

# Experiment IV



av Åsa Roos  
Ett äventyr till Cold City  
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Then they told us  
All they wanted  
Was a sound that could kill someone  
From a distance.  
So we go ahead,  
And the meters are over in the red.  
It's a mistake in the making.

It could feel like falling in love.  
It could feel so bad.  
But it could feel so good.  
It could sing you to sleep

Kate Bush - Experiment IV

Illustrationen på omslaget kommer ifrån Free Clipart Now  
<http://www.freeclipartnow.com>



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

# Experiment IV

# Cold City

Berlin 1950

*Ett ungt par skyndar hemåt i duggregnet. Det är inte kallt, det är sommar, men att röra sig ute på gatorna är inte helt säkert så här dags.*

*Ett ljud får dem båda att stanna till, lyssna. "Hörde du?" frågade han. "Det lät som speldosan jag hade..." svarade hon. "Mamma som sjöng för mig.." Båda rör sig som förhåxade emot ljudet, som verkar komma ifrån en figur klädd i vitt. Figuren är otydlig i kanterna, som en oskarp bild. Det är svårt att fokusera.*

*Dagen därpå hittas paret av den Berlinska polisen. Båda har ett uttryck av förundran i ansiktet. Båda är döda och kalla. Strömmar av blod har ritat streck ifrån deras öron ner på marken.*

---

## Caveat lector!

Det här är ett äventyr i 20.000-teckenprojektet. Det betyder att du som spelladare själv kan behöva fylla ut äventyret. Det här är mer ett uppslag än ett färdigt scenario, så ta dig tiden att läsa igenom och komplettera texten där du tycker att det behövs.

Cold City är ett av de bättre indie-rollspelen du kan hitta, det finns att köpa ifrån Indie Press Revolution och det är utgivet av Contested Ground Studios. Om du inte känner till indie-rollspel är det här ett utmärkt (och ganska billigt) sätt att börja på.

## Stämningen i äventyret

Cold City är ett rollspel om kalla krigets Berlin, om misstänksamhet, misstro och samarbete över gränser som på grund av misstänksamheten gjorts skarpare och mer oöverskridliga än någonsin.

Av det här torde det framgå att just misstankar är en stor del av det som skapar stämningen i äventyret. Relationerna mellan rollpersonerna är också viktiga.

## Synopsis

Berlin 1950

Det pågår ett krig under gatorna i Berlin. En hänsynslös kamp mellan det ockult-vetenskapliga arv nazisterna lämnat efter sig och Reserve Police Agency.

Ett nytt hot har uppenbarat sig i musikmakarens spår, ännu en inkräktare, en sjungande fiende som både kan förtrolla och förslava sina lyssnare.

Varelsens mönster är nyckfulla. Den lurar både män och kvinnor in i sina klor och den verkar livnära sig på deras ekande skrik och stön av både smärta och njutning. Det finns inget tydligt mönster i dess rörelser. Men den verkar föredra mörkret och överlevande har hävdade att de hört ett lågt surr närhelst varelsen varit i närheten.

En del av dess offer har uttryckt en önskan att träffa varelsen igen, en febrig längtan de inte kan förklara på ett rationellt plan. En del har till och med lyckats fly från det sjukhus där de vårdats, bara för att hittas ett par dagar senare, döda.

## Inspirationen

På insidan av försättsbladet finns texten till Kate Bushs *Experiment IV*. Idén till det här äventyret har jag hennes musik och musikvideo att tacka för. Lyssna gärna.

Rollpersonerna spelar agenter i Reserve Police Agency och får i uppdrag att spåra upp och tillintetgöra varelsen, som anses utgöra en stor fara för Berlin och Berlins befolkning.

Observationerna av varelsen gör gällande att den har siktats vid ett flertal tillfällen i centrala Berlin. Under äventyrets gång dyker varelsen upp minst ett par gånger till och hela tiden i närheten av sin ”lya”.

Rollpersonerna hittar, medan de letar efter varelsen, en dossier på varelsens ursprung i ett övergivet underjordiskt kontor och kan därigenom få en uppfattning om var den befinner sig. Slutet på äventyret ser ännu en unik och tragisk varelse tillintetgöras.

## Vad har hänt?

Sarah Rosenbaum, föredetta polskjudisk sångerska har istället för att forslas till Auschwitz hamnat på ett än värre ställe. Hon har i egenskap av sångerska tagits till ett labb under Berlins gator för att omvandlas i ett grymt experiment.

Experimentet lyckades, men Sarah blev kvar under jord när forskarna flydde staden. En bomb försvagade barriären som hindrat Sarah ifrån att komma ut, och det tog henne ytterligare ett halvår att göra sig helt fri. Sarah är inte längre mänsklig. Av de tyska forskarna omvandlades hon helt till en varelse av ljud. En varelse som nu givit sig ut på Berlins gator om nätterna för att söka hämnd och föda.

## Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna är agenter i Reserve Police Agency och som sådana får de rapporter om monster och varelser som siktats på stadens gator.

Nu har en rapport om en ”suddig vålnad” som bara visar sig på kvällen och natten nått polisagenturen. Varelsen är efter allt att döma någon slags ljudvarelse som kan omskapa sig helt eller delvis till ljud.

- Det hörs ett lågt hummande när varelsen är i närheten.
- Varelsen kan antingen få sitt offer att må riktigt bra eller riktigt dåligt.
- Varelsen har alltid stigit upp ”ur marken”.

Utöver ovanstående information får rollpersonerna också en karta med röda kryss där varelsen siktats (kartan finns längst bak i äventyret och skall ges till spelarna som handout).

**Not till spelledaren:** Det är samma karta som finns beskriven i själva äventyret, men spelarna har inte tillgång till samma information som spelledaren.

Polisagenturen tillägger också att det här är ett fall som bör lösas kvickt, eftersom varelsen uppenbarligen inte är rädd för att röra sig ovan jord.

## Paret på Anhalter Bahnhof

Under äventyrets gång är Sarah Rosenbaum på jakt, dels efter föda och dels efter hämnd. När hon attackerar Niels och Herta Kreuger gör hon det fast övertygad om att de var bland hennes plågoandar, vilket de också mycket riktigt var.

# Experiment IV

# Cold City

Niels Kreuger var den man i forskarteamet som tog hand om akustik och frekvenser. Han är också en av de få forskare involverade i Experiment IV som fortfarande är kvar i Berlin, något han bestämt sig för att åtgärda, men som hindrats av Sarah strax innan tåget skulle gå. Herta Kreuger är en av de sköterskor som såg till fångarna i ljudakustikexperimenten. Hon gifte sig med Niels strax innan krigsslutet.

Om rollpersonerna gräver i deras bakgrund är det mycket möjligt att ovanstående information dyker upp. Annars kan rollpersonerna känna igen namnen när de hittar det delvis utbrända arkivet.

## Marten Schulze

Marten Schulze är levande när han hittas på Wilhelmstraße. Han är vid medvetande hela vägen fram till sjukhuset, där han får ett plötsligt hjärtstillstånd och avlider.

Ambulanspersonalen kan berätta att Schulze var i det närmaste extatiskt tillstånd. Han ville inte följa med sjukvårdarna, trots att han knappt kunde stå och trots blödningar ur näsa och öron.

Schulze pratade hela vägen om det himmelska ljudet som han själv ville återvända till, ett ljud som var extatiskt och framkallade en djup känsla av lust.

Obduktionen av Schulze visar att bägge trumhinnor spruckit och att Schulze dött av en massiv hjärnblödning. Schulze har inga kopplingar till bunkern där ljudexperimenten utfördes, eller till någon av forskarna som utövade experimenten.

## Vittnena

De som överlevt Sarahs attacker har alla sagt samma sak. När varelsen först uppenbarar sig har det dova hummandet hörts, som sedan övergått i den ljuvaste eller mest skräckinjagande musik.

Vittnena säger också samstämmigt att varelsen stigit upp "ur marken". För rollpersonerna bör det vara ett tydligt tecken på att varelsens främsta tillhåll är de hemliga bunkrar som finns under Berlin, och som nazisterna använt som experimentlokaler.

Det kan till och med hända att Reserve Police Agency har upptäckt antingen fängelset eller lagerlokalen och kan ge rollpersonerna den platsen som en utgångspunkt, eftersom den ligger så nära de platser där varelsen angripit Berlinbor.

Vittnena kan också berätta - åtminstone de som blivit utsatta för den "vänligare" behandlingen - att de ljud de upplevt var så extatiska att de aldrig någonsin varit med om något liknande, varken förr eller senare. De flesta pratar om upplevelsen som något de kommer att sakna, trots de skador de ådragit sig när de träffat på varelsen.

Tanken är så klart att rollpersonerna (och spelarna) skall arbeta upp en hälsosam respekt för varelsen innan de träffar på den. Vad kan egentligen orsaka att man själv vill gå emot sin död? Hur stark är en sådan längtan och hur kan den övertrumfa överlevnadsinstinkten? Det tål att tänkas på.

## Upplösningen

Konfrontationen med Sarah bör vara både storslagen och tragisk. Sarah är svår att ta död på, men ett par sätt att försvaga henne på finns. Rollpersonerna kan suddas ut i studion och i operationssalen. De kan också slå av generatoren i bunkern.

Sarah kommer att sjunga Lucia di Lammermoor när hon dör, så spelledaren kan ha en inspelning gående i bakgrunden när uppgörelsen sker. Tänk på att ett av Sarahs vapen är den extas som det är få förunnat att uppleva, något som onekligen kan sätta lojaliteter på prov. Tänk också på att Sarah inte är ond av naturen. Hon är bara placerad i en situation som hon inte kan bemästra. Rent teoretiskt kan man resonera med henne, men vilken av de deltagande makterna skall i så fall få äran att ta hand om Sarah och hennes hemlighet?

## Avslutningen

Oavsett om Sarah överlever konfrontationen eller ej så är Berlins gator säkrare för en tid framöver och Reserve Police Agency har återigen visat hur samarbete löser problem.

Eller inte.

## Platserna i Berlin

Kartan som visar var varelsen har siktats är egentligen motsvarande en yta innanför vilken varelsen anser att dess revir finns. Inte nog med det; i närheten av många av platserna finns också ett utrymme där tyskarna haft någon form av högkvarter eller labb av vikt för experimentet.

För att rollpersonerna inte skall gå rakt på bunkern så är bunkern inte utmärkt på spelarnas karta. Istället hittar rollpersonerna dit via ledtrådar vid lagerlokalen och fängelset. Om spelledaren så önskar är det okej att strössa med information om Sarah allt eftersom.

## Bunkern

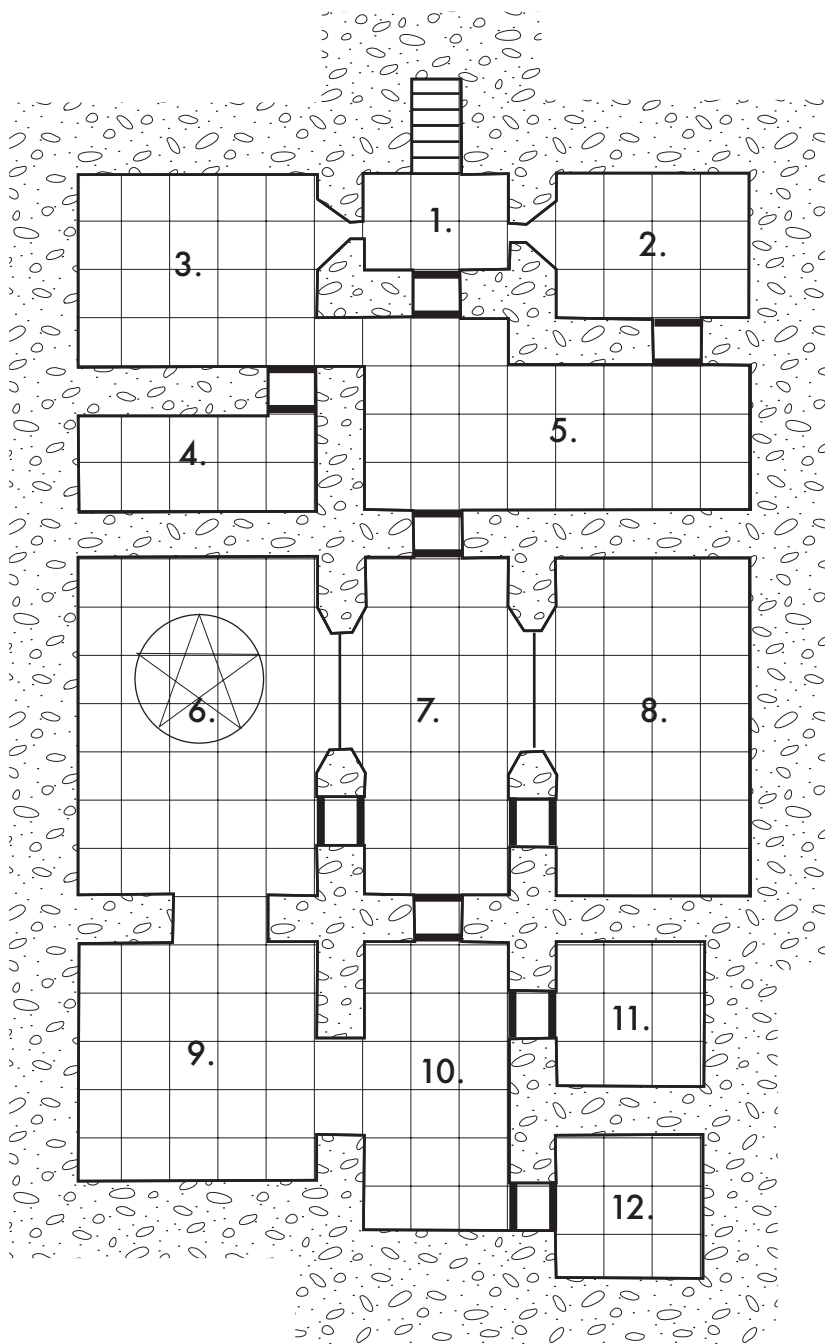
Bunkern är den plats där Sarah Rosenbaum skapades. Det är här hon känner sig mest hemma, och det är hit hon kommer för att komma undan ifrån omvärlden. Det är också här rollpersonerna löper störst "risk" att träffa Sarah.

I bunkern finns Sarahs dossier, samt spridda papper ifrån olika experiment som gått tragiskt snett. Sarah verkar vara den enda som överlevt de här experimenten.

Bunkern är i mycket dåligt skick. Den är både bomb och fuktskadad. Elledningar är nedrivna från taket och här och där syns bevis på hastigt uppeldade dossierer.

## 1. Ankomsthall/ reception

Det här är ett litet avskilt rum som används för att screena besökare. Två skottgluggar leder ut till ankomsthallen.



## 2. Observationsrum

Det här rummet har använts av säkerhetspersonalen.

Det står ett par stolar med mögliga sittdynor härinne och det finns också ett bord med ett par övergivna tidningar från 1944. En trasig kaffemugg kompletterar den dystra ensemblen.

Färgen på väggarna har krullat ihop sig. Stora sprickor löper längs väggen upp till takfogen.

### 3. Personalrum

Det här är ett relativt stort personalrum. Även det har en skottglugg ut i entréhallen. Väggarna är försedda med plåtskåp och namnskyltar. Namnen har suddats ut av den fuktiga kylan nere i bunkern.

Det löper träbänkar framför skåpen och här och där ligger det tidningar som klumpats ihop av den underjordiska fukten. Även här löper det sprickor längs med väggarna och det i hörn som vetter ut från bunkern har taket delvis rasat in.

Om rollpersonerna söker igenom skåpen kan de hitta en anteckningsbok med de olika experiment som gjorts i bunkern. De flesta har att göra med att skapa en propagandasoldat som skulle skickas ut mot fienden. Det sista experimentet handlade om att skapa dödligt ljud.

### 4. Toaletter och duschar

Det luktar svagt av avlopp i det här kaklade utrymmet. Kaklet har fallit av väggarna på sina ställen och det är en unken och obehaglig plats.

**Not till spelledaren:** Här kan något av de tidigare och mindre farliga experimenten ha gömt sig, eller kanske en av de odöda soldaterna.

### 5. Kontor

Här inne står en rad skrivbord och ett par arkivskåp fastbultade i golvet. På skrivborden ligger halvt uppbrunna dossierer och anfrätta papper. Skrivbordens ytor har börjat släppa ifrån sig sitt fanér och rollpersonerna kan känna den mustiga stanken av mögligt papper med en överton av bränt trä.

Här kan rollpersonerna hitta en tjock och uppenbarligen viktig läderinbunden dossier om experimenten utförda på någon som haft kodordet Experiment IV. Experiment IV går att koppla till Sarah Rosenbaum om rollpersonerna även har dossieren från arkivet.

### 6. Operationssal

Operationssalen är lika illa åtgången av fukt och förfall som resten av bunkern. På golvet i operationssalen, under operationsbordet finns en cirkel som känns igen som ett skyddspentagram.

Operationsbordet är dock flyttat till ena hörnet av salen, tillsammans med en plåstol och ett inte fullt så åtgånget bord. Det står en grammofon som drivs av batterier på bordet och det ligger också en rad skivor med ny musik här.

Operationssalen är Sarahs hem och det är också här hon försökt bygga någon form av bo för sig själv. Operationssalen ingår i en lite större serie med rum som alla är avsedda för "sjukvård". Samtliga är också på något vis färgade av de ockulta riter som utfördes här. Det är därför Sarah har en så stark koppling hit. Det var här delar av henne "föddes". Det är också här hon är både svagast och starkast. Att suddas ut de cirklar som binder hennes övermänskliga jag försvagar henne, samtidigt som hon kan dra kraft av cirkelarna så länge de finns här.



# Experiment IV

# Cold City

## 7. Korridor/ Preprum

Det här rummet är precis lika förfallet som övriga rum. Här ute finns handfat i rostfritt stål. Ett litet altare för tillbedjan och samma skyddscirklar, fast i mindre format, som i operationssalen.

Det luktar desinficeringsmedel och gammal rökelse härinne.

## 8. Ljudlab

Ljudlabbet är en isolerad studio med ett observationsbås. I ljudlabbet finns bojer fastspända i väggen, rakt framför en rad högtalare på var sida om bojorna. Större delen av den tekniska utrustningen har slutat fungera. Det finns blodfläckar under bojorna och på väggen bakom är ett pentagram inkarvat med stor precision i väggen.

Ljudlabbets väggar och tak är det område med störst strukturell skada. Hit in vill man inte gå om man inte måste. Taket bågnar av trycket ovanför och på sina ställen har armeringen brutit igenom. Här inne står också en generator och tuffar.

## 9. Post-op/ Pre-op

Här står två sängar med mögliga madrasser och diverse olika sjukhusparaphernalia, som droppställningar och maskiner som sedan länge slutat fungera. Salen är stadd i förfall, som resten av bunkern.

## 10. Korridor

En korridor med ett par stolar med mögliga dynor uppenbarligen placerade att vakta de två cellerna.

## 11. och 12. Celler

Två små celler med metallinfattad glasörr. Bägge cellerna har en säng, en toalett och en stol.

## Lagerlokalen

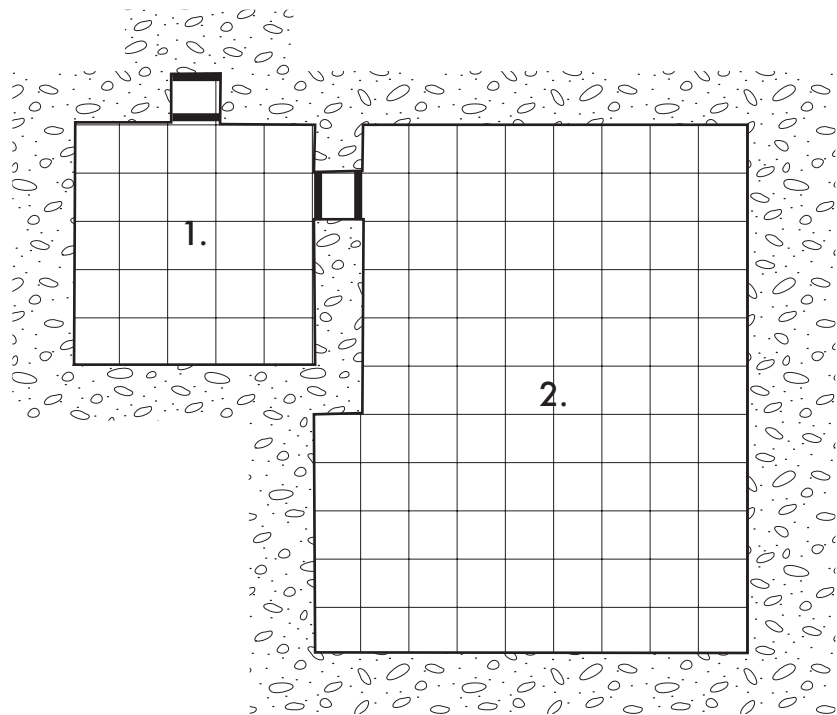
### 1. Entré

Entrén till lagerlokalen domineras av två skrivbord. På det ena står det en papperskorg med åtskilliga brända böcker. Vad det verkar är det liggare som hållit reda på var i arkivet de olika projekten arkiverats. Det finns nästan inget kvar av liggarna.

### 2. Arkivet

Rad på rad med arkivskåp står i det illa upplysta och förfallna rummet. De flesta lådorna är utdragna och alla papper är slängda i högar på golvet. Pappret är bränt och luktar svagt av bensin.

I ett av arkivskåpen hittar dock rollpersonerna en dossier om Sarah Rosenbaum med flera. Rollpersonerna behöver inte vara medvetna om att det är Sarah som är deras opponents sanna namn, däremot kan de få reda på att Experiment IV är Sarahs kodord och att experimenten utfördes i någon form av bunker nära Wilhelmstraße. En exakt plats står dock inte angiven.



## Fängelset

Här satt Sarah Rosenbaum fängslad under en lång period fram tills dess att hon lyckades ta sig loss och komma ut i friheten. Fängelset är illa tilltygat av både Sarah och bombningar. Här kan det mycket väl lurka ett antal nattvakter, särskilt i den del som avskilts från resten genom rasen.

### 1. Entré

Entréhallen leder ner för en brant trappa som mynnar ut i ett mottagningsrum.

### 2. Mottagningsrum

Ett litet rum med arkivskåp, ett skrivbord och två skottgluggar i väggarna.

### 3a. och 3b. Vaktrum

Här finns två skottgluggar in mot mottagningsrummet samt ett par gamla tidningar på ett bord. I varje rum finns ett tomt vapenrack.

### 4. Sluss

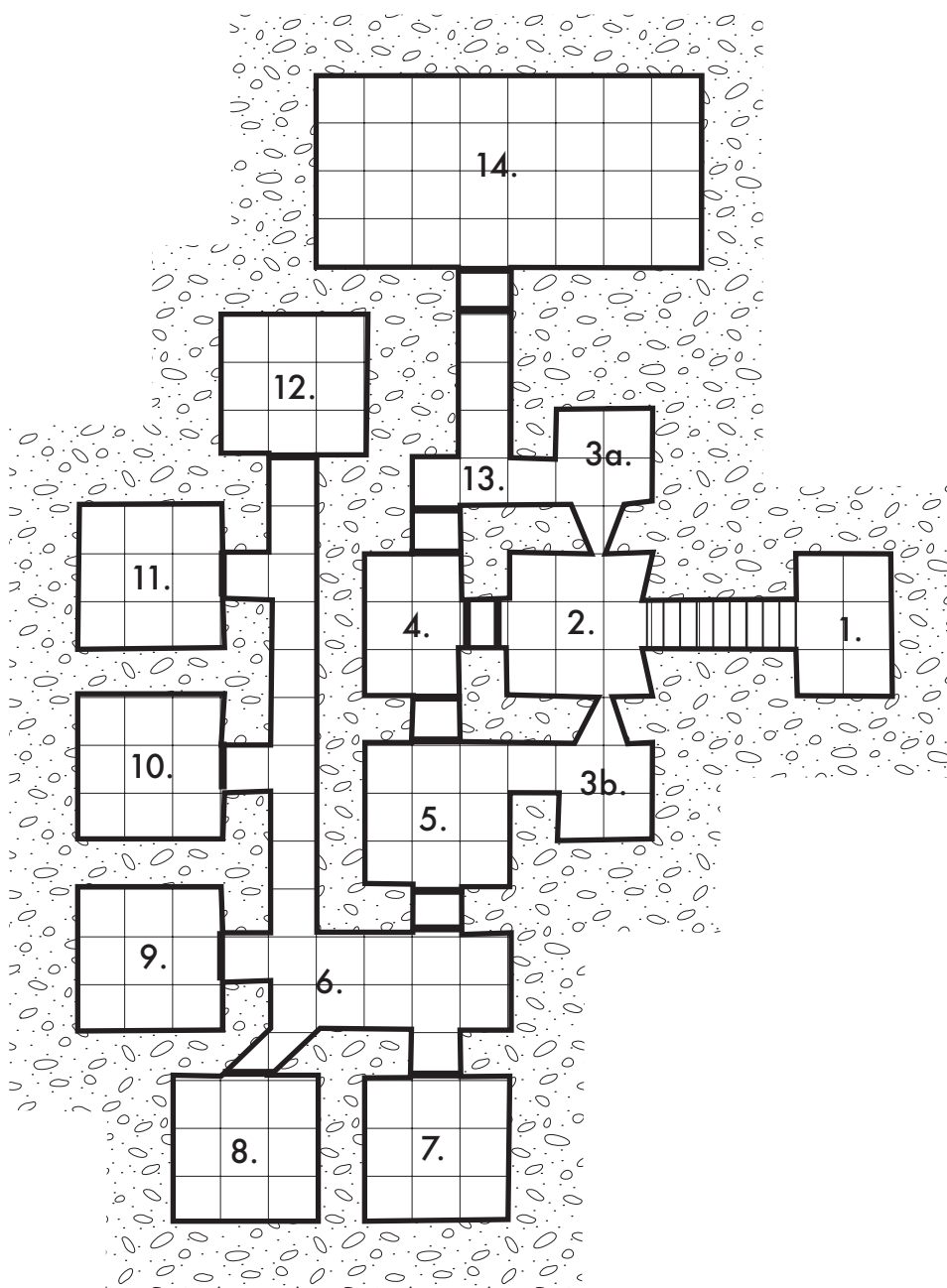
En sluss mellan fängelseutrymmet och matsal/ kök. Det här rummet känns lätt klaustrofobiskt på grund av att delar av det helt fallit in.

### 5. Korridor mot fängelset

Ett mellanrum ut mot fängelsecellerna.

### 6. Fängelsekorridor

En lång korridor med dörrar vid sidorna som leder in till celler. Celldörrarna består av metallinfattat glas.



## 7 - 12. Celler

Cellerna är små, 3 x 3 meter och har en säng, en toalett och en stol. Samtliga celler är nedslitna och cell 11 och 12 är såpass sammanrasade att en väg in till matsalen skapats.

Cell 1 har tillhört Sarah. På väggen har hon skrapat in (förmodligen med naglarna) ett par polska ord. Det står "Jag hatar bunkern" på en vägg och ovanför stolen har hon skrivit "Jag vill inte mer".

## 13. Korridor

Korridoren är blockerad mot slussen av ett stenras, men öppen mot matsalen.

## 14. Matsal

Matsalen består av en massa stolar och bord som ligger huller om buller på grund av ett ras mot ytan. Det var förmodligen här Sarah kom ut.

## Kartan över Berlin

Jag har använt kartans eget märkningssystem för att öka lärlbarheten när jag satt ut de platser där något hänt under äventyret.

## 9. Attacken på paret Kreuger

Det var här attacken på paret Kreuger skedde. Anhalter Bahnhof.

## E. Attacken på Marten Schulze

Här attackerades Marten Schulze. Innan han dog hann han påpeka att varelsen "steg upp ur marken".

## B, 4. och 6. Tidigare attacker

Samtliga dessa platser beskriver var de tidigare attackerna ägt rum. Vittnen och överlevande offer vittnar om att det dels hörts ett surrande ljud och dels att varelsen stigit upp ur marken.

Tillägg på spelledarkartan. Alla dessa ligger under jorden och kan kommas åt genom att gå ner i avloppssystemet och/ eller dolda dörrar ner under Berlin.

## 1. Lagerlokalen

Den lagerlokal där dossieren finns

## 2. Fängelset

Fängelset där Sarah Rosenbaum hölls fången tillsammans med övriga försökspersoner.

## 3. Bunkern

Bunkern där experimenten utfördes och där Sarah numer bor.

# Experiment IV

# Cold City

## ColdCity

### BERLIN STREET MAP

#### Notable Locations

1. Berlin City Hall
2. National Gallery
3. University of Berlin
4. Reichstag
5. Tempelhof Airport
6. Tiergarten
7. Charlottenburg Castle
8. Kammergericht (RPA HQ)
9. Anhalter Bahnhof

#### Streets

- A. Unter Den Linden
- B. Chaussee
- C. Charlottenburger Str.
- D. Kurfürstendamm
- E. Wilhem Str.
- F. Französische Str.
- G. Liepziger Str.
- H. Kaiser Allee
- I. Tempelhoferdamm
- J. Potsdamer Str.
- K. Karl Marx Str.
- L. Stalin Allee
- M. Friedrichstrasse



© 2006 Contested Ground Studios. Permission granted to copy for personal use only.

## ColdCity

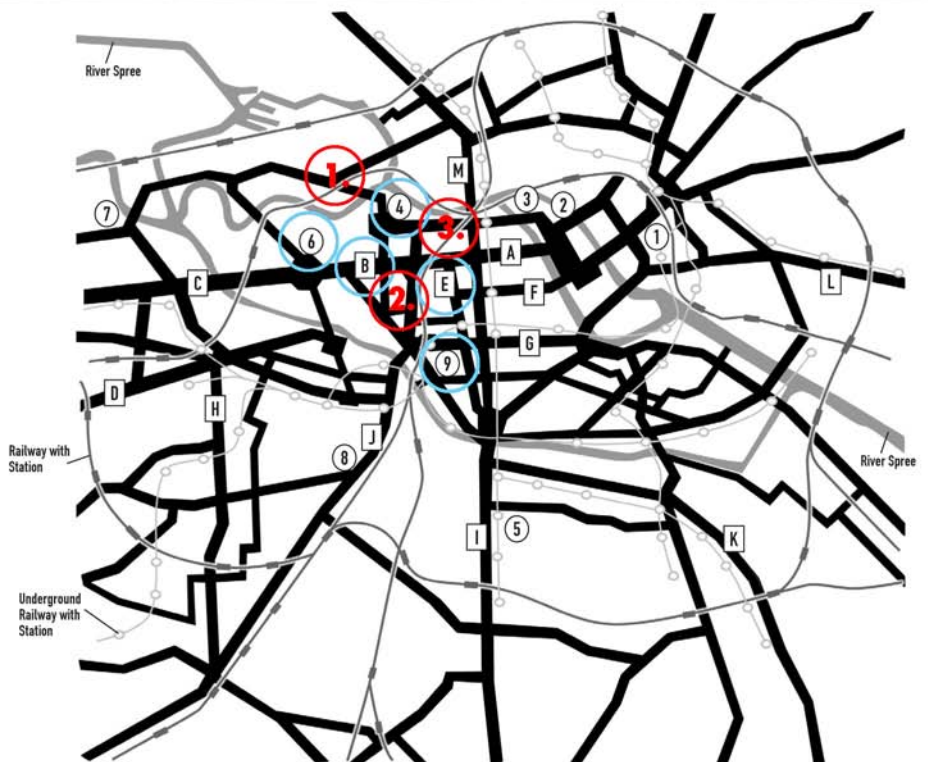
### BERLIN STREET MAP

#### Notable Locations

1. Berlin City Hall
2. National Gallery
3. University of Berlin
4. Reichstag
5. Tempelhof Airport
6. Tiergarten
7. Charlottenburg Castle
8. Kammergericht (RPA HQ)
9. Anhalter Bahnhof

#### Streets

- A. Unter Den Linden
- B. Chaussee
- C. Charlottenburger Str.
- D. Kurfürstendamm
- E. Wilhem Str.
- F. Französische Str.
- G. Liepziger Str.
- H. Kaiser Allee
- I. Tempelhoferdamm
- J. Potsdamer Str.
- K. Karl Marx Str.
- L. Stalin Allee
- M. Friedrichstrasse



© 2006 Contested Ground Studios. Permission granted to copy for personal use only.

## Spelldarpersoner

### Sarah Rosenbaum - Die Vertandeten

Sarah var, en gång i tiden, en sångerska som bodde i det polska ghyttot i Warszawa. Tyskarna fick tag på henne, på precis samma sätt som de fått tag på tusentals andra judar, men för Sarah skulle det inte bli några läger eller något arbete. När fångvaktarna hörde hennes röst var de övertygade om att de funnit vad de letat efter.

Sarah fördes till de hemliga labben under Berlin av ett specifikt skäl. Hon skulle bli kärlet för de dödliga rösterna. Hon skulle bli döden dold av skönheten.

Allt eftersom kriget fortskred blev Sarah mer och mer korrumpad av experimenten som utfördes på henne. Hennes kropp var inte utformad att klara av den övernaturliga påfrestningen. Hon upplöstes i ett intet, hennes kroppsliga form försvann och allt som finns kvar är ljud. Hon syns inte ofta längre, men hon hörs. Varhelst hon är följer ett lågt, surrande ljud med henne. Ett ljud som gör människor obehagliga till mods och hundar galna.

När hon faktiskt syns blir ljudet solitt, påtagligt, och den vackra Sarah blir synlig, även om hon förblir suddig och oskarp.

Hon har börjat tappa taget, den vackra Sarah. Hon kan mycket väl attackera någon för att de påminner henne om en vakt från experimentbunkern eller så får hon någon att uppleva extas bara för att iaktta dem när de inser att de aldrig kommer att uppnå de höjderna igen.

Hennes motiv är hämnd. Hon kan då och då tänka rationellt, men hennes sinne är oftare förvirrat och hon dödar av förtvivlan. Hon vill hämnas på de som gjorde det här med henne, men hon är knappt medveten om hur en sådan hämnd skall gå till.

<b>Action</b>	1	<b>Traits</b>	(+) Använder ljud för att påverka sina offer
<b>Influence</b>	5		(+) Är inte kroppslig
<b>Reason</b>	3		(-) Måste anta synlig form vid attack
			(-) Är beroende av yttre kraftkälla (generator)

# Experiment IV

# Cold City

## Die Nachtwachter/ Nattvakterna

Nattvakterna är några av Die Vertandeten som behållit mycket av sin mänsklighet och yttre tecken på normalitet. De skapades som ett försök att skapa soldater som var ideala för mörkerstrid.

På ytan verkar nattvakterna mänskliga. Vid närmare undersökning ser man skillnaderna. Deras öron är massiva och djupt skålade, de har stora ögon och deras munnar är underligt formade. Allt detta är ett resultat av den kroppsliga omvandling de genomgått.

Deras öron är otroligt känsliga för minsta ljud. I normala fall skulle detta vara ett hinder för soldaterna, så de inre passagera i örat är utrustade med muskler som dras ihop vid höga ljud. Deras ögon är fantastiskt välanpassade till mörkersyn. Slutligen är deras underligt formade munnar och ändrade stämband avpassade för att avge ett högt ekolokaliserande läte som de kan använda för att hitta i totalt mörker.

Bara ett fåtal nattvakter skapades eftersom de var ett misstag. De som finns kvar gömmer sig i de mörkaste tunnarna och avloppskanalerna. De äter råttor och andra skadedjur.

Nattvakterna dras till Sarah på grund av det mjuka och lugnande ljud hon avger i deras närhet. Därför finns det alltid minst en nattvakt i närheten av Sarah. Som spelledare kan du också känna dig helt fri att strösla ut ett par nattvakter på de olika platser rollpersonerna besöker, om inte annat så för att höja actionnivån lite.

<b>Action</b>	2 - 5	<b>Traits</b>	(+) Exceptional Night fighting abilities
<b>Influence</b>	2 - 4		(+) At home in the darkness and confined spaces of the underground
<b>Reason</b>	1 - 5		(+) Exceptional knowledge of their own environment
			(-) Terrified of bright lights and loud noise

# Experiment IV

*Berlin 1950*

*Ett ungt par skyndar hemåt i duggregnet. Det är inte kallt, det är sommar, men att röra sig ute på gatorna är inte helt säkert så här dags.*

*Ett ljud får dem båda att stanna till, lyssna. "Hörde du?" frågade han. "Det lät som speldosan jag hade..." svarade hon. "Mamma som sjöng för mig..." Båda rör sig som förhäxade emot ljudet, som verkar komma ifrån en figur klädd i vitt. Figuren är otydlig i kanterna, som en oskarp bild. Det är svårt att fokusera.*

*Dagen därpå hittas paret av den Berlinska polisen. Båda har ett uttryck av förundran i ansiktet. Båda är döda och kalla. Strömmar av blod har ritat streck ifrån deras öron ner på marken.*



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.  
Läs mer på <http://discordia.se>