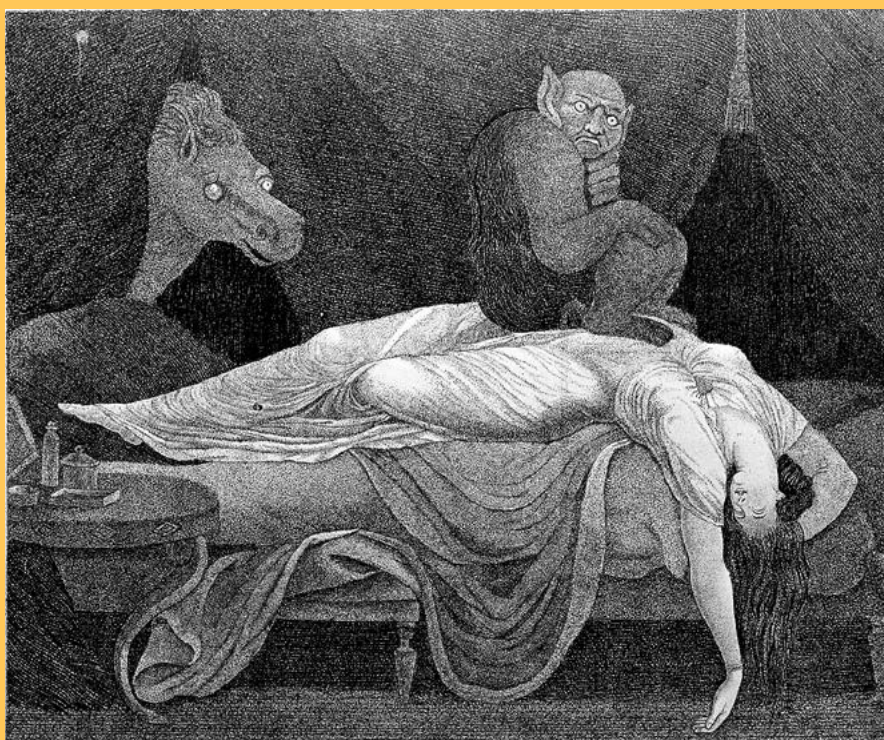


Mareritten



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

Mareritten

Draug

Med hjärtat bankande som en stånghammare i bröstet vaknade Magrete upp. Det här var tredje natten på lika många veckor som hon hade samma obehagliga ”dröm”.

Hon vaknade mitt i natten med en tyngd på bröstet, som om någon lagt en vikt på hennes mage och bröstorg. Hon kunde inte röra sig, inte skrika och i rummet fanns en oerhörd ondskasom med glupsksamhet närmade sig Magrete.

Den onda närvaron kröp fram över hennes kropp tills dess att ett ansikte höljt i mörker syns rakt ovanför hennes ögon. Sedan följde ett fasansfullt ögonblick då varelsen öppnade munnen och började äta.

Magrete var den första som tynade bort i byn, men hon var inte den sista.

Caveat lector!

Mareritten är ett äventyr i 20.000-teckenserien, och som sådant är det vare sig korrekturläst eller testspelat. Som spelare kan du därför behöva fylla i lite information på egen hand innan du spelar detta äventyr.

Mareritten är dessutom ett äventyr till Draug, ett norskt rollspel. Jag är ungefär så långt ifrån duktig på norska man kan komma, så håll det i åtanke vid genomläsning.

Stämningen i äventyret

Folktron om maran härstammar ur något som kallas hypnopompa eller hypnagog hallucinationer. Jag har haft dem ofta själv. Det är när man vaknar och är medveten, men kroppen fortfarande inte stängt av sömnhormon. I korthet är det omöjligt att röra sig fastän man vaknar. Ofta är det sammankopplat med ett intryck av oerhörd ondskasom och en närvaro i rummet. Jag vaknar ifrån sådana upplevelser med en intensiv känsla av ångest och panik. Det är den känslan Mareritten bör försöka återskapa. Ångest och panik och rädsla. Maran i det här äventyret orsakar dessutom i det långa loppet att offret helt tynar bort. Livskraften har blivit uppäten av mardrömmen.

Synopsis

En liten by i Norge har blivit hemsökt av en mara. Till en början förstår byborna inte alls vad det är, utan tror att anledningen till att så många tynar bort är en sjukdom. Till gårdafarihandlarna går det ut en varning. Kom inte i närheten av byn.

Samtidigt som fruktan och misstankar ökar blir maran också starkare. Hon äter livskraft. I det här fallet är maran en flicka vars mor försökt göra sin förlösning lättare genom att krypa genom fosterhinnan till ett föl.

Gjertrue, som kvinnan heter, har förstått att det är hennes dotter Astrie som är maran, men hon älskar sin dotter högt och hon vet att det är hon själv som orsakat att Astrie nu blivit en mara. Hon är helt förtvivlad, men långt ifrån beredd att avslöja Astries hemlighet. I byn bor också Harald Moen, vis man och en av de som börjat misstänka att det finns en mara i byn.

Harald är i brist på annat byns läkeman. Han föreskriver omslag, lavemang och emetikum till de som behöver. Hans fru Mari är byns barnmorska och

Illustrationen på omslaget kommer ifrån wikipedia och är gjord av M.Z.D. Schmid



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

Mareritten

förlöste Gjertrue när hon födde Astrie. Inte nog med det, det var även hon som rådde Gjertrue att krypa genom fosterhinnan till fölet för att få en lättare förlossning. Gjertrues två första förlossningar var mycket svåra och Mari vad rädd att Gjertrue skulle dö om hon födde ett barn till. Det gick emellertid bra, och nu tror Mari att det är Astrie som är Maran.

Rollpersonerna kan antingen vara resande eller ämbetsmän på uppdrag, alternativt bybor. När de når byn har tre personer tynat bort av okända anledningar och det ligger en skugga av sorg och misstänksamhet över byn.

Främlingar varnas för att stanna i byn. Något hemskt pågår här. Byns älderman Aslach är dock beredd att betala för att få hjälp att få hjälp att hindra dödsfallen. Om inte annat drabbas rollpersonerna själva om de stannar i byn under någon längre period. Maran vill ha livskraft och rollpersonerna är lika goda offer som någon annan.

Med maran i farten riskerar hela byn att gå under. Med de ledtrådar rollpersonerna kan få av olika bybor kan de avgöra att Astrie är maran. Huruvida de hjälper henne eller tar livet av henne är upp till rollpersonerna.

Introduktionen till äventyret

Av någon anledning befinner sig rollpersonerna i en liten by på den norska landsbygden. Byn är en dyster liten plats. Det är trötta ansikten överallt och tre nya gravar pryder den lilla kyrkogården vid kyrkan.

Rollpersonerna kan vara här för att undersöka de oväntade dödsfallen eller ha släkt i byn som skrivit till dem för att få hjälp.

I vilket fall som helst anländer rollpersonerna just som ett av offren för maran sänks i marken.

Runt graven står människor med grå och skrumpna ansikten. Ögonen på de flesta är trötta och röda av sorg.

Är rollpersonerna ditkallade för att ”hantera” problemet så får de snabbt kontakt med äldermannen i byn, som förklarar att något är fel. Inte ens pesten hemsökte byn på det här viset. Något har intagit bybornas drömmar, något sinistert, något de inte kan försvara sig emot.

Ingen i byn har sovit ordentligt sedan sommaren börjat. Många talar om hur de vaknar i natten med en tyngd på bröstet och deras liv flyende ifrån dem.

Äldermannen vill att rollpersonerna tar reda på vad det är som plågar byn och stoppa det.

Maran på besök

För att rollpersonerna skall få en uppfattning och vad som hemsöker byn kan du som spelleder låta maran anfalla någon av rollpersonerna relativt snabbt efter att de anlänt.

Mardrömmen når dem antingen precis när de somnat eller just som de vaknar.

Draug

Mareritten

Draug

Att uppleva en hypnopomp eller en hypnagog hallucination är obehagligt. Att bli attackerad av maran är tre gånger obehagligare.

Rollpersonen ligger på rygg, vid fullt medvetande, men utan att kunna röra sig. I ögonvrån ser hen hur något närmar sig, och upplever den starkaste skräck hen någonsin upplevt. Hjärtat slår tredubbla slag i bröstkorgen, och trots att personen vill både skrika och fly kommer inte ett ljud över läpparna. Inte heller kan personen röra sig. Allt de kan göra är att ligga stilla och iaktta hur den onda närvaron kommer närmare och närmare ansiktet, höljd i mörker och outsäglig illvilja. En tyngd ligger på bröstkorgen. Det är den ondskefulla närvaron som med frustrerande långsam takt slagit sig ner på sitt offer och kryper över dess kropp.

Lika terrorinjagande långsamt lutar sig den fortfarande skuggade närvaron över ansiktet. Det är skräck i dess renaste form, när skuggestaltet öppnar munnen och börjar livnära sig på rollpersonen.

Först då förlorar hen medvetandet, somnar om för en kort stund och vaknar sedan med hjärtat bultande som en stånghammare i bröstet, kallsvettig och utmattad.

Det är introduktionen till maran, som också bör peka rollpersonerna i riktningen att det inte finns en rationell förklaring till varför tre personern ligger i en för tidig grav, och varför fler bybor verkar på gränsen att följa dem vilken dag som helst.

Byn

Byn är liten och ganska gles. Den är uppbyggd runt en liten stavkyrka med tillhörande kyrkogård. Det bor ungefär hundra personer i byn och ytterligare ett tiotal i gårdar som ligger nära byn.

Nära nog alla i byn har råkat ut för marans attacker, men de som bor utanför byn har förskonats.

1. Kyrkan

Kyrkan i byn är en stavkyrka ifrån medeltiden. Det är en vacker liten kyrka, byggd som en tårta, med takavsatser i tre lager.

Vackra träsnitt med kristna motiv dekorerar insidan av kyrkan, och i koret står en vackert mejslad talarstol varifrån prästen håller sina anföranden.

Det regnar eld och svavel varje söndag här. Prästen och hans familj har sluppit attacker än så länge, men det kan ändras vilken dag som helst.

2. Äldermannens gård

Äldermannens gård är en oansenlig byggnad i utkanten av byn. Den lilla byggnaden är omgiven av ett stort fält, en åker där vete odlas.

I trädgården finns ett land där potatis, morötter, rovor och lök växer och frodas. Det finns till och med ett par vinbärsbuskar här.



3. Gjertrues gård

Det här är en av de större gårdarna i byn. Den sköts nästan uteslutande av Gjertrud och hennes barn. Gjertruds man är en av de som lider svårt av marans angrepp. Han är nära döden och prästen har varit här åtskilliga gånger.

Gården ligger i epicentrum för marans attacker, något rollpersonerna kan upptäcka om de tar sig tid att undersöka vilka hus som drabbats.

4. Barnmorskan och läkemannen

Barnmorskan Mari och läkemannen Hallors bostad är en av få i byn som inte har vare sig stall eller odlad trädgård. Det de däremot har är en örtagård med frodiga blommor och örter som både Harald och Mari använder i dagligt bruk. Det står till och med en ung pil på baksidan av huset.

Harald och Mari har klarat sig undan maran, men det är bara för att Mari vet vad som jagar byns invånare.

På grund av sin egen skuld har Mari inte vågat säga något om marans framfart.

5. Eners hus

Ener och tills nyligen Alvas hus är en vacker byggnad med tillhörande stall och en liten åker med havre. Här bor Ener, vars hustru Alva dog nyligen i den åkomma som tagit två andra liv.

Ener är nu änka med en tonårig dotter och fyra unga söner att ta hand om. Ener själv har börjat visa tecken på att han inte mår bra. Många tillskriver det sorgen efter hustrun.

6. Marits hus

Marit är änka och ytterligare en som drabbats av marans besök. Hennes man Thorgeir ligger i en av de nygrävda gravarna på kyrkogården.

Marits hus är litet, men hon har en stor trädgård med en inhägnad för höns och en get surrad vid en påle i trädgården. Marit har fyra barn och ett femte på väg. Hon har ett snipigt och trött ansikte.

Hennes söner Thor och Olov är femton respektive fjorton och tar tillsammans med Rakel åtta och Sara fem år tar hand om gården nu när deras mor är för trött. Maran har inte varit på besök här sedan Thorgeir dog. Maran kan inte suga livet ur ofödda barn.

7. Sønnevs hus

Sønnev är änka sedan länge och bor i ett hus i utkanten av byn. Det beror på att hon "tar emot" herrbesök.

Hon har en vacker liten trädgård där hennes två oäkta barn springer runt och leker. Sønnev har två kor och en häst i en lada i anslutning till huset, vilket gör henne till en av de som är mest välbeställda i byn.

Hon är också den det skvallras mest om, i synnerhet bland kvinnorna. Sønnev får ofta fönster krossade och ägg och ruttna grönsaker kastade på dörren.

8. Tryggrs hus

Tryggrs hustru Magrete var den första som dog. Tryggr är herreman, bosatt i ett av byns få stenhus. Huset har två våningar och tillhörande vagnsbyggnad och stall.

Det är en vacker, om något överdådig byggnad. En prunkande trädgård ligger i anslutning till byggnaden. Hit kommer man inte utan förbokad tid och ett viktigt ärende.

Tryggr är ämbetsman och tillbringar mycket mycket tid i Oslo, för vilket han har en av de bästa vagnarna i byn.

9. Ån i byn

En bit utanför byn rinner en vacker å. Hit brukar Astrid gå och fundera. Hon har förstått att något är riktigt fel med henne, och hon kan ofta hittas under en pil där hon sitter och tänker.

Mareritten

Händelser

För att rollpersonerna skall känna att äventyret brådskar åtminstone lite kan du elda på dem med en rad händelser.

Sønnev anklagas för häxeri

Vigdis är en av kvinnorna i byn som fått nog av att hennes man ränner hos Sønnev hela tiden och ger bort mat och pengar i utbyte mot horeri.

Vigdis anklagar Sønnev för häxeri och de tre bybornas död. Prästen Runolf eldar på Vigdis med sina svavelosande predikningar och om det vill sig illa går det så långt att Runolf och Vigdis leder en trupp bybor till Sønnevs hus och misshandlar henne svårt.

Inga bevis för häxeri finns så klart. Det närmsta byn har en häxa är Harald Moen, och honom skulle Vigdis aldrig ge sig på.

Ett nytt dödsfall

Under en natt i byn för ytterligare en bybo, den här gången är det Oddleif som är offret. Oddleif är en av Tryggrs drängar och bor i ett rum på Tryggrs gård.

Han hittas som de andra, med täcket i ett krampaktigt grepp och fasa målad över hela ansiktet. Oddleif är en av många som klagat på hur dåligt han mått den senaste tiden. Inte ens Haralds tinkturer har gjort mycket nytta.

På bara ett par veckor har den i övrigt starka och hälsosamma Oddleif tappat både vikt och hår och nu är han död.

Inte ens gårdfarihandlarna

Inte ens de modigaste gårdfarihandlarna vågar sig i närheten av byn. Det är bara Ketil som vågar sig på ett besök i byn. Ketil förklarar att de flesta undviker byn nu, för det går rykten om att byn är förbannad eller drabbad av sjukdom.

Det har märkts av de äldste att handelsresande undvikit byn, något som lett till att övriga bybor fått ge sig av och handla med sina grannar för förnödenheter.

Spellearpersoner

Aslach- Byns älderman

Aslach är den som kontaktar rollpersonerna för att be dem om hjälp om det är förutsättningarna för att äventyret skall äga rum. Aslach är mycket orolig för sin lilla by. Han förstår inte alls varför byn håller på att tyna bort. Det är en vackert belägen by och tidigare har det bara varit det ”gamla vanliga” som plågat byborna, det vill säga feber, tandvärk och andra skador.

Visst har folk dött tidigare, men inte på det här viset.

Aslach är en lång, blond och bred man. Han är fårad och sliten efter ett långt liv där han brukat jorden och skött sin familj. Nu är Aslach ensam i världen, och han har enhälligt valts till älderman, vis som han anses vara.

Draug

Mareritten

Draug

Aslach kan erbjuda en blygsam belöning till rollpersonerna om de hjälper honom att ta reda på vad det är som är fel i byn. Han har själv upplevt maran, men tror att det handlar om att han mår dåligt av att byn där han levtt hela sitt liv mår dåligt.

Lyte: Glömsk
Styrke: God
Trek: Alla litar på Aslach
Styrke: God
Trek: Vet allt om byn
Styrke: Middels
Trek: Förstår folk

Harald Moen - läkeman, helbrägdare

Harald Moen är den i byn som har mest insikt i vad som hänt med övriga bybor. Han är också - tack vare hustrun Mari - i stort sett fredad ifrån marans angrepp.

Harald är långsam till tillit. Det är något som angriper hans by med okända medel och Harald litar knappt på någon för tillfället. Han har många sjuka bybor att se till och gör tinkturer på olika örter för att få sina patienter att må bättre. Ibland verkar det fungera, men det tar ofta inte lång tid förrän de blir sämre igen.

Harald har förlorat tre av de han tar hand om, och det är inte en bra statistik. Han tror att det, baserat på vad de sjuka berättat för honom, handlar om en nattmara.

Ett av sätten varpå maror skapas är när blivande mödrar kryper genom fosterhinnan till ett sto för att underlätta sin egen förlossning. Han tror att hans fru Mari vet vem maran är, men än så länge har han inte lyckats få henne att tala. Harald är en fårad och böjd man, åldrad i förtid, men fortfarande med ett vasst intellekt.

Lyte: Laudanumberoende
Styrke: God
Trek: Känner till läkeörter
Styrke: God
Trek: Kan stämma blod
Styrke: Middels
Trek: Smart
Styrke: Middels
Trek: Stark

Mari Moen

Mari Moen är en av de skickligaste barnmorskorna i nejden. Dels för att hon är noga med sin renlighet, och dels för att hon med sin make tagit fram en rad örtdekokter för att lindra smärta, starta värkar, stilla blod och återställa kvinnor som fött. Hon vet till och med att bota förlossningsdepression.

Mari har en förlossning som tär på hennes samvete. Hon övertygade Gjertrue, en kvinna i byn som nära nog dött vid varje förlossning, att krypa genom en fosterhinna till ett föl för att underlätta för sin kommande förlossning. Allt gick bra och Mari hade nästan hoppats att risken för att Gjertrues dotter skulle bli mara var borta, men det visade sig att så inte var fallet.

Mareritten

Mari har skyddat sitt hus mot maran och konspirerar nu med Gjertrue för att komma fram till sätt att bota Astrie. Mari vet att Harald misstänker att det är en mara, han har konfronterat henne, men hon vägrar svara honom. Mari vet också att om byborna får reda på sanningen så betyder det slutet för Astrie, Gjertrue och hon själv.

Lyte: Skuldtyngd
Styrke: God
Treck: Förlossningar går alltid bra
Styrke: God
Treck: Känner till många läkeörter
Styrke: Middels
Treck: Rak i ryggen
Styrke: Middels
Treck: Vacker

Gjertrue

Gjertrue har varit nära döden två gånger i sitt liv, när hon födde sönerna Vetle och Eirik. När Gjertrue blev gravid för tredje gången var byns barnmorska Mari så rädd att Gjertrue skulle dö att de prövade snart sagt allt för att skydda Gjertrue under födseln.

Trots risken kröp Gjertrue genom fosterhinnan till ett föl för att underlätta födseln. Nu är Astrie snart vuxen och har börjat anfalla människor i byn. Gjertrues och Maris handlingar har förvandlat Astrie till en mara.

Gjertrue och Mari håller desperat på att försöka ta reda på hur de skall kunna skydda byn från Astrie och Astrie ifrån byn. Gjertrue är en äldre kvinna med slokande axlar. Hon har varit hårt utsatt i hela sitt liv. Barnafödande och näringsbrist har gjort sitt till för att knäcka Gjertrues rygg.

Både Gjertrue och Mari har skyddat sina hem ifrån Astrie. Nu försöker de hitta sätt att hjälpa Astrie. Gjertrue kan motvilligt erkänna att trettonåriga Astrie är den mara som lamslagit byn, men bara om rollpersonerna vill hjälpa till att rädda henne.

Lyte: Sjuklig
Styrke: God
Treck: Förstår folk
Styrke: God
Treck: Gillar alla
Styrke: Middels
Treck: Kocka

Olav

Olav är Gjertrues make. Han är nu mycket, mycket sjuk av marans angrepp. Det finns en anledning till detta. Olav har ett rykte om sig att slå sin fru och sina barn och sedan maran dök upp har han inte kunnat angripa sin familj. Hela byn vet om hur elak Olav varit. Han har också varit en av de personer i byn som muckat gräl med snart sagt alla vuxna män.

Olav är ingen trevlig man.

Lyte: Svårt sjuk
Styrke: God

Draug

Mareritten

Treck: Stränga ögon
Styrke: God
Treck: Stark
Styrke: Middels
Treck: Stor

Astrie - maran

Astrie är tretton år gammal och har precis upptäckt en djup hunger. En hunger som har fått henne att smyga in i människors hem om nätterna och suga livet ur dem. Hon är orolig över hur hon betar sig, men hon kan inte sluta.

Hennes mor Gjertrue och barnmorskan Mari har hjälpt henne och försökt fundera ut sätt för henne att samexistera med byns innevånare.

I övrigt är Astrie en helt vanlig flicka. Hon utför sysslor och leker med med andra barnen i byn precis som vilken annan flicka som helst.

Ett undantag dock. Hon befinner sig ofta nere vid ån när hon vill tänka, något hon gjort oftare nu när tre människor har dött på grund av henne. Astrie är vagt medveten om att hon är ansvarig för bybornas död. Säger någon det rakt ut kommer hon dock att rymma hemifrån.

Lyte: Mara
Styrke: God
Treck: Skifta hamn
Styrke: God
Treck: Osynlig
Styrke: God
Treck: Mareritt

Vigdis

Vigdis är övertygad om att allt ont i byn kommer ifrån Sønnev. Hon tror på fullt allvar att Sønnev är en häxa som förtrollat hennes make till att bara längta efter Sønnev. Tillsammans med prästen Runoof smider Vigdis planer att få Sønnev utkört ifrån byn, och har gjort under en längre tid. När bybor börjar dö ser Vigdis sin chans att göra mer än så.

Vigdis är inte en ond person i grund och botten. Hon har bara upprepade gånger blivit sviken av människor hon trott hon kunnat lita på. I avsaknad av yttre referenser har hon byggt en egen fantasivärld där allt motsvarar hennes egna förväntningar. Hon tror uppriktigt på att Sønnev förtrollat männen i byn.

Vigdis är en smal, stram och vacker kvinna, men det finns ingen värme i hennes leende.

Lyte: Fast i tankemönster
Styrke: God
Treck: Övertygande
Styrke: God
Treck: Vacker

Runolf

Runolf är en ung präst som precis tagit över sin församling från en äldre kollega. Ganska omedelbart stod det klart för Runolf att hans bidrag till för-

Mareritten

samlingen skulle bli litet - hela byn var redan van vid de predikningar och den gudskykan hans äldre kollega praktiserat i nära nog fyra årtionden.

Som den gode herde han ändå anser sig vara började Runolf ta kontakt med sina församlingsmedlemmar och blev förtrollad (dock en bokstavligen) av både Sønnev och Vigdis. Sønnev på grund av hennes självständighet och frihet. Vigdis på grund av hennes principfasthet och starka gudstro.

Med tanke på Sønnevs leverne fokuserade Runolf uteslutande på Vigdis syn på världen och lät sig övertygas om Sønnevs skuld.

Runolf har inte fått besök av maran och är inte särdeles övertygad om att den ens existerar.

Lyte: Osäker

Styrke: God

Trekk: Fast i tron på Gud

Styrke: God

Trekk: Svavelosande predikningar

Sønnev

Sønnev är en ytterst självständig kvinna med en hälsosam aptit på både sex och mat.

Hon bestämde sig för länge sedan att ingen man skulle beställa över henne, och det löftet har hon hållit.

Sønnevs verksamhet gör många kvinnor i byn upprörda, det vet hon, men hon möter deras ögon ändå. Vissa av dem, trötta av barnafödande, har tackat henne för att hon hållit deras män borta ifrån dem. Vissa besöker henne för att undvika vidare graviditeter.

Sønnev är ingen häxa, men hon har god hand med örter, liksom med folketro. Hon har två barn och har hållit resten av sina graviditeter stången med medel som inte är lagliga.

Sønnev har inte attackerats av maran, men hon har iakttagit Astrie, Gjertrue och Mari och vet att något mysco är på gång med de tre.

Lyte: Ingen litar på Sønnev

Styrke: God

Trekk: Viljestark

Styrke: God

Trekk: Vacker

Ketil - Gårdfarihandlare

Ketil har handlat i trakten i snart tjugo år. Tidigare hade han sällskap till byn, men numera vill ingen bege sig hit.

Ketil har definitivt märkt av marans intåg och hans misstankar går åt Astries håll, men han har inga bevis. Däremot har han ett par extra biblar att sälja. Ketil är en skvallerbytta. Det betyder att du som spelledare kan utnyttja honom för att sprida information.

Draug

Mareritten

Draug

Lyte: Pratar för mycket

Styrke: God

Trekk: Förstår folk

Styrke: God

Trekk: Gillar alla

Tryggr - Ämbetsman

Tryggr kever i sin egen lilla bubbla av lyx och status. Han åker - så långt det är möjligt - skytteltrafik mellan Oslo och byn. Hans nervklea hustru Margrete var marans första offer, och sedan Magretes död har Tryggr blivit allt mer fokuserad på sitt arbete. Maran har besökt honom, men hans rännande fram och tillbaka till Oslo har hållit honom frisk nog.

Tryggr vet vem maran är. Han såg Astrie smyga in i hustruns sovrum natten innan hon dog, men han har nästan förträngt det hela.

Lyte: Emotionellt avstängd

Styrke: God

Trekk: Rik som ett troll

Styrke: God

Trekk: Högboren

Ener - Änkeman

Ener har slutat sova sedan hans hustru gick bort. Ener vet inte hur han skall kunna leva vidare utan sin hustru. Så mycket sorg ligger på hans axlar att han inte behöver en mara för att tyna bort.

Eners och Alvas barn har sett Astrie besöka gården om nätterna.

Lyte: Döende

Styrke: God

Trekk: Slug

Styrke: God

Trekk: Lång

Marit

Marit är Thorgeirs änka. Thorgeir slog henne medan han levde, så vem maran än är är Marit tacksam för att den ingrep. Marit är djupt deprimerade, men sedan Thorgeirs död har det börjat släppa. Maran besöker inte Marit.

Lyte: Deprimerad

Styrke: God

Trekk: Kort

Styrke: God

Trekk: Mjuk i lederna

Mareritten

Med hjärtat bankande som en stånghammare i bröstet vaknade Magrete upp. Det här var tredje natten på lika många veckor som hon hade samma obehagliga ”dröm”.

Hon vaknade mitt i natten med en tyngd på bröstet, som om någon lagt en vikt på hennes mage och bröstkorg. Hon kunde inte röra sig, inte skrika och i rummet fanns en oerhörd ondska som med glupskhet närmade sig Magrete.

Den onda närvaron kröp fram över hennes kropp tills dess att ett ansikte höljt i mörker syns rakt ovanför hennes ögon. Sedan följde ett fasansfullt ögonblick då varelsen öppnade munnen och började äta.

Magrete var den första som tynade bort i byn, men hon var inte den sista.



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