

WHAT HEROES ARE MADE OF



Friformsscenario för HalmiCon III
Konstruerat av
Marcus Brissman & Henrik Sevandersson

Vad är det här för något?



Jo, det är ett friformsscenario för fyra spelare som utspelar sig under Andra världskriget och närmare bestämt dagarna kring Dagen D. Spelarna iklär sig rollerna som meniga fallskärmsjägare ur 82nd fallskärmsjägardivisionen som aldrig har varit i strid förut men de kommer snabbt att få lära sig att krig är ett helvete när de landat i Normandie.

Okej. Nu vill jag veta Den Stora Hemlisen.

SPELARE BÖR FÖR SIN EGEN SKULL INTE LÄSA LÄNGRE.

Jo, grejen är den att våra karaktärer har varit lite elaka och under sitt sista dygn i England lyckats var och en bryta mot en dödssynd. När de mot sin vetskap omkommer innan de ens satt fötterna på fransk mark hamnar de i Helvetets förgård och historien på de följande sidorna handlar om deras strapatser där samt hur det till sist går upp för dem vad som hänt.

Synopsen

SCEN 1 – Som redan fastställts har alltså våra fyra karaktärer begått utan att förstå fyra olika brott som enligt Bibeln är dödssynder. Detta händer under deras sista dygn i England innan det är dags att sätta sig i planet mot Normandie.

SCEN 2 – Planet träffas av artillerield och alla ombord dör men karaktärerna tror att de överlever kraschen.

SCEN 3 – Nere på marken börjar karaktärerna samla sig och under marschen mot vad de tror är fronten kommer de till en fransk bondgård som härjats av tyska trupper. Karaktärerna slås av tyskarnas grymhet men egentligen är gården ett testamente till karaktärernas egna synder.

SCEN 4 – Karaktärerna har tagit skydd i en halvt raserad kyrka och möter en vad de tror tokig präst, som egentligen är en förvirrad ängel. De träffar även på en fransk motståndsmann, som dock är Satan själv. På kvällen anfaller tyska soldater kyrkan.

SCEN 5 - Spelarna får ett visst hopp när de hittar en tysk radio och rattar in amerikanska frekvenser men hoppet är kortvarigt. Fransmannen besöker dem och säger att det tar tid att ordna transport. Än en gång anfaller tyskar kyrkan (egentligen är det samma tyska soldater från förgående kväll som går igen).

SCEN 6 – För att trycka ner karaktärerna än mer i skorna blir de bombade av ett amerikanskt bombflyg. Fransosen behöver ännu mer tid. Än en gång blir de överfallna av de tyska soldaterna.

SCEN 7 – Den franske motståndsmannen (Satan) anländer med en lastbil för att frakta iväg karaktärerna. En av karaktärerna konfronteras med offret från sin dödssynd. Ängeln avslöjar sitt rätta jag och utkämpar en strid med Satan om karaktärernas själar. Karaktärerna flyr och tror att de klarat sig ut ur Helvetet bara för att bli grymt besvikna.

På nätterna i kyrkan (mellan huvudscenerna) är det tänkt att kortare karaktärsscener kommer att ta plats för att gradvis göra karaktärerna medvetna om vad som egentligen hänt. Om SL inte tycker att de passar in har han möjligheten att istället använda sig som handouts.

Spelledarråd: Var lyhörd för spelarnas önskan – vill de ha slapstick, så låt dem få det. Fråga innan ni börjar vad de gillar och hur de brukar spela. Känn av nivån och SL:a därefter.

SCEN 1 – ”Let’s jive!”

Ljudspår: 1-6: Låtar med The Inkspots (på dansen), 7: Sorl (på puben), 8: Syrsor (i ladan)

Handling:

Det är kvällen den 4:e juni 1944. För att lätta upp den tryckta stämning som rått de senaste dagarna då soldaterna håller på att göra sig mentalt redo för Dagen D har kompanichefen beslutat att en strikt alkoholfri dans med musik och damer ska hållas för att lätta upp stämningen. Beskriv hur karaktärerna känner att de är tillbaka på highschool... Coole Blakeleigh har dock lyckats ragga upp fyra donnor som väntar på ortens pub för en betydligt mer het och fartfylld tillställning. Tjejerna har fixat sprit (som Blakeleigh har betalat) och en lada att ha lite mysigt i efter puben. Blakeleigh har bestämt tid med tjejerna så karaktärerna beger sig dit efter antagligen lite käbbel om att det faktiskt råder kasernförbud.

På puben träffar de sin *kapten, James Klein*, som tydligen också tyckte att dansen inte var särskilt upphetsande. De fyra damerna – *Jennifer, Hortense, Michelle och Monica* – är på partyhumör och snart flödar ölen. Stämningen är hög med många skratt. Kapten Klein lämnar sällskapet kort därefter men råkar **glömma sin Colt** eftersom han med fått lite för mycket innanför västen. **Anthony Gula plockar med sig den** – det är väldigt viktigt att han gör det eftersom han kommer att använda den senare på kvällen. Sällskapet förflyttar sig från pubben till en lärliggande lada när det verkligen börjar hetta till.

HÄR SLUTAR SCENEN TILLSAMMANS MED KARAKTÄRERNAS MINNE! Resten är en beskrivning för Spelledaren vad som hände.

Stackars **Anthony** lyckas med bedriften att supa sig så full att han inte ens lyckas få omkull en villig tjej och när hon går hem gör han det med. Anthony genar över ett fält på väg tillbaka till basen och urinerar högljutt på tillhörande hus, vilket får den engelske bonden som bor där att flyga i taket och börja bråka med honom. Anthony råkar då skjuta bonden med kaptenens pistol och denne dör. Sedan rumlar Anthony tillbaka till basen och somnar utan att minnas incidenten.

Ira blir utan kjoltyg då Blakeleigh visar sina Casanova-fasoner och får ihop det med två – samtidigt. Givetvis blir Ira förbannad (Ira betyder Vrede på latin...) och vänder hemåt men springer på den anti-amerikanska ägaren till puben, som håller på att stänga. Engelsmannen börjar häckla Ira och det slår slint för honom. I V-r-e-d-e-s-m-o-d råkar han slå ihjäl denne. Dock inser han inte det utan tror bara att engelsmannen förlorade medvetandet.

För oskulden **Fenton Miller** blir trycket för stort och med alkoholen i kroppen inser han inte att has dam efter en stund börjar göra motstånd mot hans allt mer burdusa närmanden. Efteråt kommer han inte att komma ihåg men det vill sig inte bättre än att han våldtar henne där på höskullen.

När bocken **Blakeleigh** blivit tillfredställd fysisk söker han även sinnlig tillfredställelse för att göra kvällen fulländad. På väg tillbaka till kasern stöter han ihop med menige Vincent Mills och beslutar sig att spela honom ett fult spratt. Under hela grundutbildningen har Blakeleigh hånat Mills men nu anlägger han en betydligt trevligare fasad för att verkligen kunna komma åt denne. Han låtsas vara kraftigt berusad och behöver ”hjälp” av Mills att ta sig till deras barrack där Blakeleigh bjuder in Mills för att avsluta whiskeyflaskan han har med sig.

Blakeleigh super den klene Mills under bordet och får denne att avslöja pinsamheter, t.ex. att Mills egentligen är homosexuell. Blakeleigh skrattar stackaren i ansiktet och lovar att berätta för alla, vilket driver den redan svårt utsatte Mills över randen att ta sitt liv.

SCEN 2 – ”D-day”

Ljudspår: 9: Eisenhower tal (under dagen), 10 & 11: I planet

Handling:

Scenen börjar med att spelarna får ut korta fragment om vad de minns från kvällen innan. Alla är olika grader av bakfulla där Blakeleigh mår minst dåligt och Fenton sämst. Det är meningen att de ska hoppa nästföljande natt för att *utföra Operation Neptune och inta staden St.Mere-Elise*. Under dagen pågår febrila förberedelser och ingen bryr sig direkt om att menige Mills är försvunnen (han tog ju livet av sig efter Blakeleighs ”spratt” men ingen har ännu hittat kroppen). Vad som är mer oroande är att det går rykten om att kapten Klein har arresterats av militärpolisen men ingen vet varför. Det är meningen att karaktärerna ska ha fullt upp och inte ha tid att reflektera över det allt för mycket.



På natten är det dags att lyfta och *de första planen lämnar England lite efter kl. 24*. Soldaterna är tysta och spända men ändå redo. Det är mörkt i planet och när man närmare sig Normandie börjar artilleribeskjutningen. Antagligen går en hel del tankar genom huvudet på en när man sitter där hjälplös. Karaktärerna märker att piloterna är rejält skrärade medan de gör sig redo för att hoppa. Våra ”hjältar” är de första fyra som ska kasta sig ut. **Plötsligt skakar planet våldsamt och en öronbedövande explosion hörs samtidigt som flygplanskroppen fylls med eld och blir ett brinnande inferno.** Explosionen trycker ”turligt” ut karaktärerna ur flygplanet innan det exploderar med alla

deras kamrater ombord. Medan de dinglar där i luften på väg ner ser de hur resterna av planet störtar som en brinnande fackla ner mot marken. Mörkret omfamnar dem och inger en känsla av ensamhet och stillhet medan de tänker på sina stupade kamrater. Egentligen omkom karaktärerna också i branden men här börjar deras resa genom Helvetet.

SCEN 3 – ”Having a field day”

Ljudspår: 12: Regn, 13: Tanks (när de kommer)

Handling:

Karaktärerna landar på ett franskt fält och klockan är lite innan 0300 timmar. Det är mörkt och medan de samlar ihop sina fallskärmar och utrustning börjar **det regna stora tunga droppar**. På grund av explosionen har de inte särskilt mycket utrustning kvar förutom den de bar med sig, dvs. en enkel ryggsäck och sitt *M1 Garande-gevär*. Vart ska de ta vägen? Karaktärerna har ingen aning om var de är och efter en kort diskussion kommer de att bestämma sig åt att gå i någon riktning. I vilken spelar mindre roll för scenariot för de kommer ändå att komma till kyrkan – det här är ju Helvetet.

När det börja närma sig soluppgången når de **en fransk gård** ute på vischan. Inga tyskar syns till och försiktigt närmar sig de amerikanska fallskärmssoldaterna byggnaden. På utsidan är allt lugnt och det enda som stör bilden av idyll är att det spökligt tyst runt gården. **Inne i huset väntar makaber syn** – det är blod överallt; Precis innanför dörren ligger *drängen*, som har blivit klubbad till döds. *Pigan* har blivit brutalt våldtagen och avlidit av blodförlust från flertal bajonethugg i de undre regionerna. *Bonden* är avrättad av ett gevärsskott genom bakhuvudet. Husmören står inte att finna och karaktärerna får själva fantisera vad för nått skrämmande som kan ha hänt henne. Vad som däremot är underligt är *den döde tysk* man finner; han verkar ha skjutit sig själv med en Luger. Meningen är att spelarna och deras karaktärer ska tro att tyskarna ska ha genomfört dessa hemska övergrepp men egentligen är scenen bara en påminnelse från Djävulen om deras egna brott. *Pigans* död symboliserar *Fentons* övergrepp, *drängen* har blivit dräpt i ren vrede, *bonden* symboliserar den person som *Anthony* dräpte i fyllan och *tysken* som tagit sitt liv är egentligen *Vincent Mills*.

Dock får spelarna inte särskilt lång tid på sig att reflektera och innan scenens brutalitet hunnit sjunka in blir de varse om att tyskt pansar är på väg mot dem. När de spanar ut ser de tre stycken Tigerpansarvagnar med en lastbil soldater på väg mot (förbi?) gården. Smarta spelare inser att **motståndet är övermäktigt** och flyr in i den tjocka skog i skydd av regnet som finns inte långt ifrån huset utan att bli upptäckta. Där kan de pusta ut och samtala. Skogen i sig är mörk och skräckinjagande och karaktärerna känner sig nästan iakttagna. De inser också att de måste försöka hitta andra amerikanska trupper och sammanstråla vid St.Mere-Elise; det är med lättnad de lämnar skogen bakom sig. Efter några kilometers vandring **finner de en gammal kyrka** halvt raserad av artillerield. Vädret blir bara sämre och sämre – redan på tidigt eftermiddag är det mörkt och åskan mullrar. Karaktärerna är trötta efter allt vandrande och beslutar slå lägger i kyrkan, som känns väldigt inbjudande.



MELLANSCEN 1 – Anthonys dröm.

Alla karaktärerna drömmer men det är bara *Anthonys* som är fullständigt sammanhängande. Dela ut respektive handouts till spelarna. Meningen är att de nu skall börja ana eller inse vad de egentligen gjort.

SCEN 4 – ”Reverence”

Ljudspår: 12: Regn, 15: Soldater (när de kommer), 16: Skottlossning (när strid mot tyskarna börjar)

Handlingen:



Även om karaktärerna sovit dåligt och drömt mardrömmar har sömnen i alla fall givit dem en del av deras energi tillbaka och när **solen bryter** igenom för en kort stund kan de nästan glömma att det pågår ett krig runt dem. Dock är de utsvultna och börjar rota runt i den halvt raserade kyrkan efter användbara ting och mat. När en av karaktärerna söker igenom ett av de mest raserade avsnitten i kyrkan blir han rejält skrämmd av en vildvuxen och förskräckt man i katolska prästkläder – det är **fader Angelo**, präst från grannbyn som flytt och nu håller sig gömd. Angelo är i det närmaste tokig av alla övergrepp han bevittnat men om karaktärerna tar det lugnt och visar att de inte är tyskar kan de lugna ner honom. Vad de inte vet är att Fader Angelo egentligen är **en förvirrad**

ängel vid namn *Gadreel* och som hålls fången i Helvetet av Lucifer och numera förlorat det mesta av sin tro på Gud. Det är meningen att karaktärerna snabbt ska fatta tycke och känna medömkan för den konstige prästen. Prästkaraktären ska vara ett direkt medel för Spelledaren att influera spelarna och ge dem kryptisk information samt vara någon att samtala med och vara en axel för karaktärerna en och en.

Plötsligt formligen öppnar sig himlen och det börja ösa ner. Små rännilar börjar tränga fram här och där i kyrkan och det blir kyligare och kyligare. Är karaktärerna bar lite försiktiga och planerande kan de göra upp en eld utan att det syns utifrån. När karaktärerna minns anar det flyger Angelo tvärt upp skrämmd av något. **Ungefär samtidigt tumlar en man i medelåldern in i kyrkan.** Han är klädd i praktiska men enkla kläder och ser ut som en bonde.

I släptåg har han en hund, en pudel (referens till Faust). Mannen blir inte direkt rädd för åsynen av amerikanska soldater men blir skrämmd om han hotas. Han presenterar sig som *René*, en bonde som bor i närheten och när han blivit på det kara att karaktärerna verkligen är amerikaner som motståndskämpe! Dessutom har han *väska full med mat* som han delar med sig av! Vad väl ingen kan ha gissat är att den muntre René med sitt snarlika Sean



Connery-utseende egentligen är Mr. Devil himself... I alla fall – fransosen erbjuder sig att ordna hjälp åt fallskärmsjägarna. Det tar någon dag, säger han innan åter ger sig ut i regnet.

Senare på kvällen anfaller tyska soldater. Striden kan göras så hård och segdragen som Spelledaren behagar – det viktiga är att fallskärmsjägarna vinner utan att ådra sig några stora skador. Förhoppningsvis kommer den efterföljande diskussionen att beröra René's möjliga förräderi. Till slut infinner sig sömnen.

MELLANSCEN 2 – Iras dröm.

Alla karaktärerna drömmer men det är bara Iras som är fullständigt sammanhängande. Dela ut respektive handouts till spelarna. Meningen är att de nu skall börja ana eller inse vad de egentligen gjort, alternativt att de plågas av tankarna på vad de gjort.

SCEN 5 – ”In the air”

Ljudspår: 12: Regn, 14: Radio, 15: Soldater (när de kommer), 16: Skottlossning (när strid mot tyskarna börjar)

Handlingen:

När karaktärerna är det fuktigt och disigt. **Det duggregnar lätt.** Karaktärerna kommer antagligen inte att märka det men kropparna efter de tyska soldaterna som stormade dem kvällen innan är borta. Hur i vida de fortsätter genomsökandet av kyrkan eller inte kommer de att **hitta en fungerande tysk radio** (om de inte letar efter den blir de varse om radion när de hör sprakande tyska röster från den). Om de sen rattar in sina egna frekvenser kommer hoppet åter att tändas hos dem när de faktiskt får kontakt med en amerikansk pluton; dock bara kortvarigt för medan de pratar hör man hur den andra plutonen blir överfallen och till slut blir det tyst.



René återvänder och svär på att han inte förrådde karaktärerna och han verkar ovetande om gårdagens batalj om de antyder det. Mer mat kanske kan tysta fallskärmsjägarna? Tyvärr har den franske bonden inte fått kontakt med motståndsrörelsens ledning men att han lyckats ordna fram en lastbil som ska ta med dem så fort han ordnat alla detaljer. Vidare undrar han om det är något annat han kan göra för dem innan han återigen lämnar dem.

Mot kvällen vid ungefär samma tid som gårdagen anfaller tyska soldater. Det är samma soldater som förra gången som går igen men det inser inte karaktärerna – möjligen an de tycka att någon påminde om en soldat från gårdagen men det är inget som Spelledaren behöver känna sig manad att berätta. Deras kroppar kommer att försvinna på samma sätt som förra gången framåt morgonen. **Karaktärerna börjar nu få ont om ammunition!**

Om karaktärerna börjar fundera på att lämna kyrkan kommer prästen att å det starkaste vägra följa med och bönfäller dem att stanna. Han drar vilka rövarhistorier som helst för att övertyga dem. Angelo gör detta eftersom han står under Djävuls-Renés kontroll men samtidigt inser hans goda sida att kyrkan är den enda fristad där karaktärerna har en chans att klara sig på...

Karaktärerna somnar in och fortsätter att få ledtrådar i sina drömmar om vad som verkligen pågår.

MELLANSCEN 3 – Fentons dröm.

Alla karaktärerna drömmer men det är bara Fentons som är fullständigt sammanhängande. Dela ut respektive handouts till spelarna. Meningen är att de nu skall börja ana eller inse vad de egentligen gjort, alternativt att de plågas av tankarna på vad de gjort.

SCEN 6 – ”A flying fortress”

Ljudspår: 12: *Regn*, 17: *B-17 bombar (när det kommer)*, 15: *Soldater (när de kommer)*, 16: *Skottlossning (när strid mot tyskarna börjar)*

Handling:



Givetvis regnar det... Efterhand inser karaktärerna att vad de från en början misstog för åskmuller egentligen är flygplansmotorer. Det är **en amerikansk B-17:a** och antagligen springer karaktärerna ut ur byggnaden för att försöka signalera till planet men det spelar ingen roll – planet släpper ändå sin dödliga last över kyrkområdet... Givetvis bör karaktärerna ställa sig undrande till hur de goda kan få för sig att bomba en kyrka men det ska ändå kunna finnas vissa förhoppningar om att regnet och underrättelsen tävlade om att vara lika dåliga.

Under dagen kommer **René** tillbaka med glädjebeskedet om att allt är ordnat – en lastbil kommer och hämtar dem när gryningen börjar närma sig.

Tyskarna attackerar exakt vid samma tidpunkt som tidigare kvällar att man kunde ställt en klocka efter dem. Nu råder det inga tvivel o matt det är samma som anfallit dem de två senaste gångerna – samma antal, samma typer av vapen och t.o.m. efter samma taktik. Upptäckten skrämmer givetvis karaktärerna och nya frågor uppkommer. Vad är det egentligen som händer? Fader Angelo verkar ha fått något slags panikanfall och blivit i det närmaste autistisk, så där kan karaktärerna inte hämta någon information... Dock kommer han att vakan till liv om karaktärerna försöker lämna kyrkan men inte försöka hindra dem fysiskt.

Om spelarna bestämmer sig för att ändå lämna kyrkan mitt i natten så skall Spelledaren bre på hur dåligt vädret är där ute och om det inte hjälper låta dem springa på övermäktigt motstånd i form av pansarvagnar och infanteriplutoner som pressar dem tillbaka till kyrkan.

MELLANSCEN 4 – Blakeleighs dröm.

Alla karaktärerna drömmer men det är bara Blakeleighs som är fullständigt sammanhängande. Dela ut respektive handouts till spelarna. Meningen är att de nu skall börja ana eller inse vad de egentligen gjort, alternativt att de plågas av tankarna på vad de gjort.

SCEN 7 – ”The ferryman”

Ljudspår: *Inget*

Handling:

Det är **uppehållsväder** när fallskärmsjägarna vaknar tidigt morgonen då de ska bli hämtade av René och han anländer enligt planerna i **en raddig gammal lastbil med täckt flak** innan klockan ens blivit 0400. På passagerarplatsen sitter en småväxt figur men det går inte att se några speciella detaljer. René säger åt amerikankerna att hämta sina grejer och hoppa in där

bak under presenningen. Glatt rafsar karaktärerna ihop sina få saker och skyndar ut och ska precis hoppa upp på flaket då **fader Angelo uppenbarar sig i kyrkans dörröppning.** ”VÄNTA! De ska inte följa med dig!”, proklamerar han med fast stämma och alla blir förvånade över *Angelos lugn och inre styrka.* **Karaktärerna och René stannar upp** av förvåning och det är under dessa korta **sekunder råkar Blakeleigh få en skymt av passagerarens ansikte** och deras blickar möts – och Blakeleigh vet genast intuitivt vem det är trots att personens ansikte är sotigt och det saknas en bit av skallen. Det är Vincent Mills, hans syndaoffer (**ge Blakeleighs spelare handouten till slutscenen**). När man tittar på prästen igen verkar han inte bara mer självsäker än förr utan även *större och ett svagt ljus omger honom.* Prästen har till sist överkommit sina inre demoner för att våga ta strid med de yttre! **Det är meningen att det ska bli en ordväxling mellan Gadreel (Angelo) och René där deras verkliga identiteter avslöjas.** Djävulen vill till varje pris få in karaktärerna i lastbilen, som symboliserar Charons färja till dödsriket. Detta skulle innebära att karaktärernas själar förevigt skulle tillhöra honom. Gadreel å andra sidan har under sin tid med karaktärerna insett att trots deras synder finns det hopp för dem och är nu beredd att strida för deras och sin egen frihet! Från klar himmel slår blixtrar ner och temperaturen ökar snabbt. **Ett episkt slag tar sin början** och Gadreel ropar till karaktärerna att fly! När de hunnit en bit bort ser de **ett vitt ljussken** som sprider sig över hela himmeln förblindar dem.. **SLUT!**

EPILOG:

Ljudspår: 18: ”Bless you med” The Inkspots (som slutmusik när karaktärerna ser Kyrkan och scenariot verkligen slutar)

Det har hunnit att bli en vacker dag med värmande solsken medan de fyra soldaterna har vandrat i riktning mot St.Mere-Elise. De har varken sett skymten av René eller tyskar och modet har sakta börjat öka! Det verkar trots allt som om Gadreel vann deras frihet. Hur många har egentligen stirrat Djävulen i vitögat och kommit undan. Kanske börjar någon vissla? Kriget känns i alla fall avlägset och framtiden känns allt ljusare.

De traskar runt en krök och där tornar den upp sig – Kyrkan!

Jätteslut!

BILDAPPENDIX:

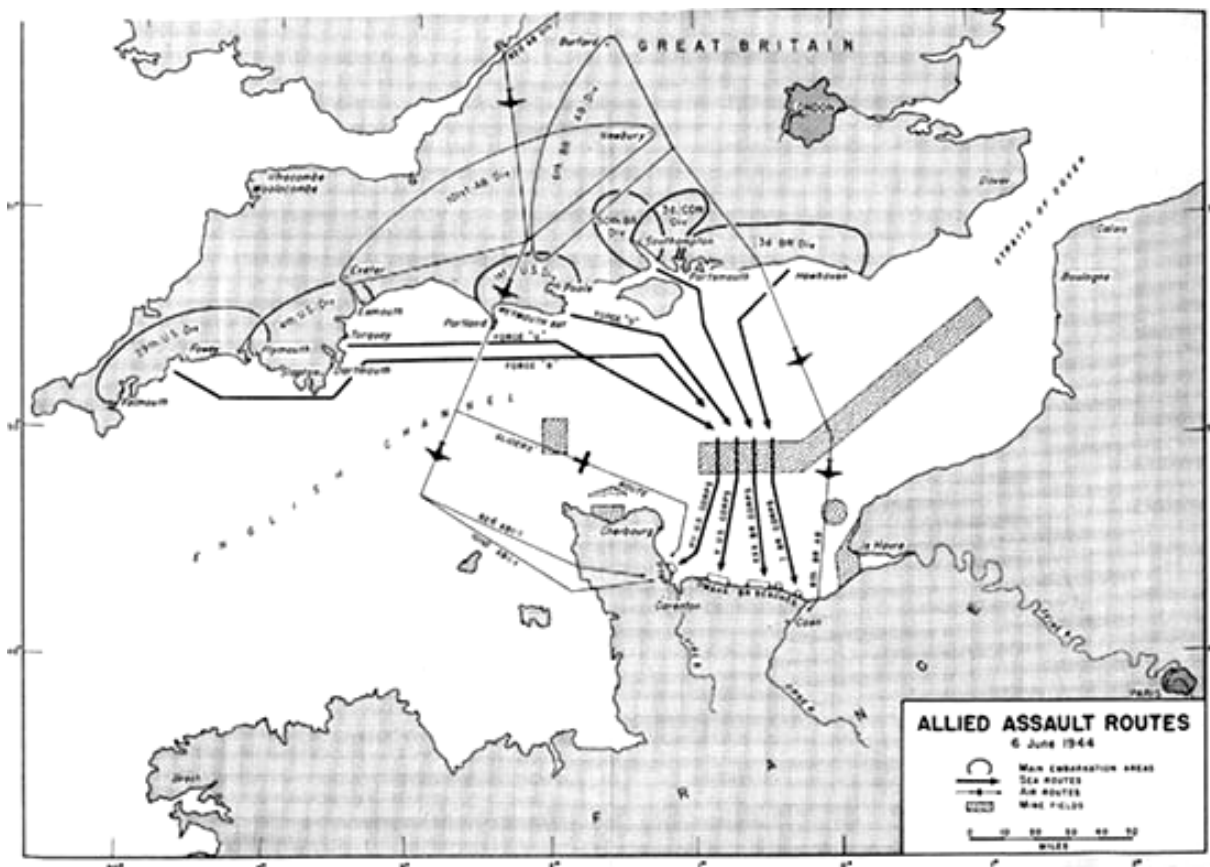


82nd Divisions axelmärke –
"All american"

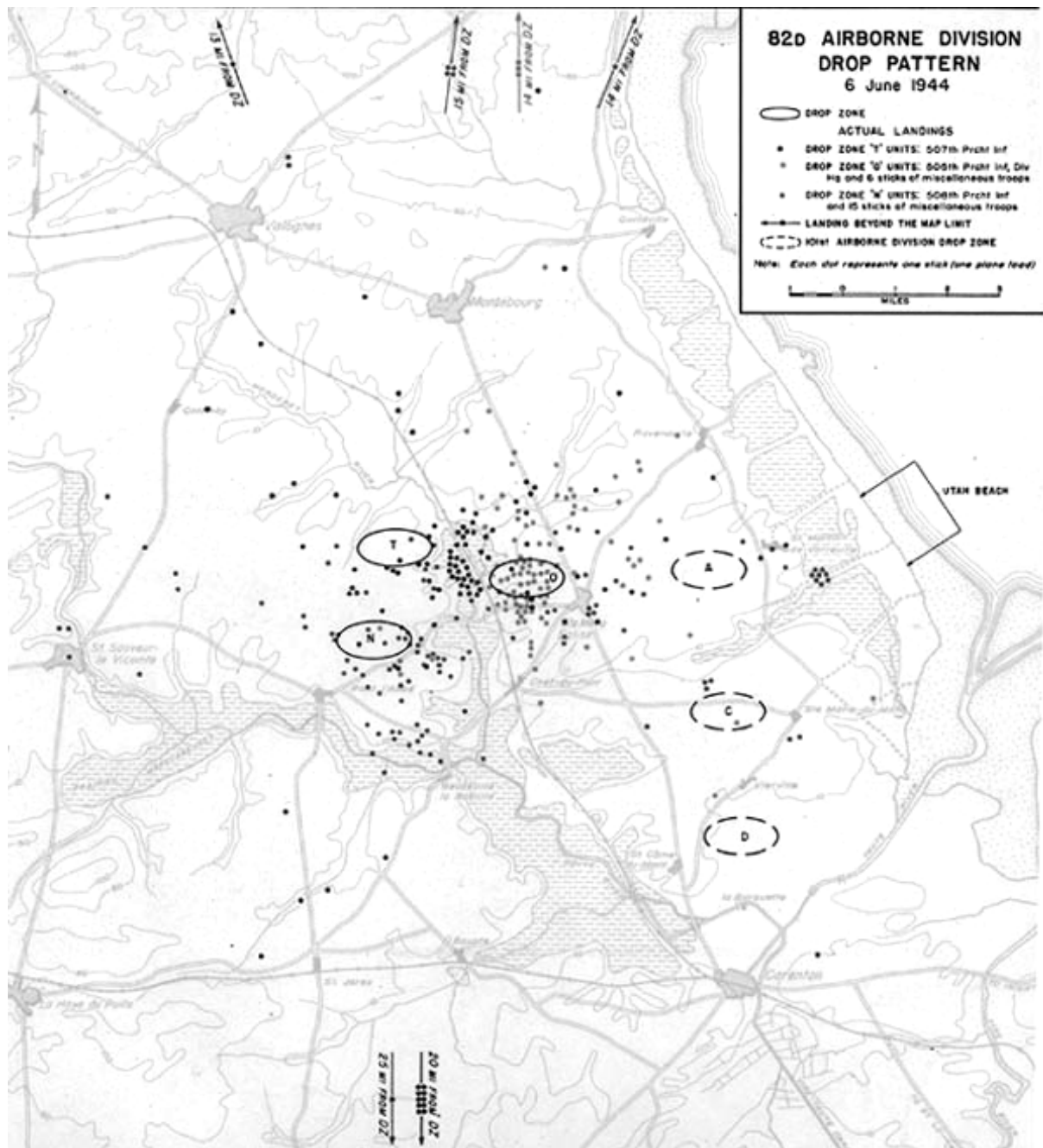
Karaktärernas pluton

Bakre raden: Blakeleigh Emerson, Fenton Miller, Preston Batterly, Brian Starsky, Benjamin Norman, Frank Norman, Vincent Mills

Främre raden: James Klein, Joseph Bakerson, Freddy Wilks, Ira Kemmer, Anthony Gula



De allierades flygrutter över engelska kanalen under D-day.



Platser där fallskärmsjägare ur 82nd landade.

Fenton Miller

Private
20 år



Ett lyckligare och mer kärleksfullt hem att växa upp i än Fentons är svårt att föreställa sig. Föräldrarna hade länge försökt få barn men inte lyckats. När så modern till slut blev gravid var lyckan därför stor. När Fenton föddes översköljdes han med kärlek och föräldrarna gjorde allt för sin son trots att de inte var särskilt förmögna utan snarare hade det aningen knapert. Fadern jobbade i lagret på Sears i Chicago och modern hade alltid varit hemmafru. Men eftersom de ville ge sin son den bästa möjliga framtiden de någonsin kunde började även hon att jobba så snart Fenton var stor nog att klara sig själv hemma. Alla pengar sparades så att Fenton en gång skulle kunna skaffa en ordentlig utbildning.

Den kärlek föräldrarna hyser för Fenton är naturligtvis besvarad. Han älskar sina föräldrar över allt annat och i unga år lekte han aldrig med andra barn utan var hellre hemma med mamma och pappa. Även på senare år hade han väldigt få kamrater. Han höll sig hellre hemma, läste läxor och spelade spel med sina föräldrar. Detta fick som följd att Fenton fick en väldigt skyddad uppväxt och han blev väldigt blyg och osäker.

När Fenton började på highschool började han upptäcka mycket av det han missat under sin uppväxt. Att ha kul med vänner, idrott och framför allt tjejer. Fenton hade alltid sett sin mor som den enda kvinnan i sitt liv så han var inte beredd på alla söta flickor i skolan. På grund av sin blyghet fick Fenton svårt att lära känna sina klasskamrater, och att prata med några tjejer kom inte på tal. Skolan blev väldigt ensam, vilket visserligen gjorde att han lärde sig mycket men han var ändå inte nöjd med den situationen.

Så kom han på att han kunde använda humor. Fenton hade alltid lyssnat på humorprogram på radion hemma och hans första trevande försök till social kontakt med någon utanför familjen gjordes med hjälp av skämt han hört där. Skämten uppskattades och Fenton fortsatte i samma stil. Snart var han klassens clown och han började bli populär. Han fortsatte dock plugga ordentligt, men plötsligt var det även kul att vara i skolan på rasterna. Fenton försökte prata med tjejer en del men de tyckte bara han var rolig och trodde att han skojade när han försökte bjuda ut dem. De tog honom aldrig på allvar. Fenton var fortfarande väldigt osäker på insidan och det blev inte bättre av att ständigt få nej. Under ytan växte en sexuell frustration som Fenton hade svårt att hantera.

Efter highschool började Fenton läsa juridik på Stanforduniversitetet. Utbildningen finansierades av de pengar föräldrarna sparat ihop under de senaste åren. Fenton var enormt tacksam för föräldrarnas uppföring och han tänkte att när han blivit klar med sin utbildning skulle han betala tillbaka allt till dem. När han fått ett välbetalt advokatjobb vill säga. På college träffade Fenton även sin blivande fästme, Deborah Jo. Fenton blev genast förälskad i den vackra sydstatsflickan och eftersom även hon var ganska blyg av sig kände Fenton ingen press att vara rolig hela tiden. De två blev ett par och Fenton var lyckligare än någonsin. Enda problemet var Deborah Jos far. Denne var djup religiös och tillät inget otukt före de båda förälskade gift sig, vilket de inte fick göra före de avslutat sina studier. Fenton fick alltså fortfarande inget utlopp för sin växande frustration.

När kriget kom bestämde sig Fenton ganska snabbt för att ta värnning. Han ville göra sitt för landet och för att skydda sina föräldrar, Deborah Jo och den amerikanska livsstilen. Pengarna

han skulle tjäna under sin tjänstgöring tänkte han lägga till det han sparat genom att jobba extra på universitetet och köpa en bil till sina föräldrar. Som för att säga tack för allt de gjort för honom. Han har redan tittat i en katalog och ringat in modellen han skall köpa. En Buick Luxuria. Den urklippta annonsen har han nu alltid med sig, vart han än går.

Personlighet: Fenton är innerst inne nervös, blyg och osäker på sig själv. Men han döljer det bakom en humoristisk fasad av vitsar och roliga historier. Att vara klassens clown har hjälpt Fenton att komma över det värsta av sina problem men ett nytt har uppstått. Fenton kan inte låta bli att skämta, även när det inte passar sig och långt ifrån alla hans skämt är roliga numera, eftersom han känner ett behov av att skämta oftare än han kan komma på något roligt att säga. Det har gått så långt att Fenton nästan inte vet hur man är allvarlig längre.

Fenton inser dock sitt eget problem och försöker göra något åt det. Under träningen till fallskärms soldat har han tvingats vara allvarlig eftersom befälen inte tolererat några lustigkurrar men Fenton har skojat desto mer under de lediga stunderna. I grunden är Fenton en glad person så han ser ingen anledning till att sluta helt med skämtet. Han har en positiv livssyn och god moral, något han ärvt av sina föräldrar.

Fentons största problem, i alla fall i hans eget huvud är att han fortfarande är oskuld. Han har ända sedan han upptäckte det motsatta könet byggt upp en allt starkare sexuell frustration som han inte kan bli av med. Före Deborah Jo tog tjejer honom inte på allvar och Fenton respekterar hennes beslut att följa sin faders önsknings. Men nu känner han en oersonlig rädsla för att hoppa över Frankrike utan att ha blivit av med svendomen. Han kan ju faktiskt dö där, och det får han inte göra som oskuld. Han börjar bli desperat och snart är det bara en natt kvar i England...

Nyckelord: Positiv
Oskuld
Skämtsam
Osäker
Nervös

Åsikter om andra:

Blakeleigh Emerson: Eftersom Blake är arketyper för den populära, coola killen så är Fenton glatt överraskad av att Blake verkar ha fattat tycke för honom. Blake uppskattar tydligen Fentons skämt. Blake har dessutom lovat Fenton att bli av med oskulden vilket den unge komikern uppskattar. Att Blake är arrogant och snobbig mot andra märker Fenton såklart men Fenton hänger med på hans ibland elaka upptåg och skojar om det som om det vore vilket skämt som helst. Vincent Mills, vad man skulle kunna kalla kompaniets ”loser”, är den som främst råkat ut för Blakes elakheter och där tycker t.o.m. Fenton att han gått lite för långt ibland.

Ira Kemmer: Fenton är rädd för Ira, ungefär som alla andra i kompaniet. Ira kan bli väldigt arg, uppretad av minsta lilla incident. Fenton skämtade en gång med Ira om att denne jobbat som flyttkarl men Ira flög nästan på honom med något vilt i blicken som Fenton inte kunnat glömma sedan dess. Han skämtar inte längre om Ira, men eftersom Ira verkar gilla hans skämt om andra har de båda ändå blivit kamrater. Fenton måste bara vakta sin tunga.

Anthony Gula: Fenton tycker att Anthony verkar vara en dyster person och han ser det därför som sin uppgift att lätta upp polacken. Tony verkar uppskatta det och de båda har blivit goda vänner. Fenton vet att Tony döljer något med sitt förflutna som han skäms över, men Fenton vill inte gräva i det eftersom han förstår att det är därför Tony är dyster. Dessutom vet Fenton inte riktigt hur han skulle hantera ett sånt samtal utan att skämta om det på ett opassande sätt.

Ira Kemmer

Private
24 år



Ira kommer från en judisk släkt med lång tradition av att männen i familjen är rabbis. Så långt tillbaka någon i slakten kan minnas har äldsta sonen alltid utbildats till rabbi för att ta faderns plats när denne blev för gammal. Ira är förstfödd i sin familj och skulle således utbildas enligt släktens traditioner. Redan som väldigt ung pojke började fadern lära upp Ira i allt han skulle behöva veta om religionen. Men snart märkte man att allt inte var som det skulle med den lilla pojken. Han hade problem att koncentrera sig på vad fadern försökte lära honom. När han började skolan märktes samma problem där.

Vad som var ännu värre var att Ira ofta råkade i slagsmål. Skräckhistorier från panikslagna lärare berättade om hur Ira kunde flyga på skolkamrater till synes utan anledning. De överraskade eleverna som Ira hoppade på hann sällan försvara sig innan Ira slagit dem näst intill medvetlös. Mer än en gång fick ett barn föras till sjukhus. Ira fick prata med skolsköterskor och doktorer men ingen kunde konstatera något fel på pojken. Han var helt enkelt väldigt arg, av anledningar som man inte heller kunde komma på.

För att undvika fler bråk togs Ira ur skolan och fadern började undervisa honom själv hemma. Men det gjorde bara saken ännu värre. Allt eftersom Ira blev äldre blev han allt bråkigare och framför allt mer uppkäftig mot sin far. Vid ett par tillfällen råkade han i slagsmål mot sin egen far. Men fadern var för stor och stark för Ira och efter varje sånt tillfälle fick han spendera en vecka inlåst på sitt rum efter att ha pryglats hårt av en vansinnig fader.

När Ira blivit tolv rymde han hemifrån. Han hade aldrig velat bli en rabbi och faderns ovilja att inse det hade gått för långt. Ira hade tröttnat och en sen kväll tog han sin fars plånbok och smet ut genom fönstret. Föräldrarna blev naturligtvis alldeles ifrån sig och letade länge efter sin försvunne son, men Ira ville inte bli hittad så han höll sig undan. Till en början levde han på gatan av de pengar han stulit från sin far. Men de tog snart slut och han tvingades att började arbeta.

Efter flera år jobbade Ira som flyttkarl och det trivdes han med. Han hade inte haft någon kontakt med sina föräldrar sedan han rymde hemifrån. Men en dag gick han tillbaka till sitt barndomshem för att visa att det blivit något bra av honom. Modern blev glad men fadern tittade bara på honom med tom blick innan han vände ryggen mot Ira och sade ”Jag har ingen son”. Efter den dagen återvände Ira aldrig till sina föräldrar igen, även om han skickar ett brev till sin mor ibland.

Ira fortsatte jobba som flyttkarl och han hade nu uppnått en imponerande kroppshydda. Han var fortfarande ilsken av sig och han var tvungen att göra av med sin ilska någonstans. Detta någonstans visade sig ofta vara i ansiktet på en förvånad grovarbetare, eller sjöman på en sjaskig krog. Ira satt ofta i arresten för slagsmål och föregelseväckande beteende. Vanligtvis slapp han fängelse eftersom folk sällan väckte åtal. Men så en dag slogs han med polismästarens son. Ira kunde se fram emot ett långt fängelsestraff men han erbjöds ett alternativ. Att tjänstgöra som soldat i det kriget mot tyskarna i Europa. Ira tog chansen och snart var han fallskärmssoldat på väg mot D-day.

Personlighet: Ira är väldigt hetlevrad. Ingen, inte ens Ira själv, vet varför. Han är inte alltid arg och ilsken mot allt och alla. Snarare så överreagerar han lätt när någon retar upp eller säger emot honom. Framför allt tål Ira inte kritik. Om någon påpekar en brist han har så börjar det koka innanför Iras tinningar. Och när han blir arg, blir han vansinnig.

Ira har slagits mycket och gör det fortfarande när han blir arg. För honom själv är det som om allt blir rött och han inte kan kontrollera sig själv. Han har på senare tid lyckats behärska sig själv för att inte skada sina vänner eftersom han bryr sig väldigt mycket om dem han faktiskt tycker om, även om antalet vänner han har är ganska litet. Ira skulle, enligt sig själv, aldrig slå en av sina vänner, men det har varit nära flera gånger, närmare än Ira vågar erkänna för sig själv. Men han bryr sig så mycket om sina vänner att han kan bli våldsam när någon retar dem eller påpekar deras brister. På grund av sin hotfullhet och allmänt otrevliga inställning skrämmer Ira de flesta han träffar, även sina vänner till viss del. Det finns ingen i kompaniet som inte är lite rädd för Ira, inklusive befälen.

Ira är en duglig soldat. Främst har han märkt att han kan kanalisera sin vrede genom militära övningar och få ut sina aggressioner i fält. Tyvärr har han vid ett par tillfällen överreagerat och skadat sina ”fiender” ganska allvarligt. Han har dock fått stanna i tjänst eftersom befälen anser att när han väl hoppar över Frankrike kan hans ilska riktas mot den verkliga fienden och då kan han göra ordentlig nytta.

Nyckelord: Arg
Beskyddande
Överreagerar lätt
Våldsam
Ger ett skrämmande intryck

Åsikter om andra:

Fenton Miller: Fenton är en lustigkurre som skämtar för att dölja sin egen osäkerhet. Detta gör att han skämtar mycket i Iras sällskap. Ira uppskattar den lille skojurens skämt så länge de inte handlar om Ira. Då blir han förbannad, vilket Fenton märkt och han passar sig därför för att dra sådana skämt numera. Ira gillar därför Fenton eftersom han får honom på bra humör och i allmänhet är Ira mindre våldsam tillsammans med Fenton.

Blakeleigh Emerson: Ira har märkt att Blakeleigh nästan försöker ställa sig in hos honom. Han märker ju hur arrogant och snobbig Blake är mot nästan alla andra, t.o.m. befälen så han förstår inte riktigt varför Blake är så hygglig mot honom. Men de har ändå blivit bra kamrater eftersom Ira naturligtvis gillar någon som gillar honom. Han överser med att Blake ibland retar andra, så länge det inte är Ira han är på. Speciellt Vincent Mills, kompaniets ”loser” har fått smaka på Blakes smädelse.

Anthony Gula: Även Anthony står nära Ira. De kommer från liknande bakgrunder och är båda ”vanliga” arbetare. De har dessutom utländskt påbrå, Anthony är nämligen polack. De kan tala om hur livet hemma var och Ira tror att Tony förstår honom. Tyvärr verkar även Tony något rädd för Ira, som de flesta andra vilket Ira tycker är synd. Han tror dock att Tony döljer något för honom vilket får honom att bli irriterad och då förstår han till viss del Tonys rädsla.

Blakeleigh Emerson

Private First Class

24 år



Under hela sitt liv har Blakeleigh fått allt han pekat på. Hans föräldrar är extremt förmögna och Blakeleighs uppväxt präglades av lyx och stil. Redan tidigt följde han med föräldrarna till societetsfester och fick där träffa inflytelserikt folk. Men när Blakeleigh kom upp i tonåren slutade han intressera sig för sånt som hans föräldrar ville att han skulle syssla med. Han trivdes bättre med att spana på brudar och dricka öl med sina polare. Sport var också något han fann tycke för, framför allt amerikansk fotboll. Att ta över faderns firma, som det alltid var tänkt att han skulle, fanns det aldrig något intresse för alls.

Föräldrarna försökte förgäves att få tillbaka Blakeleigh till det liv de tyckte att han skulle leva. De försökte muta honom med allt mellan himmel och jord. Blakeleigh tog emot mutorna men ändrade aldrig stil. Det var fotboll, fest och brudar som gällde i hans liv. Blakeleigh har alltid tyckt att han är mycket bättre än alla andra. Större, starkare, snyggare, rikare och smartare än alla. Han sprang snabbare, lyfte mer, fick mer brudar och gjorde allt bättre än någon annan. Inte sällan råkade han i slagsmål på grund av sin överlägsna attityd, eftersom folk inte stod ut med hans sätt. Hans vänner, om man kan kalla dem så, stannade dock oftast kvar eftersom de var giriga och Blakeleigh hade pengar.

När det var dags för college fick Blakeleigh lätt ett fotbollsstipendium fast han knappt varit i skolan på något annat än träningar. Blakeleigh misstänkte att fadern hade ett finger med i spelet men struntade i det för han visste att på college, där var det fest varje dag. Dessutom hade han tröttnat på småtjejerna på highschool och såg fram emot lite mognare brudar.

Under sina studier började Blakeleigh faktiskt lugna ner sig lite. Lärarna tillät inte samma slapphet som hade accepterats tidigare och under ett sällsynt ögonblick av klarsynthet insåg Blakeleigh att om han inte skärpte sig skulle föräldrarna sluta ge honom pengar. Han bestämde sig för att börja engagera sig på allvar och famna skolans latinska valspråk: ”Regis robur et superbia”, kunglig makt och stolthet. Det skulle bli Blakeleighs eget motto och snart var han ordförande i elevrådet, quarterback i fotbollslaget och i allmänhet skolans populäraste kille. Blakeleighs överlägsna arrogans blev ännu värre under den här perioden.

Så kom kriget och Blakeleigh bestämde sig ganska snart för att ta värvning. Han ansåg att han lätt skulle bli befäl och visa att han var bäst även i det militära. Att försvara sitt land var sekundärt till hans egen framgång. Att bli fallskärmssoldat var det mest logiska valet för Blakeleigh eftersom det är de som verkligen får visa vad de går för.

Under militärutbildningen träffade Blakeleigh en annan ung man vid namn Vincent Mills. Vincent var liten, klen och ganska ful. När Blakeleigh insåg att han dessutom var ganska trög och mesig så blev Vincent hans ständiga mål för smädelse. Nästan inte en enda dag gick utan att Blakeleigh utsatte Vincent för något elakt spratt, helst inför en folksamling så att förödmjukelsen blev desto större. Blakeleigh njöt av att inför alla andra bevisa hur mycket bättre än Vincent han var.

Personlighet: Blakeleigh är arrogant, för att använda ett mildt uttryck. Han anser, som skrivits ovan att han är bäst på i stort sett allt. Vilket han mer än gärna låter alla andra veta. Han betar sig som om han visste allt och mot alla som han anser står långt under hans egen nivå är han

enormt högfärdig och nedlåtande. ”Lilla vännen” är ett uttryck han ofta använder sig av för att få andra att känna sig mindre värda. Egentligen göra han det inte för att sår andra utan han anser helt enkelt att han är bättre än dem och han ser inget fel i att meddela det. I vissa fall, t.ex. med Vincent Mills rör det sig dock om viss elakhet, något som grundas i ett behov av att synas.

Blakeleighs arrogans beror nämligen till största delen på att han vill bli omtyckt av alla. Att han åstadkommer det motsatta förstår han inte själv. Men behovet går ibland igenom och han kan vid vissa tillfällen vara riktigt vänlig. Oftast riktas vänligheten mot vissa specifika individer, vilka han blir väldigt god vän med, medan alla andra stöts bort av hans högfärdighet. Fenton, Anthony och Ira är de som Blakeleigh ”valt ut” i kompaniet.

En sak som är viktig att påpeka är att Blakeleigh inte bara tror att han är bäst. Han är faktiskt väldigt bra på det mesta han företar sig, främst för att han anstränger sig så hårt för att vara bäst. Han har satsat på att bli befäl och hans kunskaper skulle antagligen räckt ända dit om det inte varit för att befälen inte gillar hans överlägsna attityd. Hade han inte betett sig som om han redan visste allt skulle han antagligen ha varit minst löjtnant vid det här laget.

Nyckelord: Arrogant
Rikemansbarn
Kunnig
Vältränad
Stolt

Åsikter om andra:

Fenton Miller: Det kunde lika gärna ha blivit Fenton som blivit Blakeleighs hackkyckling istället för Vincent. Blakeleigh tycker att Fenton är en liten mes men eftersom han är rolig så har Blakeleigh ändå fattat tycke för honom. Blakeleigh ser honom nu lite som sin hovnarr, och Fenton är den som Blakeleigh har accepterat mest. Fenton avslöjade vid ett tillfälle att han var oskuld och istället för att skratta åt honom, som Blakeleigh skulle gjort mot vem som helst annars, så bestämde han sig för att fixa ett ligg åt Fenton innan hoppet över Frankrike.

Ira Kemmer: Blakeleigh accepterar Ira på grund av dennes imponerande kroppsbyggnad och styrka. Han anser sig fortfarande vara starkare själv och definitivt smartare men Ira är så nära man kan komma till Blakeleighs kroppsideal (vilket ju är han själv). Faktum är att Blakeleigh är lite rädd för Ira, vilket alla andra i guppen också är. Ira har vid ett par tillfällen brusat upp och blivit rasande. Blakeleigh vet att han skulle kunna hantera situationen men han är ändå lite osäker.

Anthony Gula: Anthony, eller Tony som Blakeleigh kallar honom, är den av de tre vännerna som Blakeleigh egentligen tycker minst om. Tony är ett fall av den längtan efter bekräftelse som Blakeleigh inte vet att han själv lider av. Det han söker är uppskattning från ”en vanlig människa” som Blakeleigh skulle ha kallat det. Men för sitt eget förvirrade sinne vet han inte varför han gillar polacken. Han gör det bara.

Anthony Gula

Private
26 år



Anthony är tredje generationens polsk invandrare. Hans farföräldrar utvandrade i slutet av 1800-talet och bosatte sig i New York, i vad de trodde var det förlovade landet. Men de fick inga fasta jobb och depressionen satte in. För de få slantar de fick in köpte farfadern sprit för att döva både ångesten och hungern. Bara några år efter att Anthonys far fötts dog farfadern av alkoholförgiftning. Det skulle visa sig att fadern skulle gå samma väg. För trots att han faktiskt fick ett fast jobb på en fabrik så söp han. Han var aldrig lycklig, inte ens när Anthony föddes. Anthonys mor gladdes mycket åt den lille men fadern struntade totalt i pojken.

Samma dag som Anthony fyllde tio år, dödades fadern i ett krogslagsmål han själv startat. Modern grät floder men Anthony hade knappt känt sin far. Han blev däremot lessen över att modern inte mådde bra eftersom han älskade sin mor över allt annat.

Anthony började jobba i tidig ålder, för att försörja sin mor, som vid det laget drabbats av lungshot. Skola hade aldrig varit Anthonys grej, och nu behövde ju hans mor honom, så han lade studierna bakom sig och började på samma fabrik där fadern en gång jobbat. När modern dog några år senare var det för sent för Anthony att börja studera igen. Han började, som sina förfäder före honom, att dricka för att döva smärtan och sorgen över den döda modern.

På grund av sina alkoholproblem kunde Anthony inte behålla sitt jobb på fabriken. Han avskedades efter att inte ha varit på jobbet på en hel vecka. Efter det gick Anthony från jobb till jobb. Han stannade endast ett par veckor på varje innan spriten tog överhanden och han fick sparken. Han försökte sluta, vid ett par tillfällen men varje gång började han suppa igen, efter bara ett par dagar. Det största problemet med alkoholproblemen var att Anthony börjat hallucinera under rusen.

Under en av sina nyktra perioder träffade Anthony en kvinna, som han genast förälskade sig i. Eftersom Anthony, i sina nyktra stunder, var en både trevlig och talför man så föll den unga kvinnan även för honom. De gifte sig en vecka senare, men under bröllopsnatten drack Anthony alldeles för mycket och med det började problemen. Kvinnan insåg att Anthony aldrig skulle kunna hålla sig nykter och på fyllan slog han henne flera gånger. Efter bara en månad stod hon inte ut längre och hon försvann ur Anthonys liv för alltid.

Att hans livs kärlek lämnade honom fick inte direkt Anthony att suppa mindre. Av en två-veckors period minns Anthony ingenting, allt är bara ett töcken. När han en dag vaknade i sina egna spyor och såg att han kräkts blod, blev han rädd. Han insåg att han var tvungen att göra något drastiskt mot sina problem om han skulle överleva. Det var då han fick syn på en affisch där det stod att armén sökte folk, i kriget mot tyskarna. Anthony tänkte att där fanns hans chans. Armén skulle aldrig låta honom dricka något och han skulle tvingas att bli ren. Att han blev just en fallskärmssoldat var mer en slump än något annat.

Personlighet: När Anthony inte dricker, vilket han inte gjort på flera månader nu, är han en trevlig, ärlig och pratglad man. Han trivs bra i andras sällskap, för det får honom att tänka på annat än att dricka. Anthony har fäst sig väldigt mycket vid sina vänner i kompaniet, speciellt vid Blakeleigh, Fenton och Ira. De känner inte till Anthonys alkoholproblem men han har

berättat att han har haft det jobbigt och att han nu börjar komma ur det. De stödjer honom så gott de kan, vilket Anthony uppskattar väldigt mycket.

I allmänhet är Anthony en vaken och positiv man, men i de värsta stunderna, när allt ser som mörkast ut och abstinensen är som värst, kan han bli fruktansvärt cynisk och dystert. När allt däremot är som det skall och han är i sina vänners sällskap så blir han vänskaplig och vill alla väl. Han pratar gärna och även om han inte har någon utbildning så är han allmänbildad och intelligent.

Anthony är en duktig soldat och skulle ha blivit befäl, om det inte varit för hans, efter åratal av alkoholmissbruk, dåliga minne. Han har stora problem att komma ihåg militära termer och ibland även svårt att följa order. Det har han dock dolt genom att göra som alla andra. Men han är tillräckligt intelligent att fatta egna beslut om det behövs.

För tillfället lider Anthony av den värsta abstinensen han någonsin känt av. Tiden av arméträning har hjälpt honom att börja komma över sina alkoholproblem, men än har han långt kvar att gå. Det han vill mest av allt nu, är att få tag på sprit.

Nyckelord: Nyktrande alkoholist
Uppmärksam
Vänlig
Glömsk
Ständigt begär efter alkohol

Åsikter om andra:

Blakeleigh Emerson: Anthony tycker att Blake är något av en snobb. Han gillar inte riktigt hans sätt att nedvärdera andra, speciellt inte så som han behandlar Vincent Mills. Han har mobbat Vincent sedan första dagen, bara för att han inte kan göra allt lika bra som Blake själv. Men eftersom Blake är schysst mot Anthony så har de två blivit kamrater, trots Blakes svagheter. Blake är trots allt en väldigt bra soldat, vilket Anthony respekterar och han är glad att ha gigantiske Blake på sin sida.

Fenton Miller: Fenton är en skojare, som alltid kan få Anthony på bra humör när han är nere. Han har en så positiv syn på livet att man inte kan annat än att bli uppåt i hans sällskap. Det enda Fenton klagat är över, och som han retas en hel del över av de andra, är att han fortfarande är oskuld. Han börjar bli desperat att bli av med den före hoppet över Frankrike men Blake har sagt till Anthony att han kommer fixa en tjej till grabben.

Ira Kemmer: Ira är den som Anthony kommit närmast i kompaniet. De är ganska lika och Anthony har varit nära att berätta för Ira om sina alkoholproblem men det har aldrig blivit av riktigt. Ira är ganska arg av sig och brusar lätt upp så Anthony är rädd att Ira skall bli arg över att han ljugit så länge. Nu vågar han helt enkelt inte säga något, även om han vet att Ira aldrig skulle göra honom illa avsiktligt. Det finns ingen i kompaniet som inte är lite rädd för Ira, och de är alla glada att han kommer slåss vid deras sida istället för tvärtom.

Handout mellanscen 1: Fenton

Du drömmer hur du sitter på höskullen med Monica, flickan som blev din första. Hennes röda klänning nästan lyser i skenet från lyktan ni haft med er upp och de rödmålade läpparna glimmar inbjudande. Men Monica gråter och när du försöker röra henne ryggas hon förskräckt tillbaka.

Handout mellanscen 2: Fenton

Du drömmer igen. Vid dina fötter ligger Monicas röda klänning. Men den är inte röd egentligen. Den är vit men från den nedre kanten sprids en cirkel av röd vätska som snart täcker hela klänningen. Du hör en kvinna skrika men kan inte se någon. Runt omkring dig är allt mörkt. Men kvinnan har ont och du sätter händerna för öronen för att slippa höra skriket. När du vaknar har du en obehaglig känsla av att du gjort något väldigt fel.

Handout mellanscen 3: Fenton

Du drömmer att du är tillbaka i England. Något med drömmen känns väldigt verkligt som om det faktiskt hänt. Du sitter på höskullen med Monica. Ni lyses upp av lyktan ni tagit mer er och du tycker att Monica är den vackraste du sett. Era läppar möts igen. Det här är din chans att bli av med oskulden. Din sista chans före du skall hoppa över Frankrike imorgon. Du kan inte förspilla den här möjligheten och med trevande händer börjar du knäppa upp hennes klänning. Men hon hindrar dig. Hon tar din hand och frågar vad du håller på med. Du tittar oförstående på henne. Hon gick ju med på det här. Hon måste ju vetat vad du ville. När du fortsätter knäppa upp klänningen börjar hon protestera allt mer högljutt och hon försöker stöta bort dina händer. Men du slutar inte.

När hon ger dig en örfil, för att få dig att sluta tappar du besinningen totalt. Du slår tillbaka i Monicas ansikte så att hon faller baklänges i höet och snabbt är du över henne. Du sliter upp hennes kläder med en snabb rörelse och slänger den trasiga klänningen åt sidan. Monica är halvt medvetslös av det hårda slaget du gav henne i ansiktet men hon försöker panikartat göra motstånd. Du håller enkelt ner henne med ena handen medan du med den andra tar av dig bältet och knäpper upp dina byxor. Du fortsätter sedan med att våldföra dig på henne på ett sätt som du själv aldrig skulle trott att du var kapabel till. Din dröm skrämmer dig och när du vaknar, med kallsvett rinnande ner för ryggen, kan du inte tro att det är sant. Men innerst inne vet du att det är sant. Herregud, vad har du gjort?

Handout mellanscen 4: Fenton

Du drömmer igen. Du tittar ner på Monicas nakna och skändade kropp. Med tårfyllda ögon kan du knappt fatta vad du just gjort. Din desperation över att inte gå ut i kriget som oskuld förde dig över kanten till en plats du aldrig velat besöka och som nu drabbat Monica. Du ville inte att det skulle bli så här men du kunde inte stoppa dig själv. Dina tårar droppar ner på Monicas nakna mage och med suddig blick påminns du åter om vad du gjort. Du står inte ut längre och vänder dig bort. Du skyndar därifrån och försöker bara glömma vad som just hänt. Hur kunde du göra så?

Handout mellanscen 1: Blakeleigh

Du drömmer hur du iakttar Vincent Mills, den lilla mesen, medan han laddar sitt gevär. Patron efter patron sätts i metallskenan som sedan sätts i Garandgeväret. Du frågar varför han laddar sitt gevär men Vincent tittar bara på dig med ögon fyllda av tårar.

Handout mellanscen 2: Blakeleigh

Du drömmer igen. Vincent sitter framför dig och du ser honom stoppa mynningen på det nyladdade geväret i munnen. Du försöker säga något men inget ljud kommer ur din mun. Tårarna forsar ner för Vincents kinder när han böjer sig framåt och sätter kolven mellan fötterna. Han tittar upp och era blickar möts för ett ögonblick innan du måste vända dig bort för att undvika Vincents anklagande ögon. När du vaknar har du en obehaglig känsla av att du gjort något väldigt fel.

Handout mellanscen 3: Blakeleigh

Du drömmer igen. Framför dig ser du Vincent igen, med gevärets mynning i munnen. Han grinar illa åt smaken av vapenfett samtidigt som han åter vänder blicken mot dig. Du försöker titta bort men kan inte. Dina ögon är fixerade vid hans blick och du kan se hatet i hans ögon blandas med ett uttryck av obesvarad kärlek som du inte riktigt kan förstå. Hans tumme trevar runt avtryckaren innan han med en snabb rörelse trycker ned den och hans skalle försvinner i ett hav av rött.

Handout mellanscen 4: Blakeleigh

Du drömmer att du är tillbaka i England. Något med drömmen känns väldigt verkligt som om det faktiskt hänt. Du har precis satt på två av tjejerna som du bjudit in till den lilla festen. Nöjd beger du dig tillbaka mot kasernen, fortfarande med en halv flaska whiskey i handen. Men något saknas för att kvällen skall bli fulländad. Du bestämmer dig för att jävlas lite med Vincent Mills.

Du finner losern utanför logementet där han står och förbereder sin packning inför morgondagen. När han får syn på dig ryggar han först tillbaka innan han vänder sig bort från dig. Du skyndar fram och med falsk stämman säger du att du vill be om ursäkt för hur du behandlat honom under träningstiden. Det har ju bara varit på skoj, men du har nu insett att du sårat honom och att det inte alls varit meningen. Du har alltid varit en bra lögnare och även om han tvekar verkar Vincent köpa vad du säger. Han tar flaskan du räcker fram som försoning och dricker djupa klunkar.

Du fortsätter ljuga ihop en historia om hur du egentligen alltid gillat honom och att du bara bråkade med honom för att få hans uppmärksamhet. Allt eftersom ni tillsammans tömmer flaskan blir ni mer och mer kamratliga. Vincent tittar ett ögonblick på dig på ett underligt sätt innan han säger att han har något han vill berätta. Med allvarlig min berättar han att han faktiskt blivit väldigt sårad av dina glåpord eftersom han hela tiden varit förälskad i dig men aldrig vågat visa det. Nu kan du inte hålla dig längre utan skrattar högt, rakt i ansiktet på Vincent. Med skratt i rösten säger du till honom hur du skall berätta detta för alla. Hela kompaniet skall få veta att han är en äcklig liten fikus. Du skriker åt honom att du bara ljög, att du alltid tyckt han varit värdelös, ful och dum. Att du är den bästa och han är sämst.

Med tårar i ögonen springer Vincent därifrån, ackompanjerad av ditt gapskratt. Han rycker åt sig sitt gevär när han springer förbi packningen. Du reagerar inte på det då, men när du vaknar, alldeles kallsvettig inser du vad som egentligen hänt. Vincentsköt sig själv på grund av ditt hån. Herregud, vad har du gjort?

Handout slutscen Blakeleigh:

Föraren är Vincent Mills. Han ser blek ut med mörka ringar runt ögonen. Hans mun och haka är färgad av levrat blod och när han vänder sig ifrån dig ser du att hela hans bakhuvud är ersatt av en blodig massa. Han vänder sig åter mot dig och hans blick är fylld av hat.

Handout mellanscen 1: Ira

Du drömmer om en ambulans som åker genom de engelska fälten i rasande fart. Dess strålkastare lyser upp nattmörkret och över vrålet från den plågade motorn kan du höra röster som förtvivlat säger att han inte kommer klara sig.

Handout mellanscen 2: Ira

Du drömmer att du är tillbaka i England. Något med drömmen känns väldigt verkligt som om det faktiskt hänt. Irriterad går du från festen i ladan sen Blake stulit din brud. Du är inte berusad, eftersom du inte druckit så mycket. På väg tillbaka mot kasernen går du förbi puben där ni började festen. Ägaren är precis på väg att stänga för dagen när du kommer fram. Han vänder sig mot dig och hans ansikte förvrids i en grimas av avsky.

– Djävla amerikaner, säger han, som kommer hit och tror att de äger landet. Ni tror att ni skall komma och rädda oss från den stora stygga tysken, fortsätter han. Smädelserna och anklagelserna mot ditt hemland fortsätter utan synbart stopp. När han går in på direkta personangrepp mot dig hör du honom nästan inte längre, för blodet susar i dina öron och du knyter nävarna i fickorna.

Ilskan kokar inom dig. Med ett öronbedövande krasande finner din knytnäve kontakt med mannens ansikte och han faller handlöst till marken. Du böjer dig ner och fortsätter slå honom med dova dunsar över magen och ryggen. Svetten rinner ner för ditt ansikte och när du inte orkar slå längre börjar du sparka på honom. Dina kängor färgas röda av blod alltmedan mannens bön om nåd tystnat. Till slut orkar du inte sparka längre och på svaga ben stapplar du därifrån utan att titta tillbaka.

Handout mellanscen 3: Ira

Du drömmer igen. Åter ser du ambulansen från den första drömmen. Den susar fram genom den mörka natten med ett vrål från de överarbetade motorerna. Fortfarande hörs röster över oväsendet som förkunnar hur mannen redan är död och att man lika gärna kan ge upp. Men den andra rösten vägrar acceptera det. Med skrikande däck stannar ambulansen framför sjukhuset. En man täkt med en blodig filt över sig bärs in på en bår. Det är engelsmannen, som du mötte utanför puben. Herregud, du visste inte att det var så illa, att du slagit och sparkat så hårt...

Handout mellanscen 4: Ira

Du drömmer igen. Du ser en operationssal med doktorer och sjuksköterskor som febrilt försöker rädda livet på mannen du misshandlade. Det är blod överallt och ingen i rummet verkar ha något egentligt hopp om att lyckas. Men de måste försöka. Efter en kort stund märker du att de ger upp. En doktor drar upp ett skynke över mannens ansikte och alla går sedan ut genom dörren. In kommer istället en präst. Han drar undan skynket, sluter mannens ögon och läser en tyst bön. Han placerar mynt på mannens ögonlock medan han med andra handen gör korstecken över mannens ansikte. En tår rinner nerför prästens kind och du vänder dig bort för att slippa se mer.

Handout mellanscen 1: Anthony

Du drömmer att du är tillbaka i England. Något med drömmen känns väldigt verkligt som om det faktiskt hänt. På överförfriskade ben stapplar du genom fälten bort från dina kamrater och festen som åter fick dig att dricka. Du kunde inte motstå och när de första klunkarna rann ner för din strupe var det som att komma hem igen, efter att ha suttit i fängelse. När du väl börjat kunde du inte sluta och spriten fortsatte flöda nerför din vana strupe. Nu står du här och lutar dig mot en vägg i ett försök att få världen att sluta snurra. Med en stråle av urin riktad mot väggen skrattar du högt åt hur enfaldig du var som trodde du kunde sluta. Pistolen Kapten Klein glömde på puben, och som du tog med för att ge honom pressar kallt mot din mage innanför bältet.

Plötsligt avbryts du i dina tankar av en arg röst bakom dig. När du vänder dig om ser du en tysk soldat rikta ett gevär mot dig. Nej, vänta det är bara en bonde med en påk som han hytter mot dig medan han försöker läxa upp dig om att inte pissa på hans hus. Din syn är förvräng av alkoholen och du kan inte avgöra om det är en tysk som står där eller bara bonden. När han gör ett utfall mot dig med påken drar du snabbt pistolen ur byxlinningen och skjuter ett skott. Mannen faller ihop vid dina fötter. Du stirrar på hålet i huvudet och på pölen av blod som sprider sig runt hans huvud. Herregud, vad har du gjort?

Handout mellanscen 2: Anthony

Du drömmer igen. Du står fortfarande kvar och tittar på det som är kvar av mannens ansikte. Små vita maskar har börjat krypa i skothålet och det öga som fortfarande finns kvar stirrar tomt upp mot dig och möter din blick. Blodpölen runt hans huvud har spridit sig och tåspetsarna på dina kängor står nu i blodet. Pistolen har du tappat vid sidan av mannen. Och ur dess mynning tränger en tunn rökstrimma som sticker i din näsa.

Handout mellanscen 3: Anthony

Du drömmer igen. Mannen på marken framför dig ser ut att ha legat död i flera dagar. Flugor kryper in och ut genom skothålet i hans ansikte och stanken som kommer från kroppen är fruktansvärd. Dina kängor har torkat fast i det levrade blodet och när du slutligen lyfter dem bildas sega strängar som sträcker sig mot marken. Du lyfter långsamt flaskan du hållit i handen hela tiden. Roten till ondskan som för ett ögonblick lyste i dina ögon. Förskräckt släpper du buteljen som faller till marken med en duns. Innehållet börjar spillas över marken och blandas med det levrade blodet. Alkoholen gjorde det här. Det var inte du. Det var spritens fel. Om du bara inte druckit så mycket.

Handout mellanscen 4: Anthony

Du drömmer igen. Liggande i fosterställning ser du på flaskan som nu är tom. Flaskan som innehöll den djävulska spriten som är grunden till allt ditt lidande. Spriten som du aldrig kunnat säga nej till, som alltid lockat dig med sina löften om att ta bort smärtan och de dåliga minnena. Genom flaskans rundade glas ser du den döde mannens livlösa kropp. Han stirrar tomt på dig men hans blick förvrängs av flaskans glas och hans blick borrar anklagande ända in i ditt hjärta. Du vänder bort blicken och önskar att du aldrig sett en flaska i hela ditt liv. Samtidigt är ditt sug efter alkohol större än någonsin.