

Än dansar älvor

Robert Holmberg

"Regnet slog skoningslöst ner över den hårda asfalten. Man hade lovat bättre väder på nyhetssändningen tidigare under dagen, men det verkade som om de högre makterna än en gång bestämt sig för att strunta i metrologernas prognoser. Nere på den gamla motorvägen passerade en grön Ford i hög hastighet. Den trotsade våghalsigt både hastighetsbegränsningar och de väldiga vattenmassor som vräkte ner från skyarna.

Christie skruvade upp volymen högre tills den skråniga popmusiken fick det att skära i hennes öron. Hon hade hoppats att den skulle kunna störa ut hennes tankar, att hon för några få sekunder skulle få slippa tänka. Det gjorde ont, fastän skottskadan nästan läkt nu. Hon ville inte se efter, rädd för vad hon skulle se. Rädd för att tänka på vad som hade hänt. Tårarna hade sedan länge slutat komma, hon orkade inte mer. Allt hon kunde göra nu var att öka farten. Hon visste inte vart hon var på väg, eller hur långt hon hade åkt. Det enda som betydde något var att komma bort från allt. Långt bort från Jimmy, Kimberly och resten av världen. Hennes tankar vandrade åter tillbaka, hon orkade inte hålla emot dem längre. Hon orkade inte leva..."

Än dansar älvor är en modern saga obunden av spelsystem. Historien utspelar sig under några dagar i en värld mycket lik vår egen, någon gång i mitten av det andra årtusendets sista decennium (1996 för de som är noga med sådant). Skolan är slut för sommaren och fyra amerikanska tonåringar ger sig iväg på en färd genom USA för att fira livet, kärleken och den nyvunna friheten. Färden för dem närmre varandra, mycket närmre än de någonsin kunnat ana. Alla har de olika skäl att fly stadens jäkt och ansvarsfyllda uppgifter denna sommar, men en sak har de gemensamt - de är alla sökare. De söker det stora äventyret, friheten, kärleken och kanske främst av allt en egen identitet. En plats i det stora hela och en trygghet inom sig själv.

Äventyret är uppbyggt så att det skall kunna passa olika spelstilar. Föredrar spelarna att spela ut sina karaktärer mot varandra och samtala mycket kan stor vikt läggas vid den första delen av äventyret och de mindre actionbetonade delarna av den andra. Om de däremot gillar snabba, actionfyllda scener och stämningsfylld skräck är det bara att göra äventyrets andra del till den centrala.

Bakgrund

Jimmy är en ung man på väg in i vuxenlivet. Hans kärlek till Christie, hans vänskap med Simon och barndomsvännen Kimberly leder honom att denna sommar fatta ett mycket viktigt beslut. Till hösten kommer vännerna att splittras, då de alla sökt till olika skolor, och vissa av dem kanske aldrig ses igen. Jimmy bestämmer sig för att hoppa av sommarskolan och sätta sin framtida utbildning på spel för att rädda det som räddas kan. Tillsammans med de andra bestämmer han sig för att olovandes låna sin fars bil och istället för att spendera sommaren vid skolbanken fira livet och vänskapen vid sin fasters fiskestuga. En klar, fin, morgon tar de så sin packning, de pengar de lyckats skrapa ihop och ger sig iväg på sitt livs färd. Deras plan är lika enkel som den är impulsiv. Alla har lämnat meddelanden, som förklarar deras plötsliga försvinnande, åt sina föräldrar. Ungdomarna kommer att anlända till stugan några dagar efter avfärden, men har ännu inte funderat speciellt mycket kring var de skall sova eller äta efter vägen. De antar att allt kommer att ordna sig och ser alla fram emot att få njuta av denna sista, varma, härliga sommar tillsammans vid stugan. Men som så ofta här i livet är det resan som kommer att visa sig vara det viktiga.

För att kunna förklara några av de mer centrala händelserna i äventyrets andra del krävs det att vi tar ett steg tillbaka för att betrakta berättelsen ur en annan synvinkel. Magin i världen har sedan länge varit försvunnen. Fantasin och kreativiteten dör ut i våra städer, plågad till flykt, snärjd av tidens tro på logik och förnuftsmässiga

lösningar. Men något har hänt som leder kraften tillbaka. Tiden är inne för den att ta sig ut ur sitt fängelse och den hotar krossa allt som står i dess väg. Utan att veta det kommer de fyra ungdomarna att hamna i mitten av den malström som formas när den uråldriga kraften under en kort tid återvänder. De kommer att få uppleva dess omstörtande kraft mer än någon annan - de befinner sig i skalvets epicentrum.

Mer om magins effekt på rollpersonerna och omgivningen kommer att ges i äventyrets andra del.

Stämning

Som spelledare av *Än dansar älvor* är kanske den viktigaste uppgiften att bygga upp en trovärdig och genomgripande stämning och att spegla karaktärernas känslor i beskrivningarna. Omvärlden ändras så att de intryck karaktärerna får är speglade av deras inre känslomässiga läge och får på så sätt en stämningshöjande effekt och händelserna känns närmre. Exempel på sådant som kan förändras är vädret, andras bemötanden, beskrivning av platser och den överhängande stämningen. En person som redan är rädd kommer att uppfatta kusliga situationer på ett mer skrämmande sätt än de som inte är det, men kommer även att uppfatta de personer de möter som mer hotfulla. Låt det däremot inte växa sig ur proportion, ingenting blir bra om det överanvänds.

Handling

Burkville, belägen i den amerikanska delstaten Alabama, är vid första anblick en trevlig och idyllisk småstad med allt som hör därtill. Alla verkar känna alla och de flesta hälsar vänligt på varandra när de vandrar nedför stadens gator. För Jimmy Cortin och hans vänner representerar staden dock något helt annat. De ser den som en del av den hårda värld de tvingas leva i och i vilken de formas till människor de inte vill vara. Det är kanske framförallt därför de valt att fly staden denna sommar.

Ungdomarna kommer att avresa tidigt en lördagsmorgon i början av juni. Deras färd kommer inledningsvis att ta dem genom tätbebyggda områden och städer, men ju längre de åker desto ödsligare blir landskapet. De kommer antagligen att stanna för att äta och, när natten sluter sig kring dem, för att sova. Innan de hunnit finna härbärge råkar de ut för en våldsam olycka och berättelsen går in på sin andra del.

Den andra delen utspelar sig under natten vid en vägkrog dit de skadade ungdomarna lyckas ta sig. Strax innan krocken öppnades ett hål i verkligheten där energin som tidigare beskrivits tog sig ut - den kommer att tunnas ut och slutligen försvinna när morgonen anländer över det öde landskapet, men just nu spelar den en stor roll i dramat. Vid vägkrogen kommer våra stackars vänner att få uppleva magins återinträde och slutliga utjämning, allt medan natten färdas mot morgonen. När dagen gryr kommer de inte att vara desamma som när de kom. Magin är en kaotisk kraft som inte lämnar någon oberörd, och detta kommer också att återspeglas i berättelsen.

När vi lämnar ungdomarna kommer deras liv att vara kraftigt omskakade, men förhoppningsvis har de stenar som vänts under äventyrets gång lett till att deras problem fått luftas och att de känner sig säkrare i sina roller. Kanske har Jimmy och Christie brutit upp, kanske är de fortfarande tillsammans och närmare varandra än någonsin... Det enda sättet att ta reda på det är att spela äventyret, så: Mycket nöje!

Del 1 - På resa genom Alabama

Inledning

Inledningens viktigaste funktion är att ge spelarna en beskrivning av plats, tid, stämning och vara en sorts inkörsport för deras rollspelande. Den skrivna inledningen kan läsas för spelarna, eller så kan du använda den som grund för en egen inledning, valet är ditt.

"Sommaren, med alla sina ljud och dofter, hade precis vaknat till liv efter den lugna natten när Kimberly Harwinson kom vandrande längs uppfarten till familjen Cortins hus. Hon hade packat det lilla hon tänkt ta med sig i sin rygsäck och i den resväska hon släpade vid sin sida. Vinden var stilla och värmen påtaglig fastän dagen ännu inte riktigt kommit igång. Jimmys föräldrar skulle inte komma hem från sin affärsresa på ännu några timmar, så de hade gott om tid att diskutera, låsa och packa in sina saker i bilen innan det var dags att åka. Fortfarande lite sömnig efter nattens sista skissande tittade Jimmy med ett leende upp mot Kimberly och gick henne till mötes. På andra sidan staketet gjorde sig herr Wilsons gamla gräsklippare hörd. Sommaren var verkligen här för att stanna."

När historien tar sin början väntar Jimmy precis på att de andra ska dyka upp. Kimberly är den första att komma, men det dröjer inte länge innan de andra också kan ses komma vandrande med sin packning. Låt gärna karaktärerna samlas inne hos Jimmy och diskutera igenom hur resan ska gå till väga, vad de behöver handla, vilken musik som ska spelas och hur sommaren i allmänhet ska bli. När det väl blir dags att åka är luften fylld av förväntan. Popmusiken flödar genom bilens högtalarsystem och på radion förutspår man början på en värmebölja med goda förutsättningar för en mycket fin sommar. Resan kunde inte ha börjat mycket bättre.

Färden

De har alla körkort (något du kan påpeka för spelarna om de undrar), så förarbyten sker närhelst karaktärerna önskar. Bilens musikanläggning är påkostad och ger ett utmärkt ljud. Vägen är till en början mycket bra och den vardagliga stressen i trafiken gör sig synlig först när de passerar de två större städerna som ligger efter vägen norrut - först Montgomery och sedan Birmingham. Ute på landsbygden är vägarna inte mer befolkade än att man kan finna sitt eget tempo och lugnt ta sig dit man vill i egen takt.

Stressa inte spelarna i onödan under denna bit av äventyret. Om de känner att det går lite för långsamt så kan du alltid lägga in händelser som stopp för mat, eller inhandling av proviant till stugan, men om de verkar trivas och håller en konversation igång så stör dem inte mer än nödvändigt. Beskriv gärna trafiken och naturen utefter de känslor som kan tänkas uppstå i de olika situationerna. Stressen i innerstan, lugnet och friden ute på motorvägarna.

Om spelarna så önskar är en grillfest på någon strand inga problem att ordna. Jimmy känner till en bra plats vid Florence, Alabama, som ligger ungefär 30 mil från Burkville, som inte leder till någon större omväg. Verkar spelarna trivas i sina roller och gärna utvecklar historien på stranden finns det inga hinder att skjuta upp äventyrets andra del tills natten därpå - förflytta bara händelserna ett dygn framåt.

Låt spelarna göra i stort sett vad de vill tills det börjar bli dags för middag och de svänger in på *Richards State*, en typisk vägkrog med flertalet bilar och långtradare parkerade i sin närhet.

Vägkrogen

Richards State är inte längre lika inkomstbringande som den en gång varit. Richard själv försvann förra året med halva årsvinsten och hans bror Patric har försökt sköta verksamheten så gott han kan - även om hans expertisområde är bilverkstaden som finns i anslutning till restaurangen. Patric har sökt nya anställda men det verkar vara brist på arbetskraft i området, eller så har ryktet om Richards States förra ägare och hans förskingring helt enkelt gått före honom.

Allt detta, sammantaget med revisorn Steven Jones plötsliga besök tidigare under dagen, har förvandlat den annars relativt godhjärtade Patric till en mycket arg, lättirriterad och framförallt bister man. Saker och ting går snett i köket (kocken talar inte engelska, och är minst lika grälsjuk som Patric), en kund lyckas förstöra det gamla space-invader spelet, lastbilschaufförerna vid biljardbordet spelar om pengar samtidigt som revisorn olämpligt dyker upp igen för att få sig något att äta och till råga på allt säger Richards States enda servitris upp sig efter en utskällning. Karaktärerna kommer, förståligt nog, inte att få sig en speciellt trevlig matstund. Att sedan revisorn är en nära vän till Jimmys föräldrar gör inte saken bättre. Efter att ha fått fel mat och en nota för något de varken ätit eller beställt är det dags för bilfärden att fortsätta.

Väl ute vid bilen igen möts de av en otrevlig överraskning - vänstra delen av fronten pryds nu av en liten, men väl synlig, buckla där bitar av lacken också försvunnit. På vindrutan ligger en lapp som förklarar att kvinnan som gjorde detta är synnerligen ledsen och att de kan ringa henne för att reda ut saken. Lappen är undertecknad Jamie, men något telefonnummer, adress eller annan nödvändig information för att nå henne har hon inte uppgett.

Resans katastrofala slut

Väl inne i bilen igen märker ungdomarna att radiomottagningen börjat bli dålig. Det verkar som om de hamnat i någon sorts radioskugga. För att göra saken ännu lite värre börjar också vädret att bli märkbart sämre och någon timme efter det att sällskapet lämnat Richards State råkar de ut för ett kraftigt regnväder. Ovädret pendlar mellan störtskurar och stunder av kraftigt duggande, men en sak är säker - i ett sådant här läge är man glad att man har tak över huvudet.

När regnet efter ytterligare en stunds bilfärd börjat lugna ner sig lite (det vräker inte längre ner utan hejd) inträffar något mycket besynnerligt. Det hela börjar med att radion börjar bete sig underligt. Spelar de musik trasslar den till bandet, eller hoppar slumpmässigt mellan skivorna, för att sedan sätta på radion. Displayen visar att den söker efter en station, men allt som hörs är ett högt brusande ljud i vilket man kan höra små korta bitar av musik. Den förste som rör i radion får sig en stark stöt som snabbt sprider sig genom hela kroppen. Efter det tystnar ljudet och allt displayen visar upp är ett blinkande . Karaktärerna kommer inte att ha tid att fundera speciellt mycket över fenomenet när de plötsligt blir medvetna om att marken under dem skakar som om en jordbävning var på väg. Långt borta i natten, bortom ett fält på bilens högra sida, kan skönjas ett ljus som av starka strålkastare vars ljus försöker tränga igenom det disiga mörkret. Ett mullrande dån tar vid och ljuset växer när det kommer allt närmre.

Som ett snälltåg genom den tysta, mörka natten passerar något förbi dem. Bilen skakar till och de känner alla hur de kastas framåt för att sedan med enorm kraft slitas bakåt igen. Det skärande dånnet försvinner och allt som fyller deras sinnen är den förlamande smärtan efter att deras kroppar slagit in i instrumentpanelen och de hårda baksidorna av förar- och passagerarstolarna. Det sista någon minns innan de förlorar medvetandet är det skärande ljudet av ett signalhorn och det starka skenet av strålkastare.

Del 2 - Den förlösande natten

Uppvaknandet

Sakta, sakta kommer de så åter tillbaka till vaket tillstånd. Det första som gör sig känt är det bländande skenet av strålkastarna som letar sig in genom den spruckna vindrutan. Hörseln är det andra sinnet att återvända och skränet från någon av bilarnas signalhorn ger sig tillkänna. Det är som om det alltid funnits där - som om det alltid grävt sig in genom hörselgången för att sprida sitt kakafoniska ljud. De är alla skadade, somliga mer än

andra, men de kommer en efter en till medvetande. Föraren sitter fastklämd och saknar känsel i sitt högra ben, men med de andras hjälp går det att ta sig ut ur vraket av det som en gång var Jimmys föräldrars bil. De har ingen aning om hur länge de legat medvetslösa, men det är fortfarande sen kväll. Alla klockor verkar ha stannat vid samma tid som bilens stereo kollapsade - det vill säga de som inte krossats eller förstörts vid kollisionen.

Mörbultade lyckas de ta sig ut på vägen. Ingen förutom föraren verkar ha fått några allvarligare skador, även om ingen skulle kunna påstå sig må bra. En närmare titt på benet visar att det blivit rejält krossskadat och att det vore bäst att så snart som möjligt få personen under läkarvård. Underligt nog känner föraren (vem av ungdomarna det nu än var) inte av smärtan i det nu allvarligt krossskadade benet, men det kan bero på chocken eller att benets känsel i stort sett försvunnit.

Utanför bilen är världen mörk och kall. En kylig vind drar fram och regnet duggar lätt ner över den ödsliga vägen som verkar sträcka ut sig i all oändlighet. Ovanför deras huvuden löper en kraftledning som med jämna mellanrum hålls uppe av gigantiska konstruktioner av stål. Ledningen sprakar till i regnet och man kan märka hur elektriciteten dansar mellan kablarna högt där uppe. Längre bort verkar en av kablarna ha brustit och fallit mot marken. Där den landat finns inte annat än bränd jord - och den ännu smått fräsande ledningen.

De båda bilarna har frontalkrockat mitt på den öde vägen. Vem som passerade mittlinjen först är omöjligt att säga. Den andra bilens förare verkar inte ha klarat sig lika bra som ungdomarna. Mannen ligger halvvägs ut genom vindrutan med sitt sargade ansikte vänt mot motorhuven. Blodet rinner sakta från hans kropp ner mot asfalten - inget kan längre få honom tillbaka.

Att stanna vid bilen är inget vettigt alternativ. De är alla skadade och kommer snart att börja frysa när regnet trängt igenom deras kläder. Den andra bilens strålkastare kommer också inom kort att slockna då batteriet blivit kraftigt urladdat av den energivåg som passerade. Att vända om och vandra tillbaka leder inte heller någonvart - särskilt då de vet att den närmsta bebyggelsen ligger några mil i nordlig riktning.

Det går att rädda de flesta sakerna ur bilens baksäte och ur bagageluckan, vilken tyvärr gått i baklås men kan öppnas med nog mycket våld. Bilen de krockat med är inte direkt tungt lastad, men om karaktärerna letar kan de finna de filter som mannen lagt över klädseln i bilens baksäte. I övrigt, om ungdomarna av någon anledning skulle vara intresserade av att genomsöka den dödes bil, kan de i handskfacket finna en termos med fortfarande varmt kaffe, tre inplastade smörgåsar och några mycket tummade exemplar av en lokalt producerad porrbaska. I bilens bagage finns inte mycket annat än en varningstriangel, ett reservdäck, en halvfull bensindunk och en verktygslåda.

Jennifer O'Maleys Truck Stop

Efter en stunds vandring längs vägen (eller kraftledningen om de hellre vill det) lägger de märke till ett blåaktigt blinkande sken i fjärran. När de kommer närmre finner de skenets källa - en massiv skylt placerad på en järnställning ungefär tre meter upp i luften. Texten "*Jennifer O'Maleys Truck Stop*" blinkar och gnistrar neonblått i mörkret. Flertalet rör har slocknat och det fräser ilsket om generatören på ställningens baksida. Det dröjer inte länge innan ett rör blinkar till och sprider sitt sista ljus för en kort stund över heden innan även det slocknar. Av skylten att döma ligger rastplatsen ungefär femhundra meter längre bort, och den talar mycket riktigt sanning. Någonstans ute i natten kan de höra avlägsna hundskall, men de dör ut i tystnaden innan ungdomarna kommit fram till rastplatsen.

Ännu en stunds vandring genom natten för ungdomarna fram till rastplatsens infart, som nu står tyst och öde. Tre bilar står parkerade längs långsidan av restaurangen och huvudbyggnaden. Två av dem verkar vara privata och den tredje är en patrullbil för Alabamas poliskår. De är alla låsta. I fönstren på huvudbyggnaden brinner ljus som sprider en känsla av värme och trygghet i den annars så kalla och mörka natten. Längre bort står en

långtradare parkerad vid den enorma grusplanen och i dess närhet kan man lägga märke till några bensinpumpar och en barack uppställd på pallar. Flertalet större skyltar visar i sin tystnad vägen in från landsvägen, samtidigt som de lockar med utsökt mat och tillfällig vila för trötta själar. Bakom huvudbyggnaden ligger en stor inhägnad yta som verkar ha tjänat som husvagnspark. Numera liknar den snarare en kyrkogård där de gamla, uttjänta husvagnarna sakta rostas bort. Skylten som berättar om platsens forna storhet står nu placerad vid sidan av de murkna stolparna som förr höll den upprätt. *"Invigd 1962"* kan med svårighet utläsas, och där ovan *"Ditt hem på vägen"*.

Övriga platser

Platserna som beskrivs nedan kommer att vara av intresse senare i äventyret även om karaktärerna inte undersöker dem nu. Glöm för den del inte bort mörkret, den genomträngande vinden och det lätta regnet om ungdomarna skulle bestämma sig för att undersöka området ytterligare.

Lastbilsparkeringen

Ett hundratal meter från huvudbyggnaden ligger en stor grusplan som verkar användas främst som parkering för de lastbilar som stannar vid restaurangen. Parkeringen är denna natt öde, sånär som på ett fordon. Bilen är svartlackerad och släpet helt vitt med undantag av den färgglada reklamen för sin kylda last av kött. En glad gris i käckä kläder, iklädd stråhatt och med ett stort leende på sin alltför mänskliga mun utbrister i ett hurrarop för produkterna samtidigt som den lutar sig mot ett gult staket i bakgrunden. I mörkret bland de slocknade gatlamporna på parkeringsplatsen inger grisen snarare en känsla av galenskap och rädsla än den glädje den var menad att föra fram.

Lastbilens förardörr står olåst och nycklarna sitter fortfarande i fordonet. Tyvärr vägrar startmotorn att ge med sig och batteriet verkar inte längre alstra nog med energi för att driva varken radion eller lyset i hytten. Bakom förar- och passagerarsätena finns ett litet utrymme, stort nog att tjäna som sovplats åt fordonets chaufför. Den lilla sängen verkar ha använts och står obäddad. På täcket ligger en dagstidning från gårdagen och en påbörjad flaska öl står nedställd på golvet. I handskfacket kan man finna en karta, tuggtobak och en mindre, oladdad revolver. Inga extra patroner syns till.

Barracken

I närheten av bensinpumparna står en gammal träbarrack uppallad. Dess gröna, flagnande färg och det faktum att vissa plankor är spruckna tyder på vanvård. Dörren verkar inte gå att stänga riktigt och hänglåset ligger rostigt på marken. Inne i barracken finns inga ljuskällor förutom ett fönster på den ena långsidan. Lukten för tankarna till skämd mat eller avföring, och man kan väl ana att barracken inte varit i användning på mycket länge.

Ett ruttnande kadaver av en katt är det första som möter den som kliver in. Katten verkar ha råkat ut för något rovdjur, men det är svårt att säga utan en närmare titt. Barracken består i huvudsak av två rum och en stinkande toalett. Det ena rummet tjänade en gång i tiden som sovrum, men de möglande sängdynorna och fuktskadade golvet gör det tämligen obrukbart. Det kombinerande kök- och fikarummet är i bättre skick, även om den som sist nyttjade den avstängda kylen glömt att städa ur resterna av mat. Bordet är nersölat av vad som en gång kunnat vara kaffe (mest av den krossade kaffekannen att döma) och flertalet gamla tidningar ligger strödda över golvet. Det enda som skulle kunna vara av intresse i barracken är den öppnade första hjälpen lådan som sitter på väggen i fikarummet.

Husvagnskyrkogården

Att bege sig in på husvagnskyrkogården är inte att föredra. Regnet har bildat stora vattenpölar, som mer liknar sjöar än något annat, i leran. Ett drygt femtiotal husvagnar och husbilar står uppställda innanför inhägnaden. De

flesta är långt gångna i sitt förfall och det mesta av värde har länsats för länge sedan. En utmärkt plats att gömma sig på, men knappast en plats där mödrar skulle låta sina barn leka.

Parkeringen utanför restaurangen

Bilarna som står parkerade här är som sagt låsta. Om någon skulle vilja ta sig in i dem på annat sätt, kanske genom att krossa en ruta, är detta fullt möjligt. Det verkar som om batteriet i den ena bilen slutat fungera, vilket leder till att den vägrar starta. Den andra bilen har punktering, men batteriet verkar kunna ge nog med ström för att den ska kunna rullas igång. Om de skulle få igång bilen kommer den att sluta fungera efter bara en liten stunds färd. Vilket felet än är leder det till att tändstiftet spricker - att byta ut det gör inte saken bättre, inget verkar kunna få bilen att fungera igen.

De två första bilarna är utrustade med vadhelst man kan förvänta sig finna i en normal amerikansk bil - karta, reservdäck, registreringsbevis, någon gammal tidning, ett synnerligen pinsamt semesterkort, en halvt uräten godispåse, och förstås en stor del skräp. Polisbilen är utrustad enligt standard och har, förutom en väldigt bra karta och en komradio, två hagelbössor fastsatta i ett ställ. Stället är låst och nyckeln kan man faktiskt inte se till. Komradion fungerar tyvärr inte, troligen av samma skäl som allt annat häromkring - strömbrist.

Restaurangen

Skylten som en gång berättade för besökare om dagens rätt har blåst omkull i stormvädret som tidigare under dagen svepte över trakten. Den långa rampen som leder upp till ingången är blöt och hal och när man kommer in under takets skydd kan man se fotspår fortsätta fram mot dörren. Någon måste nyligen ha gått in, och genom fönstret sprider stearinljusen sitt varma ljus.

Dörren är olåst och ett välbekant plingande ljud alstras när den öppnas. Rummet skiljer sig markant från världen utanför. Här inne finns ljus, värme och skydd mot regnet. Rummet är stort och den enda belysningen är stearinljusen i fönstren. Dessa räcker dock gott och väl - och sprider en mysig stämning kring sig. Salen liknar mycket den ordinära bilden av en restaurang efter vägen. Flertalet bord, med stolarna uppställda, finns utplacerade och längre in finns disken där man nästan kan föreställa sig expediten stå. En fällbar lucka gör det möjligt att ta sig in bakom disken och en dörr, som antagligen leder till köket, kan skådas där bakom. Det finns två andra dörrar i rummet. Den ena med ett runt fönster och en skylt med texten *"endast behörig personal"*. Den andra med den arketypiska toalettsymbolen. En mynttelefon finns placerad precis bredvid ingången, men med kapad sladd har den svårt att fungera. I ett av salens hörn står en tyst och mörk jukebox. Klockan här inne har stannat på samma tid som ungdomarnas och det syns inte till en enda levande varelse.

Borta vid ett av fönstren står en storvuxen, renrakad, man och visslar för sig själv. Han är klädd i jeans och en enkel jacka med en avtecknad och mycket glad gris på baksidan. Den kala hjässan, storleken, och den normalt bistra attityden hos lastbilschauffören Jason Daniels leder ofta till att folk får en negativ inställning gentemot honom. Detta faktum leder i sin tur till att Jason blir än mer bister och förstärker så det negativa intrycket. Denna natt har han blivit stående mitt ute i ödemarken med sin last och är därför inte på världens bästa humör, men hjälper förstås till om någon är sårad. Jason misstänker att allt inte står rätt till med konstapel Scott Williams (se nedan), men hans förakt mot poliser i allmänhet gör det svårt för honom att föra fram det utan att komma in på mer principiella diskussioner. Han föredrar istället att strunta i Williams.

Konstapel Scott Williams

Innan ungdomarna har hunnit utforska fler delar av huset än själva matsalen och möjligen även den högst ordinära toaletten öppnas dörren med det lilla runda fönstret. En lång, mager man med benigt ansikte fullt av ovårdad skäggstubb kliver ut med bittert sammanpressade läppar. Han är klädd i Alabamapolisens uniform och bär sitt tjänstevapen förvånansvärt synligt.

Han hälsar karaktärerna med en nickning för att sedan plocka ner en stol från ett närliggande bord och med en ljudlig suck sätta sig ner. Konstapel Scott Williams är ingen pratglad man, men muttrar motvilligt att hans natt hittills varit ett helvete och att han helst inte talar om det. Hans bil slutade att fungera för någon timme sedan och han har rullat den hit till restaurangen. Den korta tid han varit på restaurangen har inte hjälpt hans humör. Han hade hoppats på en kopp kaffe och kanske något att äta, men det verkar som om restaurangen är så gott som övergiven. Scott hörde plingandet från dörren innan han hann undersöka saken närmre och bestämde sig för att se vem det var som anlände. Han är mycket irriterad över att komradion inte fungerar och lovar att strypa den slyngel som förstört restaurangens telefon. Det finns inget annat att göra än att vänta, i alla fall enligt Scott. Konstapeln och lastbilschauffören går inte särskilt bra ihop, och ägnar sig åt något som skulle kunna liknas vid ett kallt krig under de stunder de befinner sig i varandras närhet. Det är möjligt att någon eller några av karaktärerna väljer att utforska resten av byggnaden innan Scott börjar bete sig konstigt, men det är viktigt att någon är kvar nere hos honom, eller träffar honom senare, för att handlingen skall fortskrida. Om någon bestämmer sig för att snoka runt i huset finns beskrivningen av de andra delarna under rubriken *Restaurangens inre*.

Trots att Scott Williams påstår motsatsen verkar han helt uppenbart inte må särskilt bra. Han svettas ymnigt och torkar sig hela tiden om ansiktet. Hans ögon verkar ha svårt att fokusera från stund till stund och ibland muttrar han saker för sig själv som knappt går att uttyda. Efter en stund följer nervösa ryckningar som ytterligare förstärker karaktärernas misstankar om hans hälsa. När han så med ett frustande läte reser sig upp och välter omkull stolen han suttit på är det något hos honom som förändrats. Hans ögon skiner av frånvaro medan de vandrar fram och tillbaka. Han osäkrar sakta sitt vapen samtidigt som han drar det. Det är nu kaoset bryter ut.

Ett svagt mullrande börjar göra sig känt. Det dova ljudet ökar i intensitet allt medan ljusen i fönstret börjar fladdra och kastar stora skuggor över rummet. Konstapel Williams kramar sin revolver så hårt att man kan tyda blodådrorna i hans ansträngda ansikte. Han skriker något som knappt går att uppfatta över det alltmer växande ljudet och vänder sig mot karaktärerna, blint stirrande. Jason Daniels slänger sig fram mot Williams, men möts av ett hårt slag av kolven till revolvren och faller mot golvet.

Så plötsligt händer något underligt med fönstren när en våg av energi löper genom salen. Ett efter ett börjar de bukta inåt för att sedan splittras och sprida sina skärvor över rummet. Williams skriker något mer och öppnar eld mot ungdomarna. Den första kulan träffar Christie (eller någon annan - beroende på vilken stämning du eftersträvar. Simon bör under inga som helst omständigheter bli skadad nu då hans skada ger minst dramatisk effekt) i axeln och hon känner den brännande smärtan när den löper rätt igenom henne. De andra kulorna viker av och träffar omöjliga mål - glasspegeln bakom disken, toalettdörren, Jason Daniels där han ligger på golvet, väggen bakom Williams och ett av ljusen som står snett bakom honom. När kulorna är slut fortsätter Williams maniskt att krama avtryckaren, hans blick är fortfarande låst vid karaktärerna. Dånet börjar sakta avta samtidigt som Williams sätter revolvren mot sin egen panna. Alla vet vid det här laget att det inte kan finnas fler skott kvar i magasinet, men när Williams huvud exploderar i ett moln av blod och hans livlösa kropp faller till marken verkar det som om det omöjliga har inträffat. Han ligger i en pöl av sitt eget blod blandat med glassplittret från fönstren - död.

Jason försöker resa på sig, men det är lönlöst. Han träffades först över huvudet med revolvrens kolv och sedan i ena lungan med den förlöpna kulan. Eftersom läkarvård inte är en möjlighet kommer han att dö. Detaljerna kring detta är det bäst att du som spelledare ordnar - särskilt då de kan ha en stämningshöjande effekt.

Christies skottskada värker. Hon känner hur hon blir matt och hur hennes ögon börjar skela medan världen växer sig allt mer otydlig. Såret bör läggas om innan hon förlorar alltför mycket blod. Kulan verkar ha gått rätt igenom kroppen strax nedanför Christies axel och finns mycket riktigt begravd i väggen bakom henne. Hon förlorar

gradvis medvetandet och börjar efter ett litet tag att bli febrig och varm. Hennes puls blir allt högre för att klara av blodförlusten.

Närkontakt

När Christie (eller personen som blev skjuten i hennes ställe) förlorat all kontakt med omvärlden driver hon sakta in i en annan värld. Det är bra om du tar spelaren åt sidan innan du fortsätter - och låter de andra spelarna oro sig över deras svårt skadade vän.

Karaktären känner en känsla av ensamhet stiga upp inom sig, som om han eller hon stod i mitten av ett mörkt universum långt borta från närmsta spår av liv. Saknad och tomhet fyller snart alla sinnen och tårarna kan inte längre hållas tillbaka. Deras våta färd nerför ansiktet lämnar kalla spår efter sig, men ensamheten försvinner inte. Den mörka världen ger vika för minnesbilder - det är omöjligt att säga varifrån de kommer, kanske är de en följd av de känslor som karaktären upplever eller så är det livet som passerar revy innan döden tar sin rätt. Anpassa minnena beroende på vilken karaktär det är som upplever dem. Alla kommer de från karaktärens liv och alla är de en blandning av sorg och glädje, lycka och smärta (t.ex.: den första kärleken följd av den första gången någon svek, en glädjefylld födelsedag och ett sorgset avsked av någon nära och älskad, eller de första vännerna och deras förgänglighet). Ensamheten finns dock alltid där i bakgrunden och får de glädjande minnena att verka flyktiga och tunna. Det enda som verkligen består när minnena försvinner är känslan av tomhet och saknad.

Så står karaktären framför en öppen kista i ett litet kapell. Det är ett minne taget från en begravning av en nära släkting när karaktären var mycket liten. Kvinnan i kistan är vacker där hon ligger, men ändå känns det som en förvrängning av sanningen. Runt omkring gråter de anhöriga - men deras tårar kommer aldrig att vara nog för att få henne tillbaka. Prästen fället sakta igen locket och reciterar *"av jord är du kommen, till jord skall du åter varda"*, samtidigt som han med ett litet spadliknande redskap strör jord över kistan.

Karaktären kan känna hur en fast hand läggs på hennes axel. Mannen som står bredvid är en av de som kommit för att ta farväl, men ingen som karaktären känner igen. Med rödgråtna ögon möter han karaktärens blick och harklar sig lite för att kunna tala. *"Ta med oss. Hjälp oss. Låt oss stanna inom dig"*, han vänder sig åter mot kistan och suckar djupt. Prästen tittar upp mot den församlade skaran människor och tar även han till orda. *"Släpp in oss. Led oss tillbaka. Vi ger dig av vårt liv - du ger oss av ditt."* Han vänder sig om mot korset och faller på knä. En av kvinnorna som står på andra sidan kistan ler ett sorgset, men igenkännande, leende. Hon tar några steg för att komma karaktären närmre och höjer sin hand mot karaktärens ansikte. Varsamt torkar hon bort en tår från kinden och sänker sedan handen igen. *"Förstå oss. Utan oss finns du inte mer - utan dig inte vi"*, hon lägger huvudet lätt på sned. *"Ta vår hand. Släpp in oss. Låt oss leva"*.

Karaktären ställs inför ett val som är mycket viktigare än han eller hon är medveten om. Ett val som kommer att påverka resten av karaktärens liv och även resten av det här äventyret. Minnena är skapade av den magiska energin kanaliserad. Energin är medveten om att den inom kort kommer att tunnas ut och försvinna - om den inte kan finna någonstans att centrera sig och samla kraft (den försökte detsamma med polisen som blev galen och tog sitt liv, och behöver nu ett nytt hem). Om karaktären accepterar kvinnan utsträckta hand kommer energin att stanna inom hans/hennes kropp (se mer om detta under *Magins essens* nedan) och känslan av ensamhet sakta försvinna. Om inte, kommer känslan att sprida sig till dess att karaktärens sinnen inte längre klarar av att ta in mer och världen svartnar. Detta betyder inte att karaktären dör - men vissa förändringar kommer att inträffa vid uppvaknandet (se nedan).

Magins essens

Magin är en avancerad form av energi med en sorts primitiv intelligens främst intresserad av egen överlevnad. Under århundraden besatte den människor innan kraften tunnades ut och till sist försvann helt när människan

antog en mer logisk och rationell inställning till omvärlden. De besatta människorna fick krafter utöver det vanliga och gav upphov till många av dagens legender och berättelser om trollkarlar och häxor.

Genom uttunnningar som sker i det rationella fält som täcker jorden lyckas energin ibland återvända, men bara för ytterst korta stunder. Den tunnas ut rätt snabbt och försvinner alltid innan den kunnat få fotfäste. En sådan uttunning är precis vad som skett denna natt. Skillnaden mot tidigare försök är att energins medvetandegrad på den har platsen växt enormt då flera naturliga kraftfält går samman här, och att den till och med utformat något som skulle kunna liknas vid en mycket enkel plan. En lämplig, kreativ och intelligent varelse måste letas upp för att fungera som värd till dess att energin vuxit nog i styrka för att sprida sig.

Effekten av att ha energin bunden till sig är i sig väldigt enkel. Den fungerar som en förlängning av karaktärens sinnen, känslor och tankar. Energin är i grunden entropisk - eller kaotisk/aggressiv om man så vill - vilket leder till att den har väldigt lätt att utföra nedbrytande och förstörande handlingar (smälta glas och metall, skada, förstöra föremål och förändra sannolikheten att saker inträffar), men ytterst svårt med uppbyggande. För göra det enkelt kan man säga att magin kan göra relativt filmatiska saker som har med förstörelse att göra - och detta på ett undermedvetet kommando av karaktären den är bunden till. Detta leder i sin tur till att karaktären inte är medveten om vad han/hon gör och att du som spelledare måste avgöra när karaktärens känslotillstånd är sådant att något händer (en tumregel - när stämningen kräver det, kasta in det). Det går med tiden att lära sig att kontrollera det extra energiflödet, men det krävs mer träning och tid än vad äventyret tillåter.

Miraklet

Vare sig den skottskadade valt att släppa energin nära eller ej kommer han eller hon nu att börja vakna upp. Den stora skillnaden ligger i på vilket sätt personen vaknar och senare effekter (se nedan).

Om energin släppts in: Kroppen blir strax innan uppvaknandet starkt statisk och det börjar rycka i leder och muskler. Ögonen spärras plötsligt upp och rör sig i ett snabbt, panikartat mönster. Ett lätt gurglande läte följer med kraftig salivutsöndring. Plötsligt släpper allt och personen blir liggande - inga rörelser, ingenting - förrän ögonen åter öppnas och ett lätt leende faller över personens läppar. Blodflödet minskar (mest synligt om personen inte fått första hjälpen ännu), och känslan återvänder. Personen mår inte längre lika dåligt och kan faktiskt ställa sig upp själv, om än på skakiga ben. Såret kommer att läka ihop med en rasande fart och redan någon timme senare är allt som återstår ett ärr - som till och med det kommer att försvinna med tiden. Energin leder också till en del märkbara effekter (som diskuterats ovan), som du som spelledare kan lägga in i den resterande delen av äventyret för att öka spänningen och spåda på den mystiska stämningen. Om du så önskar kan energin vara ute efter att finna fler källor och därigenom påverka de andra ungdomarna också - fast inte i samma utsträckning som den som först råkar ut för det. Detta på grund av att energin delar upp sig i sitt sökande och att den blir allt svagare ju längre tiden går.

Om energin nekats: De andra karaktärerna erfar en olustig rysning samtidigt som det slår lock för deras öron. Personen som blivit skjuten rycker kraftigt till för att sedan ligga alldeles stilla. Huden får en allt blekare ton och känns kall vid beröring. Det är som om livsglöden försvann och bara lämnade kvar ett tomt skal. Den skadade slår så sakta upp sina ögon och ser sig ointresserat omkring. Efter en stund kommer karaktären att ha kommit till sans och vara sig själv igen. Såret på axeln fortsätter blöda och huden runt omkring börjar sakta men säkert anta en otrevlig grön-blå ton. Personen är fortfarande svag, men kan röra sig (dock inte använda den ena armen speciellt mycket) och fungera normalt. Såret och området med irriterad hud kliar hemskt och under den fortsatta natten sprider sig den grön-blåa missfärgningen sig över kroppen på den skadade. Sakta kommer huden att förlora sin känslighet och börja ruttna sönder - priset för att vägra energin är högt, mycket högt. Var noga med att

spela ut skräcken med förändringarna och deras effekt på äventyrets fortsättning och interaktionen med de andra karaktärerna.

Energin kommer under den fortsatta delen av äventyret att försöka kontakta de andra karaktärerna om någon av dem skulle bli allvarligt skadad eller på annat sätt förlora medvetandet. Istället för att ta ännu en begravningsscen kan du då välja att förlägga energins rop efter hjälp i något annat minne som speglar ensamhet, sorg eller förtvivlan (kanske vid en olycka, ett avsked, ett svek eller varför inte när karaktären som barn hittar en död fågelunge nedanför ett träd). Kraften tunnas efter hand ut och energin blir allt svagare ju längre tiden går. I sitt desperata letande efter en värdkropp väljer energin att försöka få liv i någon som nyligen avlidit, men klarar inte av att hålla dem uppe längre än för en stunds skrämsleffekt.

Restaurangens inre

Den döde polisen har i en av sina fickor nyckeln till sin patrullbil och även nyckeln till gevären. Hans tjänstevapen ligger fallet till marken nära honom och är underligt nog fortfarande brännande hett. Inga skott finns kvar i magasinet.

Karaktärerna kan nu, om de inte redan påbörjat det, söka resten av huset och omgivningen efter något sätt att kontakta omvärlden eller ta sig bort ifrån mardrömmen. Låt dem få tid att samtala och försöka reda ut vad det egentligen är som händer innan du introducerar nästa fara - den galning som gömmer sig här för att undkomma polisen (se jakten).

Köket

Köket är uppbyggt som sig bör, med alla de tingestar och maskiner som man skulle kunna tänka sig behöva vid matlagning. Förrådet av färsk mat är stort även om det mesta bör tillagas på något sätt och ingen elektrisk utrustning verkar fungera - med undantag av mikrovågsugnen som faktiskt surrar på för sig själv i ett hörn. Blå blixtar slår runt den, men den verkar aldrig riktigt bestämma sig för om den ska explodera eller stanna. I köket finns också två dörrar (den ena leder ut till hallen - se nedan - och den andra till en mindre lastbrygga) och en nedgång till källaren, där matvaror av olika slag förvaras.

Hallen

Hit kommer man om man tar den andra dörren i restaurangens matsal, eller går genom den ena av kökets dörrar. Den står till stor del öde, förutom några tomma kartonger och ett större flipperspel som blinkar frenetiskt i mörkret. En trapp leder upp till husets övervåning, men så fort någon närmar sig kommer denne att väcka ilskan hos den hund som sitter fastbunden strax efter trappans slut på övervåningen.

Övervåningen

När man kommer uppför trappen lägger man med ens märke till den stora, strävhåriga, brunsvarta hund som sitter kopplad i ett dörrhandtag. Den skäller och visar sina tänder i ilska. Det är uppenbart att den inte gillar nykomlingar. Fradgan runt dess mun och det kraftiga skällande gör den mer till ett monster än något man skulle kunna likna vid ett sällskapsdjur. Om någon skulle göra en närmare iakttagelse av besten skulle man märka att den är skadad. Ett trasigt stolsben ligger i närheten av hunden och den har ett stort sår i pannan. Hunden sitter inte hårt bunden och skulle kunna slita sig om stämningen så kräver.

Det finns fyra egentliga rum på övervåningen varav två är sovrum, ett arbetsrum, och det sista ett större badrum. Hunden har bundits fast i dörrhandtaget till arbetsrummet vilket gör det mycket svårt att ta sig in. Om någon skulle lyckas ta sig förbi den vildsinta hunden finner de ett litet, rätt stökigt, kontor. Högar av papper ligger uppstaplade på skrivbordet där även en datorskärm står svart och slocknad. En telefon finns här inne, men den kommer inte att börja fungera förrän strax innan gryningen när energin har tunnats ut tillräckligt.

Det första sovrummet är ett gästrum som för tillfället inte används och som nu står fasligt tomt. Ett fönster står på vid gavel här inne och kylan utifrån tränger sig in. Golvet är till viss del nersölat av vatten, som vid en närmare titt visar sig vara blöta fotspår som leder bort mot det öppna fönstret. Utanför står natten lika mörk och tyst som tidigare, men man kan se en skepnad röra sig snabbt i riktning mot husvagnskyrkogården.

Det andra sovrummet är gemytligt inrett och stoltserar med en större säng än den i gästrummet. Ett par vit-rosa gardiner pryder fönstret och på det lilla nattduksbordet ligger en bibel. Något som däremot stör rummets påtvingande mysighet är kvinnan som ligger framstupa på mattan framför sängen. Mattan har färgats av hennes blod och man kan även här se de blöta fotspåren. Det står snart klart att det inte enbart är vatten som bidrar till blötheten. Kvinnan har fått flertalet knivhugg i bröstet och det finns inte längre något man kan göra för att rädda henne. På sängen ligger ett öppet kassaskrin och några sedlar verkar ha letat sig ner till golvet. Kvinnans kavaj hänger på en stol i närheten och på hennes namnbricka står "*Jennifer O'Maley*" att läsa. Nycklarna till hennes bil och hela restaurangen ligger i kavajfickan.

Jakten

Den här biten av äventyret är mer flytande än de övriga delarna och kanske främst skall användas som en språngbräda mot slutet, eller för att öka spänningen för spelargrupper som önskar mer action i äventyret.

En man vid namn Steven Jackson tog sig efter stängningsdags in på Jennifer O'Maleys Truck Stop. Han var bara ute efter en sak - att skaffa nog med pengar för att kunna fly landet. Två dagar tidigare mördade han sin ex-fru och deras lilla dotter efter ett utbrott av ilska och han ser nu ingen annan utväg än att fly. Han hatar sig själv för det han gjort, men tänker inte sitta och dö i något fängelse. Han hade störtat in i Jennifers sovrum när hon höll på att byta om. Efter att ha hotat henne med kniv plockade hon fram kassaskrinet och han länsade det på så mycket pengar han kunde. Samtidigt klev någon (poliskonstapel Williams) in på restaurangen och Steven drabbades av panik. Jennifer försökte skrika och han högg ner henne av rädsla att bli upptäckt. När så den andra energivågen löpte genom restaurangen ökade bara hans panik och han började desperat leta efter en utgång - till sist lyckades han ta sig till fönstret och oskadd hoppa ner på baksidan.

Han är nu helt övertygad om att någon av de som kom in på restaurangen måste ha sett honom och att dessa skulle kunna avslöja hans identitet för polisen. När han sedan ser polisbilen på framsidan och energin börjar surra i hans huvud brister alla hans gränser. Han bestämmer sig för att göra sig av med alla vittnen och ger sig ut på jakt efter dem med sin kniv som enda vapen. Steven är vid det här laget bortom räddning - det går att få honom att tala om hans situation och till och med få honom att börja tänka logiskt, men han kommer förr eller senare att slita sig tillbaka till sin sorg, förtvivlan och galenskap. Energin susar redan starkt kring honom och hans sinnen är inställda på förstörelse. Använd Steven såsom du tycker passar bäst. Som en smygande fara i natten, en psykotisk mördare, eller en man som förlorat allt och nu är ute efter hämnd på det samhälle som förrått honom.

När den första strålen ljus letar sig över landskapet...

När morgonen gryr över den lilla vägkrogen är det mycket som förändrats. Ungdomarna är inte riktigt samma personer som när de gav sig ut på färden. De vill antagligen inte fortsätta till stugan, de fick mer än de begärde.

Förhållanden kan ha splittrats, bildats eller förändrats under natten. Deras innersta tankar och känslor har kanske för en stund visat sig - och den magiska energin finns kanske fortfarande kvar inom någon av dem (om än kraftigt utspädd vid det här laget), för att senare ta uttryck i en fantastisk kreativitet och glädje inför tillvaron, men eftersom kraften i sig är kaotisk och nedbrytande kan den inte leda till annat än olycka för den enskilde individen. Svårigheter att stanna kvar länge på samma ställe, rastlöshet och ett excentriskt beteende ligger i dess farvatten - uppoffringar krävs för att hålla energin vid liv. Kraften kan dock i förlängningen leda till ett öppnare

och friare samhälle byggt av kreativitet och livsglädje - men det beror förstås på vad den används till, och hur den sprids och tillåts växa i samhället.

Äventyret slutar när solen sakta banar sin väg på morgonhimlen. På radion, som nyligen kommit till liv igen, kan man höra nyheterna om den hemska ovädernatten och om oförklarliga händelser som inträffat på olika ställen landet runt det gångna dygnet. Polisen håller fortfarande på med sina utredningar och inga kommentarer har lämnats. De överlevande ungdomarna möts av en vacker röd-lila soluppgång samtidigt som Jimmys mobiltelefon ringer. Hans fars oroliga röst kan höras på andra sidan den knastriga linjen: *"Men... men, om du ville låna bilen kunde du väl bara ha frågat..."*

Jimmy Cortin, 18

"Den strikt klädde unge mannen rörde sig vant mellan borden på väg mot utgången. Hans ögon svepte snabbt över restaurangens samlade gäster och lite nu och då, när han fann någon han kände igen som en av föräldrarnas affärskontakter, gav han dem en lätt nickning till hälsning. Kostym var det naturliga valet, något annat kom aldrig på tal - om det då inte var frågan om trädgårdsarbete eller andra uppgifter man kunde sköta utan att ha det lilla samhällets vakande ögon på sig. Han hade flera gånger hört folk tala om honom som en väluppfostrad ung gosse och det var precis vad hans föräldrar ville. Vad han helst av allt ville vara var det aldrig någon som frågade honom om. Han antog att ingen egentligen var intresserad."

Jimmy är, och har alltid varit, en mycket ansvarstagande och framgångsrik kille. Det är inte mycket som gått snett i Jimmys liv och det är just detta faktum som bekymrar honom. Att alltid bli vald till klassens representant och att alltid vara den som nämns som ett föredöme för andra är i och för sig inte helt fel, men det hade varit ännu bättre om Jimmy själv tyckte att han förtjänade det. Visserligen är han en av skolans flitigaste elever och med sina betyg kan hans framtid sannerligen bli ljus, men det är inte utan att Jimmy undrar om det är hans egen förtjänst eller om han bara rider på sina föräldrars goda rykte och rikedom. Att hans framgång sedan till stor del varit på andras bekostnad och att han tidigare i sitt liv inte tvekat att trampa på andra för att nå egna fördelar gör inte saken bättre. Jimmy är inte stolt över det han gjort och de gånger den forna sturskheten och arrogansen ger sig tillkänna skäms han innerligt efteråt.

"Vad han gör på fritiden? Tja, vad vet jag. Han brukar hänga med Simon och de där två tjejerna. Innan han träffade sin flickvän hittade han alltid på en massa saker. Det var ju aktieklubben, golf, simning några gånger i veckan och så, men nu... Jag antar att studierna blivit hårdare och att hellre umgås med sin flickvän än med oss - men vi brukar gå ut på bio och ta en fika någon gång ibland. Heltrevlig kille, men han har förändrats det har han."

Fredrik, en av Jimmys kompisar

Jimmy lever en mycket trygg tillvaro och har gjort det så länge han kan minnas. Föräldrahemmet ligger i ett lugnt område, pengar har aldrig varit något problem och han har fått den bästa utbildning pengar kan köpa. Allt detta är saker som Jimmy tidigare tagit för givet och han vet själv med sig att han var ett riktigt kräk under sina första år i High School. Han skulle ha sjunkit ännu lägre om det inte varit för Christie.

Han såg henne för första gången vid sin farmors begravning för två år sedan. Hon arbetade extra vid kappinlämningen för att hjälpa sin familj att betala hennes och hennes systers utbildning. Om det första mötet väckte deras intresse för varandra, så var det vid det andra som kärleken gjorde sig hörd. Aldrig tidigare hade Jimmy känt så intensivt för någon, aldrig hade han trott att han skulle kunna se en tjej som något annat än en tillfällig erövring, men när

de träffades efter dansen en sen höstkväll fick den gamle Jimmy ta ett steg tillbaka.

Jimmy och Christie blev ett par strax därefter och deras kärlek för varandra är fortfarande stark, även om den senaste tiden har varit jobbig för dem båda och resulterat i fler bråk än de upplevt tidigare i sitt förhållande. Det verkar som om alla små, oviktiga detaljer kan vändas till något negativt och Jimmy har aldrig varit bra på att veta när han borde sluta. Parets framtid tillsammans är inte längre lika självklar som den varit tidigare. Jimmy har, liksom sina vänner, gått ut High School denna sommar och skall till hösten flytta för att fortsätta sin utbildning i sina föräldrars fotspår (de är båda mycket framstående företagsekonomer). Sommaren kommer att vara fylld av studier vid en välrenommerad sommarskola för att Jimmys kunskaper och betyg i finansiell redovisning ska vara goda nog för att klara skolans höga standard. Eller rättare sagt, sommaren skulle ha varit fylld med studier om det inte vore för att Jimmy för en gångs skull i sitt liv bestämt sig för att säga nej.

Jimmy har länge velat säga ifrån, men inte kunnat samla det mod och den kraft som krävts. Han skulle aldrig kunna se sin far i ögonen och säga honom sanningen - att affärsskolan inte är något han vill välja, eller att han inte ens vet vad det är han vill göra med sitt liv. Jimmy har istället valt att i tystnad planera vad som skall bli hans livs sommar. Han kommer inte att närvara vid sommarskolan och inte heller läsa redovisning någon annanstans. Istället kommer han att stanna kvar där han känner att han hör hemma, hos Christie och sina vänner. Han är beredd att följa med henne till den skola hon tänker börja till hösten om det så krävs för att de ska kunna vara tillsammans. För några dagar sedan tömde Jimmy sitt privata bankkonto på de pengar han sparat inför framtiden och köpte den vackraste ring han kunde hitta. De pengar som blev över gömde han i ett kassaskrin och har under de senaste dagarna börjat proviantera mat och studerat delstatskartan han köpt.

Jimmys plan är att ta med sina vänner och sin flickvän på en resa till sin fasters fiskestuga, där de tillsammans ska spendera den bästa sommaren i sina liv. Den första dagen på resan skulle man kunna stanna i Florence för att bada och grilla, om det är fint väder, som en försmak och invigning av sommaren. Bilen kommer han att låna av sina ovetande föräldrar och han har redan förberett brevet han kommer att lämna. Inget ska kunna stoppa honom den här gången. Han ska få sig sitt livs äventyr och han skall be Christie att förlova sig med honom nere vid den lilla sjön i närheten av stugan. Han ska för första gången i sitt liv göra något han själv valt och planerat - och han ska lyckas.

Jimmy är fortfarande arg på sig själv över att han och Christie bråkat så mycket som de faktiskt gjort den senaste tiden, men är fast besluten om att den här resan kommer att lösa alla problem.

Med sig på resan har han också en av de få riktiga vänner han skaffat sig på skolan, Simon Wattly. Simon är genomtrevlig, men kanske lite väl rättfram i sitt sätt. De är mycket goda vänner och det är ofta Jimmy dras med på Simons upptåg, men vänskapen har ännu inte gått in på något djupare, känslomässigt plan. Simon verkar inte vilja diskutera sitt privatliv och det har Jimmy inga som helst problem med, även om han gärna skulle vilja veta mer om sin vän.

Den sista personen som kommer att följa med på färden är någon som betyder väldigt mycket för Jimmy. Kimberly har varit en nära vän så länge han kan minnas, de gick på dagis tillsammans och har alltid kunnat dela allting med varandra. Hon har verkligen varit ett stort stöd under den senaste tidens bråk med Christie och hon är den enda som fått veta Jimmys förlovningsplaner.

"Särskilt gladlynt har han ju aldrig varit. Allvarlig och ansvarsfull - stackarn, kommer att knäcka honom en dag om han inte lättar på trycket. Ibland kan han få det där leendet i mungipan och man ser hur hans ögon förråder honom, att han det är något han verkligen skulle vilja göra, men inte får eller tror sig kunna. Jag har försökt tala med hans föräldrar om saken - men du vet ju hur det är. De har ju aldrig tid att boka möte och så..."

Susan, Jimmys terapeut

Simon Wattly, 19

"Han passerade alltid den inhägnade gården på väg till skolan. Som vanligt stannade han för att läsa dess förmanande skyltar. Röd text på vit bakgrund - Obehöriga äga ej tillträde. Och så var det den obligatoriska varningen för hundar förstås. Inte för att den långsmale killen med det toviga håret någonsin sett till något som ens liknade en hund i närheten, så det var inte det som hållit honom tillbaka under åren - taggtråden var det verkliga problemet. Men han hade inte tänkt gå ut skolan utan att ens ha försökt. Idag skulle det ske, inget skulle stoppa honom. Leende skruvade han upp volymen på sin slitna, gamla freestyle till dess att Iggy Pops 'the Passenger' var allt han kunde höra. Rätt musik för rätt tillfälle, och Iggy kunde aldrig vara fel..."

Det finns de som lever sina liv utan att någonsin pröva sina vingar, utan att någonsin testa sina gränser och lära känna livet till fullo - Simon Wattly tänker inte bli en av dem. Han har alltid balanserat på gränsen till det otillåtna, sökandes efter sig själv. Att moona för lastbilschaffisar, snatta saker, förlöjliga skolans mesar och göra staden osäker med sina rollerblades är sådant Simon räknar till sin repertoar, men frågan är om hans stundtals barnsliga upptåg leder till självinsikt.

Simon brukar inte fundera särskilt mycket kring sin uppväxt, i alla fall inte de dagar han är glad, vilket är nästan jämt. Han flyttade runt mycket med sin far, som ständigt tvingades söka nya arbeten och nya platser att bosätta sig på. Simon har aldrig träffat sin mor, i alla fall inte så att han minns henne och det finns stunder då han förstår varför hon lämnade sin make.

"Ha ha... En riktig vilde... Har du hört om när han söp ner Victoria? Eller när rektorn hittade korten från julfesten inramade på sitt kontor? Jo, han kan verkligen liva upp en fest den killen. Skulle inte vara lika roligt här utan honom, det kan man verkligen säga. Ledsen? Nja, skulle väl inte riktigt säga att han är en sån som låter sådana banala känslor komma till tals, men han är lite hängig ibland. Antagligen bara en dålig fylla - du vet, det finns inget som stoppar Simon, förutom huvudvärken dagen efter. Härlig kille..."

Fratty, en av Burkilles mesta festare

Simons riktiga lycka kom först när de anlände till Burkville, Alabama och det blev klart att hans pappa skulle få en fast tjänst vid det lokala postkontoret. Detta innebar något nytt för Simon - han fick gå i en skola han inte skulle bli tvingad att hoppa av, han hade möjlighet att skaffa sig kamrater som han inte skulle behöva flytta ifrån och han blev kär. Kimberly Harwinson var inte den vackraste flickan på skolan och hon var inte heller den mest populära, men det fanns något hos henne som Simon fann oemotståndligt. Kimberly är lik Simon på många sätt. Hon, liksom han, är ständigt ute efter nya upplevelser, spänning och galna upptåg - men likheten stannar inte där. Simon är nästan säker på att Kimberly innerst inne är lika liten och svag som honom själv.

Tyvärr är livet aldrig så enkelt som man kan önska sig och under de fem år som gått sedan Simon och hans far flyttade in i den lilla lägenheten vid bageriet har hon ännu inte sett honom som något mer än en kul kille med galna idéer. Visst talar de med varandra och de umgås genom gemensamma vänner, men relationen har aldrig blivit djupare än de ständiga utmaningarna och vänskapligt

käbblande och bråkande. Detta är inget som Simon sörjer, inte så att andra ser det i alla fall, men hans försök att gå vidare i sitt liv har misslyckats. Hur han än gör kommer det i slutändan alltid tillbaka till henne.

Sin otur i kärlek väger Simon upp på andra fronter. Stipendiet han fick för sina framgångar i simning gav honom möjligheten att börja i en av stadens bästa skolor. Tiden på High School har varit den bästa i Simons liv. Han kände sig för en gångs skull behövd och trygg i sin tillvaro, men nu är den tiden över. Alla flyttar för att studera vidare och eftersom Simons betyg inte är de bästa kommer han inte att kunna följa med sina vänner till de skolor där de kommer att läsa. Än en gång kommer Simons värld att splittras och han har de senaste månaderna varit

mer deprimerad än någonsin tidigare. För att hålla sig glad tog han till tabletter, något han inte är stolt över - men är man beroende av sitt glada humör för att hålla masken mot omgivningen uppe, finns det inte så många alternativ. Simon tror inte att hans far skulle bry sig om han fick reda på missbruket, han skulle inte ha tid med det.

Simon skulle aldrig låta någon komma så nära att de skulle få ta del av hans innersta känslor. Det skulle i så fall måsta vara någon han verkligen kunde lita på. Simon har många ytliga vänner och de flesta vid skolan kände honom som en glad, rättfram och lite galen kille. Den enda vän som är mer än bara ett ansikte och ett namn för Simon är Jimmy Cortin - en klasskamrat som vuxit till något mycket mer. Han är egentligen den enda som Simon någonsin skulle kunna anförtra sig till och nu skall han flytta. Livet kan verkligen vara orättvist.

För några dagar sedan började Simons vänner diskutera sommaren, ett ämne som tyvärr ligger alldeles för nära hösten och vänskapskretsens splittring för att han skall känna sig riktigt säker. Under samtalet gjorde Jimmy något som fortfarande förvånar Simon. Aldrig hade någon kunnat ana att den tidigare så plikttrogne Jimmy skulle välja att hoppa av sommarskolan och att utan lov låna föräldrarnas bil för att vännerna skulle kunna få spendera sommaren tillsammans i en fiskestuga som tydligen tillhör Jimmys faster.

Med på resan följer förstås Jimmys flickvän Christie, en tjej som Simon inte alls är speciellt förtjust i. Hon skall alltid verka mycket klokare än vad hon i själva verket är och Jimmy måste alltid hålla med om allt hon säger. Att det skulle vara frågan om svartsjuka från Simons sida skulle han aldrig erkänna, men han tror till fullo att hans och Jimmys relation skulle bli mycket bättre om Christie inte var i vägen hela tiden.

Den stora fördelen med Christie är dock den vän hon kommer att ta med på resan - Kimberly. Att få spendera sommaren med sin bästa vän och den man i hemlighet hyser starka känslor för är nästan för bra. Bara Christie håller sig lugn så kommer den här sommaren att bli den bästa någonsin. Den sista sommaren tillsammans.

"Jag önskar bara att han skulle ta studierna mer seriöst. Han är inte dum och kan lära sig det mesta, men hans intresse verkar försvinna illa kvickt strax efter att terminen börjat. Visst har han simningen, men det är inget han kommer att kunna livnära sig på. Han är väl en drömmare precis som jag - men se hur långt det tagit mig. Suck... Det är ju inte riktigt så att han lyssnar på vad jag har att säga heller. Det är bara så uppenbart att det är något han inte trivs med, att han är olycklig. Bara han inte börjat med droger..."

Frank Wattly, Simons far

Christie McGregor, 18

"Basaren var fylld av människor. Alla trängdes de och skuffades runt i hopp om att hitta ett fynd - kanske något som alla de andra besökarna missat under de två dagar som försäljningen pågått. Bakom ett av de mer välbesökta stånden letade den unga kvinnan frenetiskt bland den uppsjö av kartonger som stod placerade i en enda röra vid hennes sida. Hon skulle inte ge upp, inte förrän hon funnit kopian av kvittot som hon visste fanns därnere någonstans. Den uppsnopsade damen på andra sidan ståndet tryckte den stackars lilla hunden hårdare mot sin barm medan hon lät utstöta ett lågt ljud som på något sätt skulle visa hur missnöjd hon var med hela situationen. Christie kunde inte låta bli att finna hela situationen ofantligt skrattretande, och gjorde inget för att dölja det när hon tittade upp från hennes sökande. Hon skulle aldrig finna kvittot - damen skulle bli rasande och lova att aldrig handla där igen - och Christie skulle gå miste om en tämligen dåligt betalande kund. När hon sedan lade märke till kvittot liggandes bland småsakerna på bordet gjorde hon en snabb överläggning med sig själv. Nej tyvärr damen, jag kan inte hitta det. Dumma mig..."

Christie, eller Christine som är hennes fulla namn, växte upp som de flesta andra barn i Burkville och hon kan inte se att något skulle vara speciellt med hennes uppväxt. Kanske hade hennes föräldrar lite svårt med pengar, men det är inget Christie någonsin lidit för. Hon och hennes båda systrar tog tidigt hand om varandra och hushållet och så fort det var möjligt började de dra in pengar till familjen genom de ströjobb de kunde hitta i området.

"Inget blir bättre av att ältas fram och tillbaka. Hon måste lära sig att leva i nuet. Kan hon inte se hur bra hon egentligen har det? Vi har försökt att ge henne en så mycket vi kunnat, men det är inte så lätt när man har det knapert och dagarna fylls av alla extraknäck man måste ta till för att klara hyran, maten och barnens utbildning. Förhoppningsvis kommer hon någon gång att förstå att hon lever ett bra liv - och att hon, fastän hon kanske saknar sådant som de andra ungdomarna i skolan har, inte saknar något som är väsentligt."

Marie McGregor, Christies mor

Christie är van att slita för det hon vill ha och tar inget för givet. Hon är rationell och lugn av naturen, men visst drömmer hon som alla andra om fjärran platser och filosoferar gärna om allt möjligt. Det är bara det att hon är en inbiten praktiker och söker hela tiden det mest verklighetsnära i alla situationer. Många ser henne som en jordnära och trevlig tjej med en vilja av stål. Det är inte ofta Christie viker sig i en diskussion, även om hon tvivlar på att hon har rätt - vilket leder till att folk ofta uppfattar henne som envis. Christie ser inte riktigt sig själv på det sättet. I mer fysiska situationer, som idrott, känner sig Christie illa till mods och när hennes vänner planerar något upptåg händer det ofta att hon står över för att hon är rädd att misslyckas.

Somliga säger att kärleken klarar allt och Christie skulle mer än något annat vilja tro dem. Hennes pojkvän sedan två år är verkligen allt hon hade hoppats på och mer därtill, men den senaste tiden har de bråkat allt mer om småsaker. Kärleken dem emellan är dock fortfarande stark och Christie är ingen som ger upp

i första taget.

Till hösten kommer Jimmy på sina föräldrars inrådan att åka till en affärsskola långt, långt bort från den skola som Christie kommit in på. Även om hon hade de pengar och de betyg som krävdes för att komma in på samma skola som Jimmy, skulle hon aldrig passa in i den värld som ligger för Jimmys fötter. Hans föräldrar styr företag, Christies jobbar på café. Christie är rädd att hon kommit i vägen för Jimmys liv. Han kan bli något många andra bara skulle kunna drömma om, men varför måste det göras på hennes bekostnad?

Kanske skulle han passa bättre ihop med någon annan. Christie har flera gånger funderat på hur det skulle kännas att bli sviken och varje gång har gråten varit nära.

Om det bara inte vore för Kimberly. Kimberly är Christies bästa vän, men för Jimmy verkar hon vara mer än så. De är vänner sedan väldigt långt tillbaka och verkar kunna prata om allt - även sådant som Jimmy inte berättar för Christie. Hon har försökt förstå, men det är inte lätt när ens pojkvän nästan spenderar mer tid med ens bästa vän än vad man gör själv. Särskilt om den vännen är som Kimberly. Inte för att Christie inte litar på sin vän, men det har hänt att hon svikit på andra punkter - förr i tiden. Men hon skulle väl aldrig kunna drömma om att svika Christie genom att ta Jimmy ifrån henne... Eller skulle hon det?

"Fritiden? Ha, du talar om fröken jobba-tills-du-stupar. Skulle ha varit roligt att lära känna henne bättre, men vad skulle jag ha kunnat göra åt saken. Antar att hon tycker om precis samma saker som alla andra i vår ålder; festa, hänga med de andra på fiket, spana in snygga grabbar och lyssna på bra musik. Har aldrig sett henne röka på, men det skulle inte förvåna mig om hon gjorde det. För att vara cool liksom. Med tanke på hur mycket hon jobbar och de utbrott hon får ibland så är jag rätt säker på att hon går på någonting. Amfetamin?"

Lisa, bekant till Christie

Vad har det egentligen för betydelse? Efter den här sommaren kommer Jimmy i vilket fall som helst att vara borta. Att hålla förhållandet vid liv när de inte kommer att kunna träffas mer än kanske högst två gånger per år skulle aldrig fungera. Inte då Christie inte ens är säker på om hon verkligen kan lita på honom när de bor i samma stad. Varför måste hon tvivla? Christie älskar honom, men är kluven inför framtiden. Vilken väg väljer man när ingen av dem är någon man vill, eller kan, gå? Om hon bara vågade tala med honom om alla problem.

Jimmy har de senaste veckorna varit mycket tystlåten och spenderat mer tid än vanligt med Kimberly. Han sa att det inte var något att oroa sig för, men hans ögon sade henne att det var något han dolde. Och för några dagar sedan fick Christie veta sanningen.

Jimmy har bestämt sig för att strunta i sommarskolan och istället ta sina föräldrars bil till en stuga han känner till. Han vill spendera den här sista sommaren med henne och sina vänner, säger han, så långt bort från vardagen han kan komma. Kimberly kommer förstås

att följa med och en av Jimmys vänner har också slutit sig till sällskapet. Simon Wattly heter han och är en av de få personerna som Christie inte tål. Visst kan han vara trevlig, men han verkar inte tycka om att Christie umgås med Jimmy och det gör henne förbannad. Dessutom verkar han dölja något - de ständiga leendena kan inte vara annat än en fasad.

Christie har gått med på att följa med och att inte berätta något för sina föräldrar förutom i det brev hon lämnat åt dem, men hon är osäker på att detta verkligen är det bästa valet. Kanske borde Jimmy tänka mer på sig själv och sin framtid och mindre på henne och deras förhållande. Man kan kanske inte få allt i den här världen - men hur stor plats får kärleken ta? Var skulle Christie ställa sig om hon var tvungen att välja?

Kimberly Harwinson, 18

"Mor och dotter var som vanligt närvarande vid gudstjänsten, något annat hade ju varit skandal. I ett samhälle som Burkville behövde man inte göra mycket fel innan ryktena började spridas, i alla fall var det vad Helena Harwinson försökt lära sin dotter. Hon satt nu där bredvid henne i kyrkobänken och Helena var faktiskt stolt över vad hon lyckats åstadkomma. Kanske inte den mest hängivna varelsen i Guds trädgård, men en fin flicka med rätt värderingar och ett propert utseende. De kläder Kimberly tilläts ha i sin garderob hade hon utsett eller godkänt. Dotterns vänner och den förnäma skola hon skulle börja till hösten likaså. Hon var verkligen sin mor upp i dagen."

Kimberly växte upp i en strängt religiös tillvaro med strikt kristna värderingar. Hennes far var pastor vid Burkvilles största församling och en mycket hårdför herre. Kimberly kom att få spendera mycket tid för sig själv då hennes föräldrar ansåg att hon var för liten och sårbar för att leka med andra barn. Föräldrarnas ständiga och ibland hårdhänta överbeskyddande gjorde henne blyg och tillbakadragen. Kimberlys föräldrar ville antagligen inte släppa iväg sin dotter, men när det högt uppsatta paret Cortin bjöd in henne på sin son Jimmys födelsedagskalas kunde de inte neka. Om det inte varit för honom skulle hon kanske aldrig ha fått en normal barndom med sandlådor, gungor och kamrater.

"Min dotter är inte som andra flickor i den åldern - och är alldeles för intelligent för att lockas med i de andra ungdomarnas leverne. Jag har hört vad de sysslar med på de där klubbarna de hänger på och förbjudit min dotter att besöka dem. Vad annat kan en god far göra. Jag måste ju tänka på hennes och familjens bästa. Hennes betyg är goda, men kan bli bättre. Allt kommer att ordna sig för henne när hon kommer till internatskolan. Jag känner personligen flera av lärarna där, och vet att de kommer att uppfostra henne till en kristlig ung dam."

John Harwinson, Kimberlys far

Under åren kom Kimberly och Jimmy att träffas mer och mer och de växte upp till de bästa vänner. Det finns inget de inte kan berätta för varandra, ingen hemlighet för stor, ingen bagatell för liten. Visserligen förändrades det hela när Jimmy och en av Kimberlys bästa vänner, Christie McGregor, blev ett par. Han umgås inte lika mycket med Kimberly nu, och deras hemligheter ligger inte längre på samma intima nivå, men de spenderar fortfarande mycket tid tillsammans.

Kimberly antar att Christie är svartsjuk på deras vänskap och kanske misstar den för något annat, men hon behöver inte vara orolig. Kimberly och Jimmy delar allt, allt utom det som Kimberly ser som viktigast i sitt liv. De älskar inte varandra, kanske som syskon, men inte som ett par. Kimberly har många gånger legat vaken om nätterna och önskat att det hela skulle utveckla sig till något mer, att Jimmy skulle hysa samma känslor för henne som hon hyser för honom. Men hon vet att det aldrig kommer att hända - inte så länge Christie finns med i bilden.

Avund. En av de sju dödsynderna och Kimberlys största last. Det finns stunder då hon hatar Christie mer än alla andra människor på jorden. Det finns stunder då hon inte kan förlåta Christie för att hon jämt ska visa upp sin och Jimmys kärlek. Stunder då hon gjort allt hon kunnat för att såra sin vän. Och dessa stunder är de som dragit ner Kimberly i skärselden. Hon vet inte längre vad hon ska göra, hon har inte försökt att tala med Jimmy eftersom det skulle kunna förstöra deras vänskap och det vill hon inte. Hon har försökt tala med sina föräldrar, men de har viktigare saker att tänka på och att tala med Christie är uteslutet.

<P> sig finna och fri bryta kunna skall någonsin hon om göra måste det just nog är sorgligt - föräldrar sina sviker samvetskval hemska får Hon ålder. hennes i andra som friheter samma ta kan inte att till lett har uppfostran

strikt Kimberlys är. den för henne älska hand kunde någon önskar ängslig. liten inne innerst men omgivning, sin själv med trivas glad vara låtsas lögn. stor enda en egentligen lever>

Denna sommar kommer att vara den sista Kimberly får spendera med sina vänner. Skolan är slut och till hösten kommer de alla att flytta åt skilda håll för att fortsätta sin utbildning. Kimberlys föräldrar har ordnat en plats åt henne på en av landets förnämsta kristna privatskolor och hon vet att de skulle bli mycket besvikna om hon valde att inte studera där. Hur skulle hon någonsin kunna säga att hon hellre följde någon av sina vänner vart än de nu flyttar? Hur skulle hon kunna få dem att förstå att hon kanske hellre skulle arbeta som servitris eller något annat än att fortsätta studera just nu? Hur skulle hon kunna säga att hon vill följa Jimmy?

Kimberly har under åren lagt sig till med ett pojkflicke-aktigt beteende och visar sig gärna tuff och spännande inför Jimmy och hans vän Simon. Hon och Simon brukar ofta inleda idiotiska tävlingar och dra med Jimmy på utmaningar av sällan skådade slag. Simon är en mycket trevlig kille, men alldeles för galen för att förstå sig på att det hela bara är en charad för Kimberly. Egentligen är hon liten och rädd och behöver att Jimmy tar hand om henne så som han alltid har gjort sedan de var små.

För några dagar sedan kom Jimmy med ett underbart förslag. Han ville att Kimberly skulle följa med honom, Christie och Simon till hans fasters stuga för att spendera den sista sommaren tillsammans. Jimmy har också berättat för henne att resan ska bli någon sorts försoningsresa mellan honom och Christie. Han har tänkt be henne att förlova sig med honom vid stugan och tänkt berätta att han kommer att stanna hos henne. Kimberly vet inte riktigt hur hon skall ta nyheten, hon är visserligen glad för Jimmys skull, men samtidigt förbittrad och ledsen över att hon kommer att förlora honom. Värst av allt skäms hon över sina egna känslor.

Kimberly önskade att hon kunde åka med, men visste att hennes föräldrar tyvärr aldrig skulle gå med på det. Så kom Kimberly att göra något hon aldrig tidigare gjort, något som hon kommer att älta under hela resan och ett bra tag därefter - hon tog saken i egna händer och bestämde sig för att åka utan att berätta det för sina föräldrar. Hon har naturligtvis lämnat ett brev där hon skrivit var hon är och varför hon åkt, men det är ändå ett stort steg mot frihet. Ett steg som kommer att ge henne moraliska kval en lång tid framöver.

"Kimberly? Ah, jo henne glömmar man ju inte i första taget. Synd att hon inte följer med ut så ofta. Vore skoj att träffa henne utanför skolan, du vet. Stöter på mig? Nä, det tror jag inte. Hon är ju lite påflugan kanske, men så är hon ju mot alla - särskilt Jimmy. Lyckans ost den killen..."

José, en av Kimberlys kompisar