

Ad Astra



av Åsa Roos

Ett skräckinjagande äventyr till Maschine Zeit
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <http://commons.wikimedia.org/wiki/Arms>
Okänd konstnär



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

Ad Astra

Maschine Zeit

Metallen gav ifrån sig pingande och knakande ljud när den svalnade. Jossan hade aldrig sett ett så här rikt fynd av Prometheus 2 tidigare och hon tänkte lite kort på vad hon skulle kunna göra med sin andel. Öppna en skola kanske, eller starta upp en stipendiefond.

Fotsteg smattrade till bakom henne och hon gick genast in i ett hyperfokuserat tillstånd, samtidigt som hon förbannade sin dumhet. Viklundshabitatet var inte ett säkert ställe att stå och drömma på.

“Lindberg, Lindberg” hennes röst darrade lite över walkien.

“Lindberg här, kom.”

“Ohlsson här. Jag har just haft en upplevelse, kom.”

“Ohlsson, stanna där du är. Eklund och Birgersson kommer och hämtar dig om ett par minuter. Fortsätt rapportera var tionde sekund, slut kom.”

“Klart slut.”

Jossan hörde Micks och Victorias steg redan, lite längre bort i korridoren. Sedan hörde hon skriken och det sjuka, våta ljudet av en person som slets i två delar. Och sedan de smattrande fötterna. Och sedan tystnad.

Caveat lector!

Ad Astra tillhör 20.000-teckenprojektet och som sådant är det ett äventyr som inte är komplett. Det är heller inte speltestat, och därför råder jag dig som skall spelledda att läsa igenom både en och två gånger samt att komplettera där du tycker att det behövs.

Stämningen i äventyret

Skräck. Det är trots allt ett äventyr som utspelar sig i rymden, på en rymdstation full av spöken. Tänk Event Horizon eller Dead Space.

Synopsis

Vikströmshabitatet, en av skandinavians större rymdstationer har visat sig innehålla stora kvantiteter Prometheus 2, supermetallen som är värd oerhört mycket pengar.

Ett team ledda av Kristina Lindberg har redan varit uppe på stationen, men av det åtta man starka teamet överlevde bara Josefin Ohlsson och Kristina Lindberg själv. Båda är svårt traumatiserade av sina upplevelser.

Företaget, Vikström Ltd., är angelägna om att få tillbaka sin avsevärda investering de gjort när teamet skickades upp och upptäckte de stora reservoarer av Prometheus 2 som fanns på stationen. Att det första teamet som skickades upp nästan strök med bekommer inte Vikström Ltd. De anser att den potentiella vinsten är viktigare än att riskera människoliv.

Det är här rollpersonerna kommer in i spelet. Vikström Ltd. vill skicka upp en ny expedition till Vikströmshabitatet för att skeppa tillbaka det Prometheus 2 som redan brutits och ta hand om de fynd som märkts ut.

Till rollpersonernas hjälp har de ett team på fyra personer från World Miners Union, och Josefin Ohlsson.

När rollpersonerna anländer till Vikströmhabitatet är allt till en början normalt, men allt eftersom tiden går händer fler och fler underligheter. Josefin blir mer och mer upprörd, och strax innan helvetet bryter loss (bokstavligt talat) hittar rollpersonerna henne näst intill katatonisk.

Efter det följer en rad katastrofala händelser som leder till att rollpersonerna försöker ta sig ifrån Vikströmhabitatet så fort de bara kan. Gruvarbetarna är alla expendable, liksom Josefin Ohlsson.

I en slutgiltig scen jagas rollpersonerna genom stationen av en tunneler, och det är inte säkert att alla överlever.

Introduktionen till äventyret

Av en eller annan anledning tar Vikström Ltd kontakt med rollpersonerna. De kan vara specialister eller medlemmar i World Mining Union som blir in kallade till Vikström för ett uppdrag på Vikströmhabitatet. Med sig skall de få fyra vana brytare från WMU, samt Josefin Ohlsson. Brytarna heter Myrna Schulz, Edmund Hjärne, Torsten Johnsson och Frida Bäckström.

Vägen upp

Spelledaren kan välja att låta spelarna uppleva själva resan upp. Det kan vara ett bra tillfälle att låta rollpersonerna lära känna varandra lite bättre om de inte redan känner varandra.

Vikströmhabitatet

När skeppet dockar med stationen och luftslussarna öppnas slår en unken stank av ruttnande kött och växter emot rollpersonerna. Det ligger en överton av ozon i luften, som står helt stilla. I ljusskenet från ficklamporna glittrar dammet och i draget från luftslussen bildas virvlar som dansar i ljuskägloerna framför rollpersonerna. Inget har rört sig härinne på mycket länge.

De livsuppehållande systemen är fortfarande igång men de hydroponiska trädgårdarna är vanskötta och luftreningsfiltren har inte blivit utbytta.

Utöver den nyanlända gruppen hörs inte ett ljud. Stationen är helt död. Stämningen är oerhört tryckt. Det ligger något olycksbådande i luften.

Livsuppehållande

Avdelningen för livsuppehållande system ligger strax bredvid de illa skötta hydroponiska trädgårdarna. För att få upp livsuppehållande krävs en hel del byten av filter och kärvande delar. Josefin Ohlsson hjälper till att hitta både reservdelar och luftfilter. Det kommer att ta ett tag att få livsuppehållande system fullt fungerande. Tills dess får rollpersonerna och gruvarbetarna släpa runt på syrgastuber och ha på sig ansiktsmasker. Trots det är det lätt att bli anfädd. Se också "Kontrollenheterna".

De hydroponiska trädgårdarna

Härifrån kommer stanken av ruttnande växtlighet. Ungefär halva trädgården har klarat sig. Resten ligger och stinker som en komposthög bakom en blom-

steraffär. Det är en sötaktig, kväljande stank, nästan överväldigande i det överbelamrade utrymmet.

Det kommer att ta runt två dagar att röja här. Här sker också den obehagliga upptäckten av likhögen.

Under en bädd av ruttnande växter ligger fyra uppsvällda lik, samtliga med vita rockar som fläckats av kroppsvätskor och spruckit i sömmarna av gasbildningen i liken. Deras ID-kort avslöjar dem som hydroponiktekniker, anställda av Vikström Ltd. Deras namn är Liam Göransson, Greta Hemmingsson, Axel Karlsson och Vidar Berg. Samtliga har förvridna ansiktsuttryck. Det går att rationalisera bort dem som en effekt av förruttnelseprocessen, men det som speglas i deras ansikten är ren skräck.

Det centrala kontrollrummet

Det centrala kontrollrummet bjuder på en synnerligen makaber syn. Josefin förvarnar sällskapet. Hela utrymmet är fyllt av lik. Det var hit alla flydde, eller kanske nästan alla, när stationen började dö av gammastrålningen.

Det är en grotesk uppvisning av en avskedsceremoni. Människor har dött medan de fortfarande omfamnat varandra i tröst. Det ligger lik huller om buller, det ena glider sömlöst över i det andra. På golvet finns en tjock, sirapsliknande sörja som består av de kroppsvätskor som runnit ur liken. Stanken är överväldigande och kväljande.

En av gruvarbetarna, Edmund Hjärne, kräks av synen och föreslår sedan något skamsat att de borde försöka röja upp i rummet och ge de döda en riktig begravning. Kontrollpanelerna som krävs för att starta generatorerna är emellertid rensade. Det gjorde Lindbergs team när de först kom hit. Se "Kontrollenheter" för mer information.

Vattenreningsrummet

det här rummet är helt sterilt och luftslussen in är förseglad. Orsaken är en skrovpunktering som skedde när Kristina Lindbergs team var här uppe sist. För att få igång de hydroponiska trädgårdarna måste skrovet lagas utifrån. Vattnet kan inte renas i vacuum och temperaturer som ligger långt under fryspunkten.

Vikström Lts order

Rollpersonerna har fått order från Vikström Ltd att få igång så många system som möjligt utöver brytningen av Prometheum 2. Man hoppas kunna återta stationen, och då krävs det att liken röjs undan och maskineriet sätts igång.

Fyndplatserna

Josefine har märkt ut de platser på stationen där fynden är som tätast. Hon säger i samband med det också att det var på de platserna "alla dog".

I början av vistelsen är det relativt smärtfritt att röra sig vid fyndplatserna, men allt eftersom tiden går händer fler och fler incidenter som skapar oro i sällskapet.

Precis som Josefine sagt är det också här alla dött, och det är här de första varningsklockorna bör börja ringa. Det finns nämligen blod och klösmärken överallt, men det finns inga kroppar...

Händelser ombord

I det här stycket får spelledaren en rad händelser att strö ut över tiden rollpersonerna tillbringar på stationen. Ju längre tiden går, desto tätare uppstår incidenterna och snart nog börjar folk dö. För en spelledare som vill överraska och variera sig lite passar det utmärkt om du växlar mellan de fyra brytarna från WMU och rollpersonerna. Det bör vara de som bryter Prometheus 2 som råkar illa ut först.

Armböet

Framför dörren in till bostäderna finns ett märkligt mönster. Det är en spiral av armar som låser fast varandra framför dörren. Vad mer är, det är armar som efter en snabb undersökning kan konstateras har blivit avslita från sina ägare.

På händer och fingrar sitter fortfarande armandsur, förlovningsringar och andra smycken. Det är en makaber syn som kan få vem som helst att tappa aptiten och till och med kräkas.

Det lustiga är att armlåset inte fanns här så sent som igår...

118 Maschine Zeit - The Puzzle

Threat element: 50

Universal elements - Pneuma: 0, **Soma:** 25, **Psyche:** 25

Injury: Ingen

Protection - Core: Fourth degree, conditional: 6%

Genotype: Curious Monkey Syndrome - rollpersoner som påverkas av pusseffekten känner sig dragna till att lösa det omedelbart utan att bry sig om konsekvenserna. När genotypen används till en början, så slå ett konfliktslag på 75% (mot element och Soma eller Psyche) mot en rollperson. Alla Conditions som används investeras i effekten och bör hållas koll på. Rollpersonen som påverkas är helt oförmögen att göra något annat än att lösa pusslet tills hon/han investerar motsvarande antal Conditions för att lösa gåtan. Andra rollpersoner kan hjälpa till, men riskerar att dras in i pusslet de med.

Ljuden

Första natten rollpersonerna vaknar av bankanden i väggarna skriver de av det som reaktionen på den nu varmare stationens metall som håller på att expandera och sätta sig. Andra natten är det inte så lätt att förklara bort ljuden. Tredje natten börjar de flesta i gruppen bli mycket trötta.

Efter den fjärde natten börjar ljuden även uppstå på dagen. De rör sig mot bostadsområdet och stannar tvärt, strax utanför armlåset.

s.118 Maschine Zeit - Banging in the Walls

Threat element: 35

Threat type: Immediate

Universal elements - Pneuma: 15, **Soma:** 0, **Psyche:** 20

Kontrollenheterna

Varje del av stationen är förseglad med en säkerhetsdörr som kräver en kod och ett kort för att ta sig igenom. Dekoder och kort som Vikström Ltd. har givit gruppen uppe i habitatet fungerar, men kan bugga ur då och då. Proceduren att dra kortet och slå in koden kräver bara ett par sekunder, men ett urbuggat kort kräver att rollpersonen lirkar med kontrollenheten. Alla stora system ombord, livsuppehållande, huvuddatorn, hydroponikträdgården, har alla även de kontrollenheter. Det här är ett utmärkt verktyg att stressa upp rollpersonerna med när de har bråttom.

s.116 Maschine Zeit - Security Computer

Threat element: 30

Threat type: Immediate

Universal Elements - Pneuma: 20, **Soma:** 0, **Psyche:** 10

Övriga hot från omgivningen

Du kan använda allt som står på s. 116 i Maschine Zeits grundregler för att skapa en osäker miljö. Ett avbrott i livsuppehållande system parat med bråkiga kontrollenheter kan med största sannolikhet skapa rejäl panik i gruppen. Ett fall kan ha dödliga konsekvenser och en trasig luftsluss likaså.

En av gruvarbetarna dör

När vägen in till bostadsområdet är röjd börjar WMUs arbete på allvar. Det finns rikliga fynd av Prometheum 2 över hela stationen, men ingenstans är fynden så täta som i bostadsområdet. Frida jobbar med det ganska fattiga fynden i livsuppehållande och hydroponik, mest för att hon är ingenjör och kan lösgöra metallen utan att skada stationen, Torsten och Myrna, samt Josefin är satta på att lasta ombord de redan brutna fynden, medan Edmind ensam tagit sig an bostadsområdet. Fynden är rika, men att behöva passera igenom arm-låset varje dag, samt att röra sig bland alla döda tar ut sin rätt på Edmund. Han blir successivt mer och mer tillbakadragen.

En dagcykel hörs ett vrål från Edmund över komkanalen.

“Ni måste komma hit! De har flyttat på sig! Jag svär, de har flyttat på sig. Helvete! Nej! Släpp! Släpp!”

Efter det hörs bara gurgel och skrik över komkanalen. Josefin blir helt panikslagen, släpper allt hon har för händer och springer. Rollpersonerna måste välja mellan att följa Josefin eller att hjälpa Edmund. De kan dela på sig, men det betyder en ökad sårbarhet.

Josefin har sprungit tillbaka till skeppet och sitter och vaggar fram och tillbaka på sin plats. Hon mumlar något i stil med att “de kommer tillbaka”. Det går inte att få kontakt med henne.

Edmund är borta. Han finns inte där han borde var aoch en genomsökning (vilket tar lång tid. Tänk på att Vikströmhabitatet är en stor station) ger inget resultat. Alla verktyg finns kvar, liksom allt Prometheum 2. Det enda som skvallrar om att Edmund råkat illa ut är alla blodfläckar som pryder området. En läkare eller sköterska kan berätta att blodet sprutat med högt tryck, motsvarande ett brott på halspulsådern.

Ad Astra

Efter Edmunds död bryter helvetet loss. Det är nästan som om det blod som spillts sätter igång en kedjereaktion.

Frida förvandlas

Efter Edmunds död är Josefin helt borta för räkning. Frida Bäckström lyckas dock hålla uppe om inte humöret så i alla fall takten, men hon blir svagare och svagare och kroppen verkar vara utsatt för någon form av infektion eller parasit. En läkare i teamet kan behandla Frida och på så sätt skjuta upp hennes död. Det enda som kan rädda henne är avancerad läkarvård och den finns bara nere på jorden. Frida kommer att dö.

En timme efter att döden inträffat börjar hennes kropp spritta och skaka. Strax därefter ställer hon sig upp. Hon kommer att försöka omfamna någon i gruppen strax efter att hon rest sig. Frida har blivit en twitcher, invaderad av en parasitväxt.

Dra gärna stora växlar på Fridas återuppvaknande. Låt henne ta ostadigt stapplande steg mot rollpersonerna samtidigt som du låter luften i hennes lungor pressas ut genom hennes stämband i ett långsamt "Uuuh!". Ögonblicket bör skrämma skiten ur rollpersonerna.

Frida attackerar samtliga i gruppen i förhoppningen om att sprida infektionen vidare. Frida går till anfall. Att döda en person som nyss varit en del av gruppen är en traumatisk upplevelse.

114 Maschine Zeit - Fallen Friend

Det går så fort. Blinka och ett liv kan vara över. Vän eller fiende eller något annat, att åka upp med någon på en rymdstation och se dem dö kan suga musten ur någon som inte noggrannt vaktar på sina känslor.

Threat element: 50

Threat type: Immediate

Universal elements - Pneuma: 10, **Soma:** 15, **Psyche:** 25

Växterna anfaller

Efter Fridas anfall är det öppen säsong på rollpersonerna. Fler och fler twitchers anfaller och näst i kön är Torsten och Myrna, förutsatt att spelledaren inte vill slänga in en av rollpersonerna i högen med lik.

Torsten försvinner, precis som Edmund. På väg från en del av stationen till den andra så öppnar sig plötsligt golvet under honom och han faller skrikande ner i armarna på de infekterade liken. Han blir söndersliten, omedelbart.

Myrna i sin tur utvecklar precis som Frida symptom på parasitsjukdomen och dör bokstavigt talat framför rollpersonernas ögon, bara för att sedan resa sig upp igen, med samma stönande ljud som Frida.

Maschine Zeit

Se Twitchers på s. 117 i Maschine Zeits grundregler.

Threat element: 40

Universal elements - Pneuma: 25, **Soma:** 0, **Psyche:** 15

Injury core: First degree, conditional 4%

Protection - Core: none

Genotype: Infection

När en twitcher skadar en levande varelse riskerar varelsen att bli infekterad. I samma scen måste spelaren ägna ett condition åt en first aid conflict för att kunna förhindra infektionen från att spridas. Om den sprids kommer rollpersonen att ta 5% conditional injury per scen och förlora en push pneuma element (spelaren väljer vilket) tills dess att hon får avancerad medicinsk hjälp.

Tunnelvarelsen

I bostadsområdet, där det finns mest Prometheum 2, finns också stationens mest aggressiva hot, varelsen som tog Edmund. Det är en Tunneler som rör sig i området. Till en början rör sig varelsen enbart inom bostadsområdets gränser, men allt eftersom teamet bryter Prometheum 2 blir varelsen mer och mer aggressiv.

Attacker sker allt oftare utanför bostadsområdet i form av händer som sticker upp genom golvgallren och griper efter vem än som finns där. Föremål blir söndertrasade och än värre, människor blir sönderstrimlade när de dras ner genom golvgaller och trasig metall.

119 Maschine Zeit, Tunneler

Threat element: 55

Universal elements - Pneuma: 25, **Soma:** 15, **Psyche:** 15

Injury core: Second degree, conditional: 6%

Protection - Core: Second degree: Conditional 2%

Genotype: Consumptive grapple - rollpersonerna som blir fasthållna av tunnelvarelsen dras med våld genom små hål, trasig metall och galler och blir orsakade oerhörd skada. Om en rollperson skadas av en tunnlarare underifrån och greppet kvarstår så uppgraderas tunnlararens skada under nästa aktiva konflikt till en third degree med 7% conditional.

Mechanical separation: till råga på allt så blir det ännu värre om tunnlararna och rollpersonerna möter varandra i ventilationschakten. Samlingen med lemmar griper och sliter i vad den kan. Efter den första aktiva konflikten uppgraderas skadan till third degree med 8% conditional.

Spelldarpersoner

Josefin Ohlsson

Josefin Ohlsson är en ganska intetsägande kvinna som gärna både smälter in i bakgrunden och håller sig till den.

Josefin har varit på Vikströmhabitatet tidigare och det tog i det närmaste död på henne. Hon har lovat att återvända, men enbart för att Vikström Ltd har satt enorm press på henne och hotat med avsked om hon inte gör som de vill.

Josefin är dessutom den enda som har full koll på var alla Prometheus 2-fyndigheter finns.

Universal elements

Body	10	Knowledge	25	Id	5
Mind	10	Rote skill	10	Ego	10
Persona	5	Interaction	10	Superego	15

Descriptor Elements

Analytical	25
Empirically focused	10
Radical	15

Skill set Elements

Historian	25
Investigator	10
Deciphering	15

Association Elements

Faith in Science	10
Missing Father	25
Ulterior Motives	15

Edmund Hjärne

Edmund Hjärne har jobbat som brytare i ett antal år på ett flertal stationer med att bryta Prometheus 2.

Edmund har åtskilliga spökhistorier att berätta om de platser han har arbetat på, och han berättar dem gärna på "kvällarna" när sällskapet samlas för att äta och sova.

Han är professionell, lojal och drivs av att tjäna nog med pengar för att dra sig tillbaka för gott. Det här är Edmunds sista jobb enligt honom själv.

Universal elements

Body	15	Knowledge	10	Id	15
Mind	25	Rote skill	15	Ego	15
Persona	15	Interaction	20	Superego	20

Descriptor Elements

Driven	15
Everyone's Friend	10
Goes with the Flow	20
Professional	10

Skill set Elements

Construction Worker	15
Engineer	25
Miner	25

Association Elements

Code of Ethics	10
Money	20

Myrna Schulz

Myrna Schulz är ingenjör som vill få lite erfarenhet med att bryta Prometheus 2. Hon arbetar med ämnet dagligen inom Vikström Ltd. och vill veta mer om var det bryts

Myrna är mycket skicklig både som mekaniker och som ingenjör. Allt som går sönder kan Myrna laga.

Hon är också en oerhört flirtig kvinna och kommer att stöta på rollpersonerna och lyfta stämningen.

Universal elements

Body	20	Knowledge	25	Id	15
Mind	15	Rote skill	15	Ego	15
Persona	15	Interaction	10	Superego	20

Descriptor Elements

Brilliant	10
Curious	15
Energetic	15
Open-Minded	20
Sexy	20

Skill set Elements

Athlete	20
Construction worker	15
Miner	10

Association Elements

Faith	10
Keeping a Dark Secret	15

Torsten Johansson

Torsten Johansson är brytare av gammal vana. Han är skicklig, men inte exceptionell på något sätt. Pålitlig är ordet. Torsten har ett lågmält och torrt sinne för humor och säger inte så mycket utom för att peta in ett skämt här eller där.

Universal elements

Body	25	Knowledge	20	Id	15
Mind	10	Rote skill	10	Ego	20
Persona	15	Interaction	15	Superego	20

Descriptor Elements

Contemplative	20
Detail Oriented	10
Enduring	15
Practical	20

Ad Astra

Professional	10
Tough	10
Wiry	5

Skill set Elements

Construction Worker	15
Laborer	10
Miner	20

Association Elements

Code of Ethics	15
----------------	----

Frida Bäckström

Frida Bäckström är hydroponikexpert och ingenjör. Hon bryter Prometheus 2 när hon inte är upptagen med att återställa tekniska system eller se till att de hydroponiska trädgårdarna producerar nog med syre för att upprätthålla en god syrenivå ombord på strationen.

Frida är smart, händig och duktig på att lösa problem genom att tänka utanför lådan. Hon använder okonventionella metoder för att lösa problem och är en mästare på att bygga om gamla komponenter för att få dem att fungera i andra system än de det ursprungligen var avsedda för.

Universal elements

Body	15	Knowledge	15	Id	15
Mind	20	Rote skill	20	Ego	20
Persona	15	Interaction	15	Superego	15

Descriptor Elements

Adaptable	25
Brilliant	10
Curious	15
Selfless	10
Tough	15

Skill set Elements

Engineer	20
Laborer	10
Miner	25
Scientist	10

Association Elements

Membership in an Organization	10
-------------------------------	----

Maschine Zeit

Vikströmhabitatet

Vikströmhabitatet är en station som byggdes av den svensk-finska stiftelsen Vikströmska stiftelsen. Under arbetets gång knoppades verksamheten av i ett företag, Vikström Ltd.

Företaget är numera helt fristående från resten av stiftelsen, men många av stiftelsens styrelsemedlemmar sitter även med i Vikström Lts styrelse.

Habitatet klarade sig relativt väl under gammastormen, men det innebär också att spökena som hemsöker det är desto fler.

Stationen består av fyra jättelika glober, sammansatta med långsträckta korridorer. Att ta sig från ena änden av stationen till den andra tar drygt tre timmar.

Bostadsmodulen

I bostadsmodulen finns det plats för i runda slängar 6000 personer. Det förra teamet som var här gav sig aldrig in i bostadssektionen. Avläsningar av sektionen låter dock ana att det finns rika Prometheus 2-fynd här. Josefin vägrar att gå in i den här delen av stationen.

Kontrollenhet och Manufakturmodul

Härinne skedde all tillverkningsverksamhet. Här finns stora kar med naniter som inte programmerats eller aktiverats.

Livsuppehållande och hydroponikträdgård

Det här är den del av stationen som är viktigast för rollpersonerna, åtminstone om de vill andas.

Docka och rymdhamn

Det är här rollpersonernas hissmodul ligger och hit nanotunneln ansluter stationen med världen.

Habitatområde och friluftsområde

Här finns butiker, arbetsplatser, själva staden på stationen. Här finns också många lik och fällor som gillrats av stationens medvetande. Se alla fällor i Maschine Zeit. Vassa kanter, plötsliga fall, sönderfallande metall osv.

Ad Astra

Metallen gav ifrån sig pingande och knakande ljud när den svalnade. Jossan hade aldrig sett ett så här rikt fynd av Prometheum 2 tidigare och hon tänkte lite kort på vad hon skulle kunna göra med sin andel. Öppna en skola kanske, eller starta upp en stipendiefond.

Fotsteg smattrade till bakom henne och hon gick genast in i ett hyperfokuserat tillstånd, samtidigt som hon förbannade sin dumhet. Viklundhabitatet var inte ett säkert ställe att stå och drömma på.

“Lindberg, Lindberg” hennes röst darrade lite över walkien.

“Lindberg här, kom.”

“Ohlsson här. Jag har just haft en upplevelse, kom.”

“Ohlsson, stanna där du är. Eklund och Birgersson kommer och hämtar dig om ett par minuter. Fortsätt rapportera var tionde sekund, slut kom.”

“Klart slut.”

Jossan hörde Mickes och Victorias steg redan, lite längre bort i korridoren. Sedan hörde hon skriken och det sjuka, våta ljudet av en person som slets i två delar. Och sedan de smattrande fötterna. Och sedan tystnad.



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