

# Silverpilen



av Åsa Roos

Ett tunnelbaneäventyr till Dead of Night  
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

# Silverpilen

# Dead of Night

*Det var helt tomt på perrongen, bortsett från den unga flickan och hennes äldre bror som väntade på att tunnelbanetåget skulle anlända.*

*Utan förvarning drog det in på blå linjen mot Akalla. Tåget var helt silverfärgat och dämpat på något sätt. Som om det inte riktigt fanns. Just när syskonparet skulle kliva på blev de båda ryckta bakåt av någon som haffat dem i kragarna.*

*”Nej barn”, sade en kaxig kvinnoröst bakom dem, medan dörrarna till tåget stängdes. ”Det tåget reser bara de döda med.”*

*Rösten tillhörde en äldre dam med skarpt ansikte och mörka ringar under ögonen.*

*”Men vi måste hem” sade brodern och ryckte sig loss ur damens grepp.*

*”Tar du Silverpilen kommer du aldrig mera hem”, svarade damen. ”Jag borde veta. När jag var flicka åkte jag med pilen.” Med de orden försvann den gamla damen.*

*Syskonparet stod tätt bredvid varandra när nästa tåg ankom till perrongen. Det var blått och vitt som vanligt, och ett högljutt tonårgäng klev av.*

---

## Caveat Lector!

Silverpilen är ett äventyr i 20.000-teckenserien som sådant är det vare sig korrekturläst eller testspelat. Det är också kort, vilket innebär att du som spelare kan behöva läsa igenom äventyret ett par gånger och kanske komplettera med information på sina ställen. Silverpilen är tungt inspirerat av diverse skräckfilmer och artiklar om spöktåget som jag har hittat på nätet.

Jag gillar idén med att använda mig av företeelser som är lokala och eftersom jag för tillfället bor i Stockholm har staden fått vara bakgrund till många av mina äventyr. Jag gillar också tanken på äventyr som utspelar sig i Sverige. Rollspel brukar generellt sett vara ganska centrerade runt Nordamerika eller fiktiva kontinenter i andra fall.

## Stämningen i äventyret

Silverpilen är baserat på två företeelser, eller kanske snarare spökhistorier som rör sig i och runt Stockholms tunnelbana. Den första är de silverfärgade vagnar som var i bruk under 90-talet, och som var i trafik så sällan att det började gå rykten om att bara döda reste med tåget.

Den andra företeelsen är Kymlinge station utanför Kista, en aldrig färdigställd station där Silverpilen sades stanna och de döda kliva av.

Sammantaget utgör det en utmärkt bakgrund för ett skräckäventyr där rollpersonerna går på fel tåg och resten blir... problematiskt. Öka skräcken långsamt. Det första spelarna kommer att upptäcka är att det inte går att kliva av. Det andra är att tåget är fullt av spöken och det tredje att det på tåget finns en konduktör som vill ha färdbevis. Färdbeviset är att du är död.

Om du kan få till stämningen så att det börjar likna Ringu eller The Grudge är det en fördel. Använd dig av knep som temperaturförändringar, manipulation av omgivningen och liknande.

Illustrationen på omslaget kommer ifrån



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

# Silverpilen

## Synopsis

Äventyret fungerar bäst med rollpersoner som är vänner och känner varandra sedan tidigare. Eftersom det är Dead of Night det handlar om är det helt okej om några av dem trillar av pinn på vägen. Det är till och med väntat i ett skräckfilmsäventyr.

Äventyret tar sin början när rollpersonerna kliver på tunnelbanan till Akalla. De är de enda på stationen och det kommer ett silverfärgat tåg för att hämta upp dem till Kista.

Utan att veta om att det har de tagit Silverpilen till Akalla.

Till att börja med märker de förmodligen inte av det. Det är trots allt sent på natten, men allt eftersom tunnelbanevagnen åker förbi hållplats efter hållplats kan det börja gå upp för dem att något är väldigt fel.

Tunnelbanetåget stannar ibland, men bara för att plocka upp spöken. Det går inte att stiga av.

Spökerna går att prata med. De flesta är sådana som begått självmord i tunnelbanan. De berättar om Silverpilen och om konduktören. Konduktören tillåter inte levande på sitt tåg.

Den enda chansen de har är att hålla sig undan från konduktören fram till Kymlinge station, utanför Kista. Där kan man gå av tåget.

Självklart är det nu konduktören gör entré. Konduktören vill se en giltig biljett, dvs att man är död, eller att man har den biljettremsa som finns i förarhytten. Utan en giltig biljett börjar konduktören misshandla personen till döds med kedjorna. För att ge rollpersonerna en chans går det att röra sig genom tåget fram till förarhytten. Konduktören kan inte gå in i förarhytten, och där finns också hans enda svaghet.

I Kymlinge kliver alla av, och här blir det för rollpersonerna att löpa gatlopp mellan arga och avundsjuka spöken. Dock är det bättre än att sitta fast på tåget i evighet.

Avslutet är en klassisk slutscen i en skräckis. Om några av rollpersonerna dött under äventyret är en passande epilög att övriga rollpersoner skymtar dem, bleka och hålogda, på Silverpilen som aldrig stannar.

## Introduktionen till äventyret

Det är sent och rollpersonerna har varit ute och festat, eller kanske varit på konsert eller dansat. Det är lite upp till både spelarna och på grund av ett ”tidigare fel” är trafiken försenad med upp till tio minuter (för normala människor är tio minuter ingen stor grej. För en stockholmare i tunnelbanan är det en fråga om liv eller död. I alla fall framstår det så om man åker tunnelbana från T-Centralen).

Rollpersonerna kliver på en bra bit ifrån Akalla, kanske till och med i Kungsträdgården. De måste ha gott om restid på sig till Kymlinge.

# Dead of Night

# Silverpilen

# Dead of Night

Det är inte nödvändigtvis så att de måste veta att tunnelbanevagnen är skurken i dramat. Det kanske till och med är något som du spelleder skall dölja för dem med lämpligt svepskäl.

**Tension:** 3

## Se upp för mellanrummet mellan vagn och plattform

Det första rollpersonerna lägger märke till när de klivit på är hur tyst det är.

Ingen pratar med någon annan. Alla utom rollpersonerna sitter helt tysta på sina säten. Det andra rollpersonerna lägger märke till är att alla är bleka och glåmiga, som foton som inte framkallats ordentligt.

**Tension:** 6

Det är också nu som rollpersonerna märker att det inte går att kliva av. Du kan som spelledare antingen välja att låta tunnelbanetåget åka förbi en station, eller göra det omöjligt för rollpersonerna att kliva av. Det är något ivägen för dem. Det känns som en barriär av något slag. Den ger lite vika, men det går inte att ta sig igenom den.

Vill du öka skräckkänslan kan du låta någon av rollpersonerna få en hand, fingrar eller - om du vill vara rejält elak - huvud avhugget av dörrarna som stängs. Det är trots allt så att det är Dead of Night vi talar om här.

När det går upp för rollpersonerna att det förmodligen inte går att ta sig av tåget är det kanske dags att hänge sig åt lite panik.

## Ge plats åt påstigande

För att göra äventyret mer intressant och för att öka överlevnadschanserna för rollpersonerna kan du låta en eller ett par personer till kliva på tåget. De är rödskjortorna, personerna som visar spelarna vad som kommer att hända deras egna rollpersoner om de inte löser situationen de befinner sig i.

Rödskjortor kan du använda på många olika sätt. Offer för konduktören är ett sätt. Att låta konduktören besätta dem och lura med dem till honom är ett annat. Att låta dem drabbas av panik och få huvudet avklippt av tunnelbanedörrarna och så vidare. Eftersom det är roligare för spelarna att deras rollpersoner håller sig vid liv är det rekommenderat att du har åtminstone en eller två rödskjortor ombord. Ett namn och ett yrke är allt du behöver. Rödskjortorna kommer knappast att vara rollpersonerna till någon större hjälp. Utom möjligtvis som exempel på vad man inte skall göra ombord på Silverpilen.

## Konversationer med människor sedan länge döda

Eventuellt kan du öka tension lite när rollpersonerna (och spelarna) inser att passagerarna på tåget är människor som dött sedan lång tid tillbaka. Spökerna på tåget är till största delen personer som använt tunnelbanan för att begå självmord, men det finns också olycksfall och ett eller annat mordoffer bland passagerarna.

Allt eftersom tåget dundrar fram under Stockholm blir vagnarna mer och mer packade med människor som uppenbarligen dött under staden.

# Silverpilen

Om rollpersonerna själva inte vågar initiera ett samtal kan du låta något spöke närma sig dem och berätta att konduktören är på väg. Mycket mer än så säger inte spöket innan det flyter tillbaka ner i färglöshet.

Tanken är att spelarna skall förstå att det går att prata med spökerna och att de kan få information på det viset.

Vad spökerna kan berätta:

- Silverpilen är de dödas tåg. Det åker alltid på natten med avgång vid midnatt.
- Silverpilens passagerare är människor som dött på grund av tunnelbanan. Byggarbetare, självmördare, mordoffer och olycksoffer åker med Silverpilen varje natt.
- Silverpilen stannar i Kymlinge. Där går det att kliva av tåget.
- Konduktören kommer snart för att kontrollera biljetter. Konduktören är hänsynslös och tillåter inga levande på ”sitt” tåg.

Det rollpersonerna kan få reda på om konduktören är begränsat, till att börja med. Det kan mycket väl verka som om konduktören är oöverbaserad, vilket han så klart inte är. Se beskrivningen på konduktören för att få en bättre uppfattning om vem han är.

## Biljettkontroll

Ett raspiigt meddelande över ett distat och sprucket högtalarsystem får alla spöken att lystra och se sig oroligt omkring.

Det är dags för biljettkontroll.

Konduktören börjar längst bak i tåget och rör sig långsamt framåt. Känslan av hot växer för varje meter som konduktören kommer närmare rollpersonerna. Om du som spelare verkligen vill poängtera att något är ruskigt fel med konduktörsspöket kan du låta honom röra sig som flickan i Ringu. Ryckigt och flimrande som ett trasigt lysrör.

Ett annat sätt att sätta skräck i rollpersonerna är att låta det finnas fler levande ombord på tåget. De hamnar före i kön till biljettkontrollen och rollpersonerna får se, up close and personal, hur konduktören slår ihjäl den biljettlösa resenären med nära nog iskallt ursinne. Det är en blodig misshandel som inte slutar förrän offret är dött.

Försöker rollpersonerna ingripa i misshandeln måste de slå för lämplig svårighet med hög svårighetsgrad. Misslyckas de står de bara passivt bredvid och ser på när antingen en av deras vänner eller en okänd levande person slås ihjäl av konduktören.

Tension bör öka, om inte dramatiskt så ändå kraftigt.

Det som är viktigt att notera är att konduktören har en svaghet som rollpersonerna kan utnyttja till sin fördel. Han ”kontrollerar” alla biljetter mellan rollpersonerna och honom själv, vilket ger dem tid att fly vagnen innan konduktören har kommit fram till dem. Det finns alltså ett sätt att låta rollpersonerna överleva, men de måste komma på det själva. Är de aggressiva mot spöket kommer det att orsaka dem problem. De har ingenstans att ta vägen förrän de anländer till Kymlinge.

# Dead of Night

# Silverpilen

# Dead of Night

## Konduktörens svaghet

Om rollpersonerna lyckas hålla sig undan konduktören fram tills dess att de når Kymlinge är de mer eller mindre i säkerhet, åtminstone ifrån konduktören men det finns, så klart, andra sätt att ta sig runt spöket på Silverpilen.

I förarhytten, dit konduktören inte kan ta sig, finns en låda med fotografier och tidningsurklipp. I lådan finns också en gammaldags biljettremsa som är stämplad. Det är biljetten spöket behöver för att släppa av rollpersonerna. Kanske inte utan att muttra, men biljetterna är ”giltiga”.

Rollpersonerna får också reda på varför konduktören dödar alla levande människor han råkar på. Han misshandlades till döds av ett gäng resenärer när han genomförde en biljettkontroll.

Fotografierna visar både konduktörens familj och hur han såg ut innan och efter misshandeln.

Tidningsurklippen beskriver hur ett ungdomsgäng misshandlat en biljettkontrollant till döds när han försökt botfälla dem för plankning.

Det är en grov dödsmisshandel det handlar om. Han blev slagen till döds med hjälp av en motorcykelkedja, allt medan övriga passagerare bara stod bredvid och såg på. Det är därför rollpersonerna inte kunnat göra något medan konduktören misshandlat någon av dem eller andra levande på Silverpilen.

## Ytterligare twist

Om spelarna går med på det kan du lägga in ytterligare en twist i äventyret. Antingen kan de tillhöra gänget som misshandlade konduktören eller vara släktingar till de som dödade honom. Ett annat alternativ är att de stod som passiva åskådare när biljettkontrollanten blev misshandlad till döds.

Kort sagt, det är absolut helt tillåtet att öka ”aha-faktorn” i äventyret genom att se till så att rollpersonerna har en eller flera personliga kopplingar till biljettkontrollanten. Det är till och med en praxis inom skräckfilmgenren att låta offren ha ställt till omständigheterna runt sin egen död.

## Visuella förändringar

När rollpersonerna kommer ombord på Silverpilen är det dags att börja manipulera omgivningen. Se till så att sätena är möjliga och trasiga. Fuktskador och sprickor, flagnande färg och rostskador börjar dyka upp. Det är som en stop motion film. Förfallet kommer krypande på samma sätt som konduktören rör sig genom vagnen. Ryckvis och med skrämmande intensitet. Det är klassiskt skräckfilmsförfall med intentionen att få rollpersonerna att reagera. Tänk The Shining.

## Mobiltelefoner och internet

För att göra tillvaron mer underhållande är mottagningen opålitlig och det går inte att ringa några långa samtal. Oavsett så är det knappast till någon hjälp. Rollpersonerna kan ringa och surfa, men det finns inget mottagarna kan göra, för tåget existerar inte i deras verklighet.

# Silverpilen

En sökning på Silverpilen eller spökhistorier i Stockholms tunnelbana kan användas för att skrämman rollpersonerna ännu mer. Det uppmuntras. Se appendix för information om Silverpilen. Artikeln går att använda som en handout, men det finns många artiklar att hitta på nätet i samma anda. Välj ut de som du tror rollpersonerna finner mest skräckinjagande för att verkligen skrämman skiten ur spelarna.

## Besatt

Under flykten från konduktören är det också möjligt att spöket besätter någon av rollpersonerna. Det är ett sätt för honom att driva rollpersonerna bakåt i tåget för att lättare kunna attackera.

Använd alla skrämneltrick som finns. Vita ögon, spy ektoplasma, ryckiga rörelsemönster och ett stålgrepp som det är näst intill omöjligt att ta sig loss ur.

Tension ökar så klart markant om någon i gruppen blir besatt, och det betyder i det närmaste en garanterad död för rollpersonen i fråga.

Återigen kan det vara vettigt med en spelledarperson som demonstration-sobjekt om du som spelleder vill vara försiktig med rollpersonernas liv, men det är som sagt Dead of Night det handlar om, så det gör inget om några dör på vägen.

## Nästa station: Kymlinge

Om rollpersonerna klarat sig så långt som till Kymlinge är det chansen de har att stiga av.

Spökerna är dock inte lika fredliga och passiva i Kymlinge som de varit på vägen dit. Det är dags för poltergeistfasoner och ryckiga spöken i hordes som jagar rollpersonerna mot utgången.

De må ha undkommit konduktören, men det är långt ifrån över.

När tåget ankommer Kymlinge är detta den enda stationen där någon släpps av tåget. Det blir därför viktigt att ta sig av så fort som möjligt.

Väl inne på Kymlinge återstår att ta sig upp eller ut ifrån stationen, och det kommer inte bli lätt med tanke på alla arga spöken som avundsjukt bevakar sin station. Ingen skall få komma levande härifrån.

Det som följer är en hetsjakt för att ta sig ut ur Kymlinge med livet i behåll.

Spelledaren får möjlighet att skada, skrämman och jaga rollpersoenrna i en mörk och fientlig miljö. Den enda belysningen som finns är det svaga skenet från lamporna som lyser upp tunnelbanespåret.

Tänk dig en blandning mellan köpcenterscenen i Dawn of the Dead och någon av de lite läskigare zombiemassscenerna i The Walking Dead.

Spöken som går fram och tillbaka i någon slags trans bara för att sedan få vittring på rollpersonerna, vakna till liv och attackera med samma närvaro och intensitet som ett spöke i en japansk skräckfilm.

# Dead of Night

# Silverpilen

# Dead of Night

Det blir en actionfylld avslutning och flykt från tunnelbanan, och nu är det definitivt helt okej att döda några av rollpersonerna för att hålla spänningen i äventyret vid liv.

Använd isolationen, använd tunnelbanetåg som åker förbi utan att stanna och använd rollpersoner som bli besatta av spöken för att skapa en stämning som får det att krypa i spelaren.

## Avslutningen

Om rollpersonerna klarar sig levande ifrån Kymlinge och Silverpilen finns det utrymme för en avslutningsscen. Att föredra - för att göra det till en riktig skräckfilmsavslutning - är om de bevittnat en SLPs död, eller om en av rollpersonerna dött.

Då är en idealisk scen att låta rollpersonerna återigen stå på perrongen, och den här gången se hur Silverpilen åker förbi. Inne i vagnen sitter den döda rollpersonen eller SLPn och stirrar häglöst framför sig, lika urblekt som sina medresenärer.

## Spelledarpersoner

### Konduktören

Konduktören är en biljettkontrollant som mördats i Stockholms tunnelbana av ett ungdomsgäng. De hade plankat in på tåget och när biljettkontrollanten bad om deras färdbevis hade de inga sådana.

När kontrollanten skrev ut böteslappar tog en i gänget fram en motorcykelkedja och började misshandla biljettkontrollanten. Han dog senare på Karolinska sjukhuset av de skador som åsamkats honom av gänget. Det slogs upp stort i TV och tidningar.

Nu jagar kontrollanten ”smitare” på Silverpilen. ”Smitare” i det här fallet är levande som klivit på Silverpilen utan biljett, det vill säga utan att vara döda. Konduktören börjar alltid längst bak i tåget och driver sitt byte framåt.

Om konduktören får fast någon av rollpersonerna kommer han att börja misshandla denna grovt med kedjan tills rollpersonen är död. Att få spöken mellan konduktören och de levande är ett utmärkt sätt att få honom att sakta ner. Han måste kontrollera biljetterna på vägen.

**Utseende:** Konduktören är klädd i svarta, trasiga kläder som liknar en uniform. Hans ansikte är en samling ärrvävnad, knappt mänskligt längre.

**Specialisation:** No Escape

**Survival Points:** 4

Identify	2	Obscure	6
Persuade	2	Dissuade	4
Pursue	5	Escape	5
Assault	5	Protect	3
<b>Secrets of the Grave:</b>	8		
Fright	8	Possession	5
Implacable	9		
Vulnerability			

# Silverpilen

## Appendix

<http://www.magasinsundbyberg.se/artiklar/spoktaget-silverpilen-spokar-i-sundbyberg/>

### Spöktåget Silverpilen spökar i Sundbyberg

**Text:** Stefan Johansson

Magasin Sundbyberg. Spöktåget Silverpilen

Mitt i natten bromsar det in och gnisslet från bromsarna är hemskt och liksom förebådande. Dörrarna öppnas och rök väller ut. Där inne sitter gengångarna. De osaliga andarna. De som aldrig fått frid.

– Stefan Johansson luskar i myten om Silverpilen.

Vår reporter går på spökjakt. Här, vid T-hållplatsen Kymlinge, passerar tunnelbanan på sin väg mellan Kista och Hallonbergen. Hållplatsen har aldrig öppnats. Men vår reporter sticker in sitt huvud i det mörka hål, som rymmer myten om spöktåget. Silverpilen. Vagnen där man verkligen får se upp för dörrarna. Dörrarna stängs. För alltid.

Silverpilen är tunnelbanetåget som sägs köra sina underjordiska turer då och då. Mitt i natten rullar det in på någon station och skulle någon nattvandrare få för sig att kliva ombord är det kört. Alla passagerare på Silverpilen är döda. Gengångare. Zombies. Det är fasansfullt. Har Silverpilen väl lurat ombord någon kör de genom tunneln utan att stanna. Ändstationen ligger mellan Hallonbergen och Kista. Livets ändstation. Den bleka grymma döden väntar vid stationen i Kymlinge.

Det här är spökhistorien som fascinerat stockholmarna ända sedan 1980-talet. Den har blivit en vandringsägen som berättas, tolkas, förändras och blir ännu hemskare när den berättas vidare. För självklart är det just bara en spökhistoria. En hemsk skröna. Men de finns de som säger att de sett Silverpilen. Hur tåget stannar vid en station när de ordinarie tågen slutat gå.

Mitt i natten bromsar det in och gnisslet från bromsarna är hemskt och liksom förebådande. Dörrarna öppnas och rök väller ut. Där inne sitter gengångarna. De osaliga andarna. De som aldrig fått frid. Det sägs att Silverpilens passagerare är alla de som tagit livet av sig i Stockholms tunnelbana. Silverpilen rullar in på dödens station i Kymlinge och sedan försvinner det. Alla zombies liksom uppslukas av den sena nattens täta dimma och hamnar i en annan dimension. Huh. Kalla kårar. Eller hur?

Okej. Vi lugnar ner oss ett tag. Som vi nämnde är det en spökhistoria. Men låt oss analysera den och ta reda på varför denna vandringsägen uppstod. Historien tar sin början när norra Järva-banan byggdes i slutet av 1970-talet. Då fanns planer på att bygga en helt ny stadsdel söder om Kista.

Tanken var att en hel rad statliga myndigheter skulle flytta till Kymlinge mellan Hallonbergen och Kista, och därför talades det också om att bygga bostäder. Men planerna på en utflyttning skrotades. SL hade dock kommit så långt i planeringen att man lät bygga en rå-konstruktion; en grund för en tunnelbanestation för framtida behov. Där finns inga rulltrappor, biljetthallar eller hissar. Det är ett skal. En spökstation.

# Dead of Night

# Silverpilen

# Dead of Night

Idag kör tåget förbi Kymlinge, och det är därför sträckan mellan Hallonbergen och Kista är så lång. Kymlinge station vid skogsområdet med utsikt över Igelbäckens dalgång är stationen som SL glömde men som gav upphov till en spökhistoria som aldrig upphör att fascinera Sundbybergare. Spökhistorien har sitt ursprung i berättelsen om en ung tjej som var på väg hem från en glad kväll på ett disco. Hon hamnade på Silverpilen.

Hon såg passagerarnas tomma blickar och fick panik när tåget inte stannade vid T-centralen och drog i nödbromsen. Inget hände. Tåget fortsatte. Till slut stannade tåget. Hon klev av och såg att det stod ”Kymlinge” på skylten. Hon gick upp för trappan men blev skräckslagen när hon såg att utgången var igenmurad. Veckan efter hittades hon död i Ursviks skogar.

Spöktåget kallas Silverpilen och namnet har sitt ursprung i det tåg som SL körde mellan 1966 och 1996. Det var ett prototyp-tåg med åtta vagnar med en kaross av olackerad aluminium. Sex vagnar skrotades i slutet av 1990-talet. En vagn används idag som turistbyrå i Örnköldsvik, en annan som övningsvagn på polisskolan i Sörentorp. Men, som sagt, det är väl inte säkert att de skrotades, enligt spökhistorien.

En kulturredaktör på en kvällstidning skrev om spöktåget. Det dök upp i ett avsnitt av rysaren ”Kalla kårar” i Sveriges Radio i början av 80-talet, och sedan dess har historien berättats om och om igen. En man berättar till exempel om vad som hände honom vid Näckrosens tunnelbanestation i oktober 1987:

”Jag kom in på perrongen precis när ett tåg gick i riktning mot Akalla. Blev väl rätt sur över att precis ha blivit ’akterseglad’, när jag ville hem så fort som möjligt och det är långt mellan avgångarna nattetid. Kvar på perrongen var endast jag och ett sovande fyllo. Efter ungefär sju-åtta minuter hördes ett märkligt väsende, nästan fräsande, ljud inifrån den södra tunneln. Jag hann precis börja fundera över dess orsak när jag noterade att en slags dimma vällde ut och fyllde luften mellan spåret och taket framför mig, och vidare i en spalt, bortemot den norra tunneln.

Efter ytterligare någon minut rullade ett tåg in. Inget ka-dunk, ka-dunk från skenorna, inga pysljud från kompressorerna... ingenting utom just det dova fräsande ljud jag tidigare hört från tunneln. Det verkade också som om det var täckt av ett tjockt lager is trots att det var plusgrader ute. Det utgick också ett svagt vitt sken från vagnarnas övre delar, som nästan såg ut att vara mer uppåtstrålande, än åt sidorna. Inget direkt påtagligt sken inifrån passagerarutrymmena dock, där man bara kunde ana att det fanns någon överhuvudetaget.

När tåget fräsande försvann in i den norra tunneln låg dimröken fortfarande kvar över spåret i kanske 15 sekunder, och ungefär lika länge var den isande kylan kvar. Jag stod paralyserad kvar i minst fem minuter. När jag såg mig om var det fortfarande alkisen som var mitt enda sällskap på perrongen. En alkis som alldeles nyss varit försjunken i djup fyllesömn satt nu med gapande mun och glodde in i väggen med uppspärrade ögon. När han noterade att jag iakttog honom, sluddrade han högt: ”Gå aldrig på den tricken... aldrig! Min polare gjorde det en gång och sen dess har jag aldrig sett honom...” Huh. Hemsk story.

Men vad säger då SL om spöktåget Silverpilen?

## Silverpilen

– Spökena är vi väl inte oroliga över, säger Maria Adolfsson som är pressansvarig på SL. Vi bekymrar oss mest över om de har giltigt färdbevis. Sedan skrattar hon. För det är ju bara en spökhistoria. Rykten i Kista har cirkulerat om att stationen ska öppnas igen, men SL säger att de inte har några planer på det. Områdets natur är känslig: i Igelbäcken lever den sällsynta fisken grönlingen, vilket fått miljövänner att protestera mot de byggplaner som presenterats.

## Dead of Night

## Silverpilen

## Dead of Night

# Silverpilen

*Det var helt tomt på perrongen, bortsett från den unga flickan och hennes äldre bror som väntade på att tunnelbanetåget skulle anlända.*

*Utan förvarning drog det in på blå linjen mot Akalla. Tåget var helt silverfärgat och dämpat på något sätt. Som om det inte riktigt fanns. Just när syskonparet skulle kliva på blev de båda ryckta bakåt av någon som haffat dem i kragarna.*

*”Nej barn”, sade en kaxig kvinnoröst bakom dem, medan dörrarna till tåget stängdes. ”Det tåget reser bara de döda med.”*

*Rösten tillhörde en äldre dam med skarpt ansikte och mörka ringar under ögonen.*

*”Men vi måste hem” sade brodern och ryckte sig loss ur damens grepp.*

*”Tar du Silverpilen kommer du aldrig mera hem”, svarade damen. ”Jag borde veta. När jag var flicka åkte jag med pilen.” Med de orden försvann den gamla damen.*

*Syskonparet stod tätt bredvid varandra när nästa tåg ankom till perrongen. Det var blått och vitt som vanligt, och ett högljutt tonårgång klev av.*



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