

Anden i glaset



av Åsa Roos

Ett skräckinjagande magiskt äventyr till D20 Modern: Urban Arcana
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån
Clavicula Salomonis som ligger i Public Domain



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

Anden i glaset

D20 Modern: Urban Arcana

”Hyssj! Sitt still Kattis! Nu börjar vi. Lägg fingrarna på glaset.” Gunilla var äldst i gänget. Kattis, Edvard och Mia gjorde som hon sade, men Kattis drog åt sig fingret igen, så fort Gunilla hade släckt ljuset i vardagsrummet. Ingen av de andra hade märkt att Kattis finger var borta när Gunilla tände oljelampan.

Kattis mådde illa och kände sig obehaglig till mods, som att något var fel. Hon hade inte tyckt om det graverade glaset när Gunilla köpte det på Kyrkans Second Hand och hon tyckte ännu mindre om idén att de fyra skulle använda det till anden i glaset. Men Gunilla hade inte gått att stoppa. Eftermiddagen gick åt att göra alfabetet på papper de plockat ur Kattis skrivare och nu satt de här och skulle kalla på ett okänt andeväsen.

”Anden i glaset, är du där?” frågade Gunilla med högtidlig röst.

Kattis blev iskall när glaset började röra sig. Det gled förbi ”H”, ”I” och stannade på ”J”. I ett par sekunder stod det still där, sedan gled det tillbaka över pappret och stannade på ”A”.

”Anden i glaset, vem är du?” frågade Gunilla. Glaset började bokstavera ”D-I-N-D-Ö-D”. När glaset stannat på det sista d:et ryckte Edvard och Mia åt sig fingrarna. Gunilla såg upprörd ut och lyfte handen från glaset, men det såg ut som att glaset höll kvar henne.

”Okej, det här är inte roligt. Vem har hållt superlim på glaset? Och vem av er tyckte att det var kul att säga att anden skulle döda mig?” Gunilla såg både arg och ledsen ut. Kattis lutade sig försiktigt fram och lade handen på glaset och över Gunillas finger. Sedan drog hon långsamt Gunillas fingertopp bakåt tills den lossnade. Glaset stod kvar på pappret, men nu började ett blått sken lysa i de graverade spåren.

”Jag kommer efter er.” skrev anden. ”Jag kommer och tar er allihop.”

En vecka senare var Gunilla död. Medfött hjärtfel var diagnosen, men Edvard, Kattis och Mia visste bättre.

Caveat lector!

Det här är ett äventyr i 20.000-teckenprojektet, och som sådant är det vare sig speltestat eller fullständigt detaljerat. Det är heller inte korrekturläst.

Det ställer krav på dig som spelledare att för det första läsa äventyret noga, och för det andra, se till att komplettera där du tror att det behövs.

Så: läs igenom äventyret både en och två gånger innan du börjar spelledda.

Stämningen i äventyret

Anden i glaset är ett monsteräventyr och kan spelas både som ett rent skräckäventyr eller som en monsterjakt. Om äventyret spelas som monsterjakt är det inte fullt så viktigt att pusha på aspekter som isolation, att aldrig se monstret, bara vad det ställt till med och så vidare.

Det som bör framgå är att monstret ger sig på barn och mer eller mindre äter upp deras livsenergi. Det är skräckinjagande nog, oavsett hur äventyret spelas i övrigt.

Synopsis

En grupp barn har helt utan att vara medvetna om det väckt till liv en djinn genom att tillsammans kalla fram den ur ett glas de hittat på en Kyrkans Second Hand-butik.

Glaset kommer ursprungligen ifrån ett dödsbo som tillhört en okänd upptäcktsresande och arkanist vid namn Sievert von Knapp, en överklassdilettant som under sina resor samlat på sig många ockulta föremål.

Rollpersonerna blir indragna i äventyret när de barn som funnits med i den ursprungliga gruppen börjar dö, en efter en.

Till en början verkar dödsfallen helt naturliga men det andra barnet som dör hittas sönderslitet i ett övergivet hus. Familjerna vars barn som drabbats berättar också om hur de hör viskningar i väggarna, som att någonting försöker ta sig igenom.

Rollpersonernas uppgift blir att angripa monstret som försöker ta sig igenom till vår verklighet, dels genom att ta reda på vad monstret är, men även att förhindra att fler av barnen dör.

Självklart hänger de två ihop. Om djinnen med list och hot lyckas komma åt alla barnen så manifesterar den sig i vår verklighet och då krävs det en mycket skicklig magiker för att hindra den från att gå bärsärkagång genom Stockholm

Glaset är djinnens svaga punkt, men även den artefakt som kan lura rollpersonerna att släppa loss djinnen. Djinnen kommer hela tiden att försöka få rollpersonerna att slå sönder glaset. Det är frestande. Men om glaset går sönder släpps djinnen fri, och det är en situation rollpersonerna inte vill uppleva (ur ett regelperspektiv är djinnen bunden till glaset). Barnen har gjort det möjligt för djinnen att ge sig av korta stunder. Ju fler av barnen den "äter", desto starkare blir den. När alla fyra barnen konsumerats kan den på egen hand bryta sina fjättrar.

När det andra barnet dör kallas också Hans Majestäts Exorcister in för att undersöka saken. De kan utgöra både en resurs och ett hinder i äventyret. Hans Majestäts Exorcister grundades på 1700-talet av kung Gustav III och är en svensk ockult styrka med uppgift att undersöka och utrota ockulta hot i Sverige.

Rollpersonerna kan - om spelledaren så önskar - vara en del av det hemliga sällskapet.

När det tredje barnet dör börjar det bli bråttom för rollpersonerna; och då bör de ha hittat djinnens ursprung och var glaset kommit ifrån. I Sivert von Knapps samlingar finns en kraftfull ritual avsedd att fånga anden eller förstärka banden till glaset. Rollpersonernas undersökningar har tagit dem så långt att de kan genomföra ritualen och återfånga anden - en mycket dramatisk och utmanande ritual för övrigt - i glaset.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna kan dyka upp i äventyret på många olika sätt. De kan vara vänner till någon av familjerna som drabbats, de kan vara ockulta detektiver som kontaktas av desperata familjemedlemmar eller så är de medlemmar av Hans Majestäts Exorcister och fick fallet genom dem. Ett ytterligare alternativ är att de spårar Sivert von Knapps tillhörigheter som behövs för ett annat uppdrag, eller helt enkelt för att Siverts samling är såpass farlig att den inte bör hamna i okunniga arkanisters händer.

Det har kommit till rollpersonernas kännedom att något underligt håller på att hända hos en samling familjer ute i bostadsrättsföreningen Aprikosen i Hässelby Gård. Två barn har dött på ett oförklarligt sätt och ytterligare två barn har fått tas in på barnpsykiatriska mottagningen eftersom de är helt övertygade om att de också kommer att dö. Den sammanlänkande tråden är en session med anden i glaset.

Familjerna

De fyra familjer som drabbats är familjen Johansson, Albrektsson, Moussani och Zalatane.

Gunilla Johansson var det första barnet att dö, följt av Edvard Moussani. Kvar i livet finns Mia Albrektsson och Kattis Zalatane.

Gunilla

Gunilla Johansson dog av vad man förmodar var ett medfött hjärtfel som upptäcktes vid obduktion (om rollpersonerna får möjlighet att undersöka Gunnillas kropp talar dock bevisen för att hon utsatts för någon form av magisk påverkan).

Redan då blev Kattis såpass orolig att hon fick tas in på psykiatrisk mottagning.

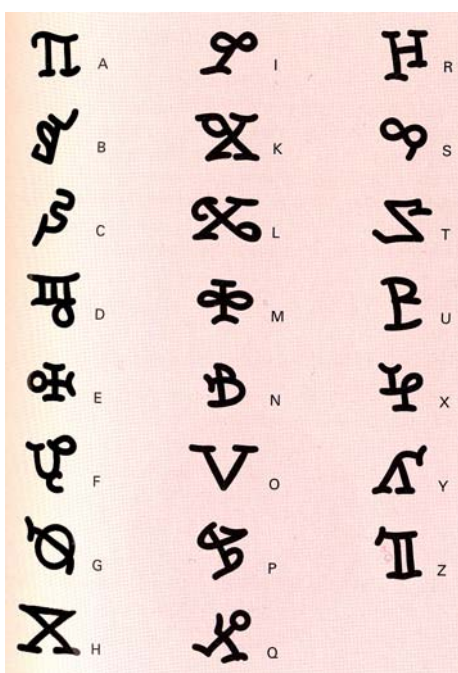
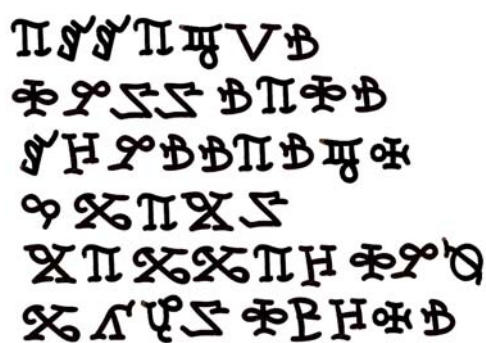
Edvard

Edwards död var långt mer dramatisk. Han hittades ensam och söndersliten i ett övergivet hus i Hässelby Villastad.

Hans kroppsdelar låg i formationer som fick polisen att misstänka ritualmord och det fanns även skrift omkring Edwards kroppsdelar som tyder på att någon eller något försökt använda Edvard som en nyckel för att öppna ett andligt fängelse. Texten är skriven med ett chiffer som användes redan på Charlemanges tid. Magin - ritualen - som använts är en form av dispel magic och passwalk inriktad på att förstöra ett fysiskt föremål. Föremålet finns inte kvar på platsen när rollpersonerna kommer dit.

För äventyrets skull har rollpersonerna tillgång till brottsplatsen, antingen genom att de fått tillstånd att undersöka den eller genom att smyga sig dit. Ett "inbrottsförsök" kommer att lyckas, oavsett hur det ser ut ur ett regelperspektiv.

Anden i glaset



D20 Modern: Urban Arcana

Nyckelkunskafer på platsen:

- Edvard har använts som någon form av nyckel.
- Fokus för ritualen var ett föremål. Troligt är att föremålet skulle låsas upp.
- Föremålet finns inte kvar.
- Kraftfulla magiska ritualer har använts, en metamagisk korsning av vad som verkar vara dispel magic och passwalk.
- Edwards livskraft var en viktig del av ritualen.
- Ett chiffer användes som alfabet. (Texten lyder "Abbadon, mitt namn, brinnande slakt kallar mig, lyft muren", men det är upp till rollpersonerna att tolka ut den.)

Mia

Mia är intagen på barnpsykiatriska mottagningen på grund av stark ångest och dödsräck. Hon omges av sin familj och är utöver det knappt kontaktbar. Mia är övertygad om att hon står näst i kön. Det som är viktigt för rollpersonerna att få reda på i samband med sitt besök hos henne är:

Mia hör viskningar hela tiden. De försöker övertala henne att gå till en ödetomt i närheten av sjukhuset. Personalen har flera gånger fått hindra Mia från att gå i sömnen dit.

Det finns något som har upprättat en psykisk länk till Mia, en hållhake på henne. (Länken går att bryta med dispel magic eller liknande, men av någon anledning återkommer länken efter bara något dygn. Det verkar som att något karvat in ett sigill på hennes livsenergi. Ur ett regelperspektiv kan dock magi som reflekterar eller förstör annan magi köpa tid för rollpersonerna.)

Mia pratar hela tiden om anden i glaset och om att anden tittar på henne från glaset. Det är inga glas i rummet, utan tydligen ett specifikt glas. Med "konstig text" på.

Kattis

Kattis är också intagen på barnpsykiatriska mottagningen för dödsångest, men hon har varit här ett tag och är mer kommunikativ än Mia, kanske för att hon inte har en lika stark psykisk länk som Mia än, men även för att Kattis har en viss grad av psykisk förmåga som ger henne dels ett försvar och dels lite säkerhet i sammanhanget. Hon vet att något skrämmande är på väg, men att det inte är ute specifikt efter henne. Än. Kattis var inte heller aktivt med och framkallade anden, men det var hennes psykiska krafter som var avgörande för djinnen Abbadons uppvaknande.

Kattis är en liten mörk flicka som nästan försvinner under landstingstäcket. Hennes pappa sitter vid sidan av henne och ser orolig ut.

Kattis är klar i huvudet, och eftersom familjen Zalatane är den familj som "officiellt" bett om hjälp är rollpersonerna välkomna dit.

Kattis berättar följande om kvällen när de lekte anden i glaset. Gunilla och Edvard hade varit på Kyrkans Second Hand i Vällingby, och där hittade de glaset som de ville använda till "anden i glaset"-leken. Det hade kostat tio kronor och stod tillsammans med en massa annat konstigt skrot, som Gunilla hade beskrivit som "mystiskt". Gunilla var den som ville leka anden i glaset och Kattis var med på det ända tills hon såg glaset. Det var graverat med konstiga

Anden i glaset

D20 Modern: Urban Arcana

bokstäver och när hon tog i det kändes det som att det andades. Kattis drog bort handen innan de började leka, men hon blev jättetrött efteråt. Anden sade att Gunilla skulle dö, och sedan kunde inte Gunilla lyfta fingret från glaset förrän Kattis hjälpte henne. Sedan dog Gunilla, och efter det Edvard och näst i kön är Mia; Kattis är sist eftersom hon kan se.

Om rollpersonerna frågar hur Kattis vet allt det om vems tur det är så säger hon "han pratar med mig, Anden i glaset."

Det finns en rad viktiga ledtrådar som rollpersonerna behöver ha reda på för att komma vidare:

- Glaset kändes levande och var graverat med konstiga symboler. En rollperson med ockult kunskap vet att demoner av olika slag, andar och så vidare, ofta stängdes in i glas, karaffler och flaskor på 1800-talet och tidigare.
- Glaset köptes på Kyrkans Second Hand i Vällingby.
- Glaset stod med mystiska prylar.
- Det var Gunilla som drev på, men Kattis fungerade som katalysator.
- Anden har en psykisk länk till barnen som går att bryta tillfälligt med dispel magic eller andra skyddsbesvärjelser.
- Glaset har försvunnit.

Hans Majestäts Exorcister

Hans Majestäts Exorcister är en samling före detta präster (oftast) och akademiker som fick i uppdrag av Gustav III att hålla Sverige säkert ifrån det andliga hotet.

Märkbara digniteter som varit en del av sällskapet är exempelvis Emmanuel Swedenborg, Hedvig Charlotta Nordenflycht och Magnus Olai Beronius.

Sällskapet samlar på och bekämpar övernaturliga hot och rollpersonerna kommer garanterat att träffa på dem under äventyrets gång, om de inte rent av är medlemmar i sällskapet själva.

Hans Majestäts Exorcister kommer in i äventyret när rollpersonerna börjar undersöka glaset. Glaset har tillhört Sivert von Knapp och är en av de artefakter från hans dödsbo som hamnat på röda listan. Röda listan är den förteckning över magiska föremål i Sverige som är i privat ägo och som ses som så farliga att de måste följas upp av HME.

Julia Grip

Julia Grip är den exorcist som har fått fallet von Knapp och att reda ut hans dödsbo. Grip söker upp rollpersonerna så snart hon får reda på att de börjat rota i vem glasets ursprungliga ägare varit. Grips inställning är vänlig och hjälpsam, men hon har lite svårt för "amatörer" och tycker att rollpersonerna skall låta HME sköta det hela (om de inte är en del av HME så klart. Vad Julia Grip kan berätta om dödsboet:

- Det har tillhört Sivert von Knapp
- Sivert von Knapp var en alkemist och magiker med en förmåga att samla på sig farliga föremål. Glaset är bara ett i en lång lista.
- Det finns en bild och en text i en av hans grimoirer som pratar om glaset. En demon eller djinn är inlåst i det.
- Man kan "öppna" glaset och tala med djinnen, men måste sedan "stänga"

det igen för att djinnen inte skall kunna ta sig ut. Den ritualen måste nu genomföras över glaset.

- För att kunna genomföra ritualen måste glaset återfinnas.

Kyrkans Second Hand i Vällingby

I ett hörn av Vällingby City ligger en nyöppnad Kyrkans Second Hand. Härinne finns allt möjligt skrot, men i ett hörn av butiken står en rad märkliga artefakter och grimoireliknande böcker. Det är dödsboet från Sivert von Knapp, vars dotter Malena skänkt allt till Kyrkans Second Hand. Butiksägaren kan ge följande information om dödsboet:

- Det skänktes av Malena von Knapp från Östermalm i Stockholm
- Bara två objekt har sålts, glaset och ett trollspö som köptes av en äldre herre.

Beskriv objekten på ett sådant sätt att rollpersonerna förstår att de är en fara för allmänheten. Två barn har redan dött av ett av objekten och det är möjligt att resten av prylarna kan ha information om glaset i sig.

Det finns många sätt att hantera det hela på. Rollpersonerna kan köpa alltihop för 5000:-. De kan be butiksägaren att lägga undan grejorna; de kan bryta sig in på natten och stjäla von Knapps dödsbo och så vidare.

Om de inte köper dödsboet gör HME det men eftersom glaset saknas och rollpersonerna frågat om glaset, spårar Julia Grip upp dem och frågar dem om det. Hon har sina magiska metoder.

Synchronicity, Abbadon style

Synchronicity används oftast för att underlätta för den som lägger besvärjelsen. Abbadon använder synchronicity på ett lite annorlunda sätt. Hans huvudfokus är att ställa synkroniciteten ur synk för rollpersonerna.

Med andra ord, istället för att allt flyter på, så stannar allt upp, hackar, blir besvärligt och så vidare.

Synchronicity finns beskriven på sidan 99 i Urban Arcana

Abbadon

Abbadon är en tvåusen år gammal djinn som tillbringat de senaste tvåhundra åren fångad i ett glas. När de fyra barnen lyckas öppna glaset är han arg som ett bi, och helt oförberedd på att få lite rörelsefrihet. Han dödade Gunnilla först genom att utnyttja sin förmåga att påverka synkronicitet.

Edvard fick agera offer i en första öppningsritual, liksom Mia och Kattis skall göra, i alla fall enligt Abbadons planer.

Abbadon attackerar

Djinnen Abbadon upptäcker att någon eller något är på jakt efter glaset när rollpersonerna talar med Mia och Kattis. Hans psykiska länk till barnen gör sig påmind.

Abbadon tänker använda sina avsevärda, men för tillfället begränsade krafter, till att skrämmas, skicka obehagliga drömmar och orsaka olyckor som till en början känns som ren klantighet men efterhand övergår i farligare och dödligare incidenter.

Drömmarna Abbadon skickar till rollpersonerna går alla ut på att slita dem i stycken och använda dem för att frammana onämnbare favoriter. Abbadon har lite dålig fantasi.

Olyckorna

De olyckor som drabbar rollpersonerna är till att börja med småsaker. Förlorade nycklar, skärsår, vrickade fötter - men fortsätter med att bli allvarigare

Anden i glaset

D20 Modern: Urban Arcana

misstag som bromsar som inte fungerar, besvärjelser som misslyckas och så vidare.

Rollpersonerna kan skyddas av talismaner eller lyckobesvärjelser som kan kontra olyckan Abbadon skickar på dem.

Malena von Knapp

Malena von Knapp är Siverts barnbarn och hjärtligt trött på sin morfars pinaler och prylar. Lägenheten, som är mer av en våning, var tidigare fylld av Siverts skrot. Malena har samlat det mesta och skänkt till Kyrkans Second Hand i Vällingby. Hon vill inte ha med sin morfar att göra och har slängt eller givit bort allt utom den jättelika våningen.

Hon vill inte kännas vid och känner heller inte till enskilda föremål ur samlingen. Besöket hos Malena tjänar egentligen bara ett syfte. Julia Grip är där samtidigt, och det blir en introduktion till HME.

Att hitta glaset

Rollpersonerna kan försöka hitta glaset på ett par olika sätt. Dels genom magi - som ju är lagom riskabelt om de inte motverkat Abbadons olycksbesvärjelser - eller genom att använda Mia som bete. Mia försöker hela tiden ta sig till platsen där glaset är.

Att använda Mia som bete är förstås oerhört riskabelt, och inget rollpersonerna bör ta lätt på.

Mia kommer att bege sig till en rivningskåk ett par hundra meter från sjukhuset. Där väntar en relativt svag Abbadon tillsammans med glaset.

För att rädda Mia från Abbadon måste rollpersonerna ta glaset utan att göra sönder det, och samtidigt föra Mia i säkerhet. Så nära Abbadon är det lättare sagt än gjort. Varje hinder behandlas som ett lätt svårighetsslag, och hindren i det här fallet innebär allt från trösklar till lösa brädor och dörrkarmar.

Går glaset sönder uppenbarar sig Abbadon i fysisk form, en fiende stark nog att ha överlevt i tvåtusen år. Om rollpersonerna misslyckas med att föra Mia i säkerhet så offras hon, och Abbadon är ett steg närmare friheten.

Att stänga glaset

Glaset måste stängas igen med hjälp av en komplicerad ritual som försvåras av att Abbadon kommer att arbeta emot rollpersonerna hela vägen.

Hans synkronicitetsmagi gör det svårt för rollpersonerna att koncentrera sig och göra rätt saker i rätt följd.

Upplösningen

När rollpersonerna lyckats hitta glaset, med eller utan offer av Mia, är det dags att genomföra den ritual som finns nedtecknad i en av Sivert von Knapps grimoirer. Det är en tummad sida med överskriften "Abbadon i glaset" skriven med samma Charlemangska chiffer som etsningarna på glaset.

Ritualen

På sidan 110 i Urban Arcana finns besvärjelsen Subjugate Outsider, som fungerar alldeles utmärkt som grundbesvärjelse för att stänga glaset.

Anden i glaset

D20 Modern: Urban Arcana

(Eventuellt kan du tvinga rollpersonerna att vänta ett par dagar och rampa upp olycksbenägenheten och drömmarna tills "månen står rätt".)

Ritualen är bombastisk och olycksbenägen. När rollpersonerna lyckas lysar glaset blått och slocknar sedan. Abbadon är åter fångslad.

Om rollpersonerna misslyckas spricker glaset, och Abbadon antar fysisk form. Det blir förmodligen en fight rollpersonerna sent glömmet. Om de överlever alls.

Är du en snäll spelledare kan du låta kavalleriet i form av Hans Majestäts Exorcister komma till räddningen och kämpa ner Abbadon - dock inte utan egna förluster.

Avslutningen

Rollpersonerna har räddat Stockholm eller strukit med på kuppen. Familjerna vars barn har överlevt är tacksamma bortom alla gränser och eventuellt har rollpersonerna hela Sivert von Knapps magiska bibliotek att gå igenom.

Eller så vann Abbadon, och då finns det förmodligen inte så mycket kvar av rollpersonerna.

Anden i glaset

D20 Modern: Urban Arcana

Spelldarpersoner och monster

Julia Grip

Julia Grip är medlem i organisationen Hans Majestäts Exorcister. Hon tillhör klasserna Smart Hero (3) och Mystic (3), med mycket kunskap om teologi och arcane lore.

STR 6 (-2) **DEX** 11 (+0) **CON** 8 (-1)
INT 16 (+3) **WIS** 14 (+2) **CHAR** 11 (+0)

HP: 22

Speed: 20 feet

Skills

Decipher script 13, Diplomacy 8, Forgery 8, Craft (writing) 12, Gather information 4, Knowledge (arcane lore) 9, Knowledge (history) 8, Knowledge (theology) 9, Research 7, Spellcraft 14, Use magic Device 6

Feats

Creative, Improved Initiative, Focused, Lightning Reflexes, Arcane Skolls, Spell Focus (Conjuration)

Zero level clerical spells: 4 per day

1:st level clerical spells: 3 per day

2:nd level clerical spells: 2 per day

Arcane skills (level 1), Divine spells (level 1), Turn undead (level 2), Combat casting (level 4), Brew potion (level 5), Discern lie (level 7), Turn humans (level 8), Empower spell (level 10)

Abbadon

Abbadon är djinnen som fångats i glaset och som ställer till livet för rollpersonerna och barnfamiljerna. Abbadon är baserad på en Efreeti som finns på s. 215 i Urban Arcana boken.

Det som skiljer Abbadon från en vanlig Efreeti är att han kan använda besvärjelsen Synchronicity för att orsaka problem för personer. Han har också råkat ut för en permanent version av Subjugate Outsider som stänger in honom i glaset.

Abbadon har dessutom upprättat en psykisk länk med sina offer, en metaversion av Message.

Species Traits:

Heat: en efreeti ger 1T6 poäng i skada när den träffar i en melee attack eller om den håller fast en person.

Spell-like abilities: 1/dag - detect magical aura, gaseous form, invisibility och (ersätter wall of fire), synchronicity

Polymorph: En efreeti kan kasta polymorph hur den vill som en move-handling. Färdigheten liknar polymorph-besvärjelsen, men kräver inga färdighetssöag. En efreeti kan inte förvandla någon annan än sig själv.

I övrigt fungerar Abbadon precis som efreeti på s. 215.

Anden i glaset

”Hyssj! Sitt still Kattis! Nu börjar vi. Lägg fingrarna på glaset.” Gunilla var äldst i gänget. Kattis, Edvard och Mia gjorde som hon sade, men Kattis drog åt sig fingret igen, så fort Gunilla hade släckt ljuset i vardagsrummet. Ingen av de andra hade märkt att Kattis finger var borta när Gunilla tände oljelampan.

Kattis mådde illa och kände sig obehaglig till mods, som att något var fel. Hon hade inte tyckt om det graverade glaset när Gunilla köpte det på Kyrkans Second Hand och hon tyckte ännu mindre om idén att de fyra skulle använda det till anden i glaset. Men Gunilla hade inte gått att stoppa. Eftermiddagen gick åt att göra alfabetet på papper de plockat ur Kattis skrivare och nu satt de här och skulle kalla på ett okänt andeväsen.

”Anden i glaset, är du där?” frågade Gunilla med högtidlig röst.

Kattis blev iskall när glaset började röra sig. Det gled förbi ”H”, ”I” och stannade på ”J”. I ett par sekunder stod det still där, sedan gled det tillbaka över pappret och stannade på ”A”.

”Anden i glaset, vem är du?” frågade Gunilla. Glaset började bokstavera ”D-I-N-D-Ö-D”. När glaset stannat på det sista d:et ryckte Edvard och Mia åt sig fingrarna. Gunilla såg upprörd ut och lyfte handen från glaset, men det såg ut som att glaset höll kvar henne.

”Okej, det här är inte roligt. Vem har hällt superlim på glaset? Och vem av er tyckte att det var kul att säga att anden skulle döda mig?” Gunilla såg både arg och ledsen ut. Kattis lutade sig försiktigt fram och lade handen på glaset och över Gunillas finger. Sedan drog hon långsamt Gunillas fingertopp bakåt tills den lossnade. Glaset stod kvar på pappret, men nu började ett blått sken lysa i de graverade spåren.

”Jag kommer efter er.” skrev anden. ”Jag kommer och tar er allihop.”

En vecka senare var Gunilla död. Medfött hjärtfel var diagnosen, men Edvard, Kattis och Mia visste bättre.



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