är arton år, och går på samma skola som dig. Ni har varit ute på ett par träffar hittills, men ännu har inget allvarligt inträffat.

Ett favoritmål med bilen var tidigt Ponce Inlet, som ligger lite utanför Daytona och blickar ner över hela staden i ett fantastiskt panorama. På en kulle precis vid ett fält är härligt att ligga och fundera och titta på stjärnorna. Så en dag träffade du Sean och Hugo, som befann sig på samma plats av mer eller mindre samma anledning. Ni fann att ni hade trevligt ihop, trots ålderskillnaderna (du är minst ett par år äldre än dem), och började umgås. Senare träffade ni alla tre Graham, som sökt sig till kullen av mer personliga anledningar. Tillsammans har ni nu hängt ihop under större delen av sommaren, och du stormtrivs. Dock är du lite orolig angående vad dina jämnåriga kompisar skulle säga om de fick reda på att du umgås med så unga typer. Du hoppas att vänskapen inte ska brytas i och med skolstarten, men du är tveksam. Detta är något du funderar mycket på nu.

Ikväll har något förskräckligt hänt, som omkullkastar din problemlösa vardag. På din date med Carol gick allt käpprätt åt fanders. Ni var på drive-in-bio för att se *Mars Brain Hunters*, och när du skulle köra därifrån var du så nervös att du råkade köra rakt in i en mur. Inte nog med att bilen fick skador, du spillde dessutom ut en hel banan-milkshake över Carols himmelsblå blus! Efter en kort utskällning fick du köra hem henne, och inget du sa hjälpte. Carol blev störtur. Din pappa kommer att bli störtur – bilen kommer att kosta mycket att reparera, för pengar som du inte har. För att rensa huvudet stack du direkt upp till kullen vid fältet, för att kanske träffa grabbarna.

Dina vänner

Graham Bocker – Det är mycket synd om Graham. Han bor i ett gammalt ruckel med sin suput till far, som slår honom och betar sig allmänt odrägligt. Hans mor dog för ett par år sedan, men Graham tycks tro att hon sitter inspärrad på månen, och kastar därför sten mot månen för att hon ska komma loss. Du lider när du ser hans lidande, och på många sätt agerar du storebror åt Graham. Om någon uttalar sig nedlåtande mot honom tänder du på alla cylindrar.

Sean Grissom – Seans pappa är den berömde astronauten Gus Grissom, men det spelar inge roll för dig. Sean är en trevlig fjortonårig grabb, som kanske inte säger så mycket, men som har mycket innanför pannbenet. Han agerar väldigt moget, och hade du inte känt till hans riktiga ålder hade du nog trott att han var jämnårig med dig.

Hugo Podstein – Hugo är gängets lilla clown, åtminstone ibland. Stundtals är han lite kritisk och cynisk, men för det mesta agerar han historieberättare, och det finns liksom ingen hejd på hans fantasi! Han extraknacker på Grand Cinema, och ibland fixar han in er gratis. Rolig och lite underlig, och han verkar ha speciella föräldrar också. Science-fiction-fan.

David Coheen: Andra gestaltningar

Leon Custard – Som stadens polismästare är du lite orolig över alla tillgrepp i staden med omnejd den senaste tiden. Vem kan vara skyldig? Det kan väl aldrig vara den gamle token Nisenson borta vid Ponce Inlet? Eller är det gubben Sork nere vid hamnen? Han är ju lite skum, det vet man ju. Men å andra sidan har de kufarna aldrig stört någon förrut. Nåväl, huvudsaken är att man får tag på någon troligt skyldig, så folk slutar oro sig. Dessutom är det ju lite jobbigt med en massa övertid och spaningsarbete, speciellt nu vid slutet av sommaren. Du som tänkte sticka iväg på en skön fisketur till helgen. Nu blir väl inte den av heller.

Franklin Pepwheel – Allt måste vara i topptrim inför det stora besöket! Dörrhandtag putsade, mattor tvättade och taklampor dammade. Påfyllt sortiment i kiosken – dock inte helt fullt, det kan ju tyda på att ingen handlar något. Du är oerhört nervös inför besöket av Burgus C Foffelmeyer, en av de mäktigaste filmproducenterna från Hollywood just nu. Din stolta biograf måste göra bästa möjliga intryck på honom, så han kan ordna många visningar av alla nya filmer som släpps från hans bolag Lipnix Flix. Personligen plockar du fram ditt mest lismande jag – man vet ju hur kändisar vill emottagas! – och visar runt mr. Foffelmeyer så mycket han vill. Det gäller ju att vara tillmötesgående, det handlar om pengar här. Film är du egentligen inte så intresserad av. Bara inte gamle Lou ställer till allting med sitt sura uppträde! Och var håller spolingen Podstein hus? Skulle inte han jobba idag?

Janice Schirra – Visst är det skönt att inte behöva arbeta, men herregud, någon måste ju ta hand om huset också! Och har man hjälpsamma ungar, eller? Givetvis inte! Slöa typer som bara hänger med sina kompisar eller skyller på skolarbete. Du är fru till Wally Schirra, en av de sju första astronauterna, och ska du vara ärlig hade du hoppats på lite lyxigare liv. Nu är det mest lite småtrevligt när Mercuryfamiljerna, ja ni kallas så alla astronautfamiljer, träffas och grillar eller något. Eller som nu, fika hemma hos Louise tillsammans med Betty. På ett sätt är ni som en enda familj, men du är lite avundsjuk på Bettys ungar, som verkar så väldigt hjälpsamma. Du tvekar inte att klaga på dina egna barn. Louises tankar verkar helt förryckta. Vad tänker hon på?

Virginia Stork – Du är föreståndare för ett barnhem som specialiserar sig på barn och ungdomar med olika svårigheter och mentala defekter. Just nu går barnhemmet dåligt, eftersom det är beroende av kommunala och statliga bidrag, vilka i sin tur baseras på det antal barn ni inhyser. Det är därför du är runt i olika skolor för att påverka dess ledningar att rekommendera tvångsomhändertagning av olika barn i farozonen. Ett av dessa barn heter Graham Bocker, son till Joseph Bocker. Barnet är utvecklingsstört, kommer från dåliga hemförhållanden, och blockerar andra ungdomars möjlighet till utveckling i sitt bromsande av undervisningen. Det är ett solklart fall, och du måste försöka övertyga rektorn om detta också. Läraren är tydligen inte införstådd i vad som är gängse procedur här, ett beteende som endast förtjänar ignorans.

Hugo Podstein

Och en film ni bara måste se är den nya med Danny Upshaw, jag tror den heter något i stil med Space Cowboys. Kommer nog snart hit, jag kan fixa in er om ni vill. Sa jag förresten att vi har fått en ny projektor till salongen? Den ska kunna producera tredimensionellt ljud! Och sen har jag den här nya serietidningen som handlar om marsmänniskor som koloniserar jorden och använder människor som boskap! Och sen fortsätter... äh, skicka saften. Sean, berätta något om din farsa!

Dina lärare påpekar ständigt i nedsättande ton att du är en sådan drömmare. Som om det vore något negativt! Var hade mänskligheten varit idag om alla stora tänkare lyssnade på bromsklossar som dina lärare? Tack och lov för förstående föräldrar. Visserligen är du bara fjorton år, men du vet genom dina kompisars föräldrars beteende vad som är rimligt att komma undan med vid den här åldern. Din far är författare och din mor är journalist och kritiker, och de är väldigt frisinnade och generösa med sitt engagemang i dina intressen. De köper serietidningar till dig, de uppmuntrar dig att fortsätta med dina ändlösa rymdberättelser och de lyssnar till dig, ständigt.

En plats de tidigt tog dig till var den lokala biografen Grand Cinema, och den har sedan dess blivit som ett andra hem för dig. Du älskar det, allt som har med det att göra och allt runtomkring det. Filmerna, popcornen, människorna, salongen. Mörkret och tystnaden innan ridån går upp. Njutningen, spänningen och den totala uppfyllnaden. Du hängde omkring så mycket vid biografen att föreståndaren till slut erbjöd dig lite jobb, till fickpengar. Gladeligen accepterade du, och nu jobbar du helger och ibland på kvällarna i veckan – när du har lust helt enkelt. På sommaren blir det förstås lite oftare. Förutom föreståndaren Franklin Pepwheel jobbar också Lou Turner på biografen. Lou är maskinist, och den riktiga själen i inrättningen. Ni har blivit ett riktigt radarpar, lugna och sansade i jämförelse med den nipprige Franklin.

Nu i sommar har du lärt känna ett par märkliga killar. Först träffade du Sean Grissom, som är son till astronauten Gus Grissom, och dessutom jämgammal med dig. Hans familj har nyligen flyttat till Daytona, och du och Sean blev snabbt kompisar. Till en början hängde du mest med honom för att få höra en massa historier om hans far, men du har insett att han är lika trevlig när han inte berättar. Sedan träffade ni båda Graham och David, underligt nog på samma ställe: kullen vid fältet vid Ponce Inlet, en plats som är perfekt för stjärnskådning och serieläsning. Det har blivit er lilla samlingsplats. Din eller Seans mamma skickar alltid med saft och kakor, och så sitter ni där och läser böcker och drar historier. Mest du förstås, eftersom du är den riktige drömmaren i gänget. Science-fiction lockar givetvis mest åhörarnas intresse.

Dina vänner

Graham Bocker – Det är synd om Graham. Han bor hemma hos sin far, som verkar behandla honom mycket dåligt. Hans mamma har varit död i ett par år, vad du vet, och Graham verkar inte riktigt förstå det. Han tjarar hela tiden om att hans mamma är på månen, och att han måste få ner henne. Därför kastar han hela tiden sten mot månen, allt som oftast i vredesmod. Han bor precis i närheten av fältet där ni alla träffades en gång.

David Coheen – Gamlingen i gänget. Du tror att han är arton år, men bryr dig faktiskt inte. Han är trevlig att ha att göra med i största allmänhet. Dock verkar ålderskillnaden bekymra honom; möjligtvis skäms han inför sina jämgamla kamrater. Ibland får han låna sin fars bil, och då händer det att ni åker en tur. Det är alltid uppskattat.

Sean Grissom – Det märks att Sean funderar mycket på sin familj. Det kan nog inte vara så roligt att flytta omkring så mycket som de gör; Sean berättade nyligen att de antagligen flyttar närmare Cape Canaveral snart, vilket gör hans vistelse i Daytona ack för hastig. Gudarna ska veta att du inte är en person som gärna omgärdar sig med kompisar, men Sean är annorlunda.

Hugo Podstein: Andra gestaltningar

Randolph Sounderson – Hmm. Det här ser inte bra ut. Antagligen är det en blå kodad XC21:a, men det är inte helt säkert. Nåväl, ibland får man väl kolla i manualen. Att vara chef för Daytonas elverk brukar liksom inte vara så komplicerat, men den senaste tiden har allt det ändrats. Under den gångna veckan har det inträffat hela fyra stora elavbrott, som tvingat dig att byta generatorer två gånger. Mycket slitgöra förstås, mest för att du inte riktigt kan allt som den nya tekniken presenterar. Du har emellertid inget emot att slänga dig med tekniska termer som du ändå vet ingen annan förstår. Något är helt klart i görningen i Daytona – sån här belastning på nätet har det inte varit sen sommaren 1956. Du vill gärna vara polis en aning, och bidrar med många teorier till polismästare Custard.

Louise Shepard – Du älskar verkligen din man. Han är en unik människa, och dessutom en av de sju första astronauterna någonsin. Tillsammans med andra Mercuryfamiljer, som ni kallas, har ni grillfester och tepartyn. Något saknas dock. Något för dig att göra. Alla astronautfruar är hemmafruar, men du kommer från en arbetsam familj, och du behöver mer att göra utöver att fixa i trädgården eller laga mat. Därför överväger du att ta ett jobb; bara en liten extrasyssla som kan dryga ut hushållskassan och hjälpa dig ur tristessen. Arbetet är som biträde i en fransk damkipering i Cocoa Beach, där ni bor. Du har nu bjudit in Janice Schirra och Betty Grissom under den vanliga förevändningen kaffe och kakor, för att se vad de säger om saken. Det är nog bäst att gå försiktigt fram.

Freddy Braccho – Varför ingen tjej vill gå ut med dig är egentligen helt obegripligt. Ingen verkar gilla killar som är rättfram nu för tiden, det ska vara så där mysigt och trevligt jämt. Du har lite svårt för att uttrycka känslor, om inte känslorna är av typen som kategoriseras som barnsliga, omogna och fåniga. Just nu sitter du på The Rocket och spanar in Carol Underwoode och hennes kompis Janet. Carol är vrålsnygg! Dessutom har du hört att hon precis haft en misslyckad date med David Coheen, som egentligen är superlöjlig, bara det att han inte vet om det! Det är dags att sätta in stöten mot Carol; nu borde hon vara lättpåverkad för en grov flirt. Du är bufflig och rättfram, finesslös och korkad. Manér och charm är något du aldrig riktigt förstått dig på, så varför börjar nu?

George Windham-Libbs – Graham Bocker bor tillsammans med sin far Joe i en sliten stuga utanför Daytona. Fadern super och ställer ofta till bråk under sina rus. Graham själv är en aning störd av sin uppväxtmiljö, och sedan hans mor dog för sex år sedan har han sakta men säkert glidit ur systemet, mycket på grund av hans far, som pojken med säkerhet inte har ett stabilt förhållande till. Är det då rätt av skolledningen att rekommendera tvångsomhändertagning, så Graham hamnar på ett kanske lika ilsket och kargt hem för utsatta barn och ungdomar? Ska han inte få en chans att utvecklas på sina egna villkor? Det är ett mycket svårt fall, det här. Som rektor måste du stå öppen inför argument och inbjuda diskussion, men ett beslut kan du inte ta idag. Det hela får tas upp av hela skolledningen.

Sean Grissom

Jag borde kanske vara stolt – och missförstå mig inte nu, det är jag faktiskt! Men det har blivit så mycket. Jag ser knappt någonting av pappa, och när jag gör det är det på någon gemensam grillfest med de andra familjerna. Och så flyttar vi hela tiden; vi kommer säkert inte att bli långvariga här heller. Vad är det då för mening att skaffa nya kompisar? De försvinner i lagom takt med att man hinner lära känna dem...

NASAs beslut var obevekligt. De sju första amerikanska astronauterna blev efter mycket om och men Wally Schirra, Al Shepard, Deke Slayton, John Glenn, Gordon Cooper, Scott Carpenter och Gus Grissom – din far. Du borde egentligen vara väldigt stolt, men efter några år nu har du blivit blasé. Din far är givetvis fortfarande en stor hjälte och en god förebild, men du träffar honom nästan inte alls nu för tiden. Allt för upptagen. Allt för mycket studier av den nya raket som ska ta dem ut i rymden. Allt för lite familj. Det verkar inte ingå i planeringen.

Visst är det lätt att bli cynisk och bitter, men din far gör en stor insats för sitt land, och du är medveten om hur lätt det är att utnyttja din fars ställning när det gäller att skaffa sig nya bekanskap. Nu har din familj bott i Daytona Beach i ett par månader, men du känner på dig att ni snart kan flytta igen, närmare Cocoa Beach, där resten av Mercuryfamiljerna bor. Familjen består utöver dig av din far Gus, din mor Betty, och din lillasyster Carla. Trots att du bara är fjorton år har du länge på grund av din fars frånvaro fått sköta mycket av den manliga delen av hushållet, något du inte gillar men är tvungen att acceptera.

Eftersom du inte bott i Daytona speciellt länge, och att större delen av din vistelse varit under sommaren och inte under skolverminstid, har du inte lärt känna så många personer. En av de få är dock Hugo Podstein, som du tror är jämngammal med dig. Han extraknäcker på biografen Grand Cinema, och du träffade honom under en matiné då han jobbade. Du imponerade honom med lite astronaut-historier, och ni började umgås. Hugo är en riktig science-fiction-galning, som slukar i sig allt du har att berätta om din fars äventyr. Han vet antagligen om att du kryddar berättelserna en aning, men har nog inget emot det. Tillsammans lärde ni känna David och senare också Graham, vid en trevlig kulle vid ett fält vid Ponce Inlet utanför Daytona. Kullen är en perfekt plats för stjärnskådning, ätande av kanelbullar och läsande av serietidningar, så ni brukar hänga där ganska mycket. Det har blivit gängets samlingsplats – en plats för fundering såväl som avkoppling.

Du är plågsamt medveten om att detta kan vara både den första och sista sommaren i Daytona, och detta funderar du mycket på. För å ena sidan har du nu hittat ett par kompisar som du har väldigt roligt med, men å andra sidan inser du meningslösheten i att skaffa nya kamrater, om ni ändå snart ska flytta. Du har trots allt beslutat dig för att försöka göra så mycket av sommarens sista veckor som möjligt.

Dina vänner

Graham Bocker – Graham är lite egen, sådär. Vissa kallar honom dumma saker bakom hans rygg, men ni som känner honom vet bättre. Han är besatt av tanken av att komma till månen, och tjuatar emellanåt på dig om inte du och din far kan hjälpa honom. Tydligt tror han att hans mamma finns på månen, och han vill hämta ner henne. Det är därför han kastar sten mot månen, kväll efter kväll.

David Coheen – Ni var lite förvånade över att David ville umgås med er, eftersom han är ett par år äldre. Roligt nog är han jättetrevlig, men du märker på honom att han är osäker på sig själv angående er inför sina jämngamla kompisar. När skolan börjar igen kommer ni antagligen inte att fortsätta umgås. Tyvärr.

Hugo Podstein – Pendlar mellan att vara väldigt lugn och att sprudla av energi. Filmfantast. Galet rymdintresse, men det är bara när det är riktigt spektakulärt som han är intresserad. Slukar serietidningar och märkliga science-fiction-filmer, bioföreställningar som han ibland lyckas smyga in dig på. Och hans föräldrar tycks bara uppmuntra det! Ganska märkligt faktiskt.

Sean Grissom: Andra gestaltningar

Andrew Basin – Du är Daytonians Against Invasions (DAI) ordförande och grundare. Ni har länge varit någonting på spåren, och nu är saken klar. Alla märkliga aktiviteter som inträffat i Daytona den senaste tiden – blåfärgad komjölk, elavbrott, mystiska ljusfenomen, oförklarliga radiosignaler – tyder på en sak. En invasion är på gång. Vare det av ryssarna eller av de gröna männen från rymden spelar ingen roll: Daytona måste försvaras. Du haglar ur dig vidunderliga teorier om allt som inträffar i samhället, och kräver drastisk lösning på problemen. Dessa lösningar kan vara hur fantastiska som helst, bara du tycker det verkar rimligt för en person som verkligen försöker dölja sin fanatism, med dåligt resultat.

Lou Turner – Doften av en nyuppackad filmrulle är själva definitionen av paradiset. I många år har du skött biografen i Daytona, alltifrån den gamla hederliga stumma perioden till dagens ljud- och bildexplosioner. Du har sett allt, med mer eller mindre behållning, förstås. Den nuvarande föreståndaren, Franklin, förstår sig inte på film. Han ser inrättningen som en profitgruva, men så länge som du får sitta i maskinrummet och trixa med dina rullar är allt okej. Dessutom har du fått en liten hjälpreda – Hugo, en liten grabb som du ser dig själv i. Hugo gör livet drägligt med en kille som Franklin springandes kring benen. Den store filmproducenten på besök i lilla Daytona verkar intressant. Testa honom lite först för att se vad han går för. Det borde få Franklin uppspelt. Producenten är säkert en hyvens prick han också. Synd bara att inte Hugo är här idag – den där Foffelmeyer är tydligen en stor idol.

Janet Loomis – Stackars Carol! Du är Carol Underwoodes bästa väninna, och vad hon råkade ut för tillsammans med den där David är förskräckligt. Du gör ditt bästa för att trösta henne, men du är inte rädd för att ställa frågan om David verkligen är rätt kille för henne. Carol verkar nästan tycka lite synd om David, men han betedde ju sig faktiskt illa. Han är väl ingen riktig skitstövel, men man undrar ju ibland... Freddy Braccho är egentligen ganska charmig, men han har ett konstigt sätt att visa det. Liksom Carol avvisar du honom, men med glimten av flirt i ögat.

John Alstridge – Plocka Graham ur skolan och sätta honom på ett barnhem? Är det verkligen på allvar? Ingen verkar inse att för att underlätta utvecklingen hos en person krävs tid och tålamod, jämte god undervisning och anpassning efter egen takt. Du jobbar som lärare på skolan där Graham går, och har på eget initiativ startat en specialklass för mindre begåvade elever, elever med svårigheter att följa med i undervisningen på ett eller annat sätt. Graham går i denna klass, och han gör mycket större framsteg där än han någonsin gjort i en vanlig klass. Att skicka iväg honom till något hem vore omänskligt. Du får ett väldigt dåligt intryck av barnhemsföreståndaren, hon verkar kall och okänslig. Du måste vädja till rektorn att ta reson.