

Spökskallarna



av Åsa Roos
En saga till Changeling: the Lost
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

We are the hollow men
We are the stuffed men
Leaning together
Headpiece filled with straw. Alas!
Our dried voices, when
We whisper together
Are quiet and meaningless
As wind in dry grass
Or rats' feet over broken glass
In our dry cellar

The Hollow Men
T.S. Eliot

Illustrationen på omslaget kommer ifrån Open Clip Art
Library

Kräkan är tecknad av jhonny_automatic
<http://www.openclipart.org/detail/960>



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

Spöskallarna

Changeling: The Lost

En blöt duns följdes av ettäckligt, stumt läte. Ben mot hud, rullande kött. Huvudet stannade framför Vårfrun. Ett av ögonen tog tillfället i akt att lösgöra sig från skallen med en timing som framstätt som komisk om den inte hade varit så groteskt förpackad.

“En till får möta färjemannen ikväll, en till som möter färjemannen” kråkministern höjde nöjt sin droppande lie, medan Vårfrun log sitt gåtfulla leende och placerade skallen i myrstacken.

“Ikväll är våra försvar kompletta. Ingen kan komma åt oss nu.” Vårfruns röst lät mer som nyutspruckna löv än en mänsklig stämma, och det var svårt att förstå vad hon sade, men kråkministern nickade nöjt, ovetande om den uppståndelse deras handlande väckt vid Sommarhovet. Hur skulle man få polisen att sluta snoka runt Gladökvarns soptipp, och vem var det egentligen som tog så många skallar?

Caveat lector!

Det här Changelingäventyret är skrivet för 20.000 teckenprojektet och 20.000 tecken är ofta i minsta laget för att skriva ett heltäckande äventyr. Läs därför som spelare noggrant igenom texten innan du börjar spela, och tänk på att komplettera där det behövs.

Changeling är svårt att skriva till, så tillvida att det är ett rollspel som fokuserar mycket på rollpersonernas inre kamp med sitt bortbytingsskap. Försök att hitta de områdena i äventyret som går att knyta an till just din spelargrupp.

Ordlista

Eftersom jag har översatt ord ifrån Changelings engelska terminologi till svenska så erbjuder jag också en kort ordlista för att slippa förvirring.

The Hedge - Häcken

Gentry, the Fair Folk, Keepers - Älvor eller det Fina Folket

Trod - Stig

Changeling - Bortbyting

The Summer Court - Sommarhovet

Arcadia, Fairy - Arkadien

Goblin fruit - trollfrukt

Token - symbol

Stämningen i äventyret

Changeling: the Lost är en mörk saga, en Grimm-berättelse med ett olyckligt slut. Det är en surrealistiskt betonad verklighet där färgerna är lite skarpare och skuggorna djupare.

Kort sagt handlar det om att sätta en lätt överklig prägel på världen och allt i den.

Synopsis

Ute vid Gladökvarns soptipp, strax utanför Huddinge, finns en port in till Häcken. Porten leder rakt in på en Stig som går raka vägen till Arkadien. Kråkministeriet, som sköter just det här området, sätter upp spöskallar för att hindra det Fina Folket från att ta sig in i den här verkligheten och ta med sig Stockholms alla bortbytingar tillbaka till Arkadien.

Det är bara ett problem. För att göra spöskallarna krävs att man hugger huvudet av en skräckslagen människa och monterar skallen på en påle, tillsammans med en rad andra skallar. Spökerna, som är galna av terror, håller Älvorna på avstånd och hindrar dem från att ta sig igenom Häcken.

Rollpersonerna kommer in i äventyret när Sommarhovet - alltid ett svagt Hov i Stockholm och Sverige överlag - vill att rollpersonerna undersöker de anklagelser som dykt upp i samband med att polisen börjat bli intresserad av de spöskallar som plötsligt dykt upp vid en ingång till Gladökvarns soptipps Häckportal. Området tillhör det lagom galna men mycket gamla och ärade Kråkministeriet som ofta hamnar i klammeri, både med Sommarhovet och med den mänskliga rättvisan.

Polisen har börjat montera ner och föra bort några av de skallar som inte skyddats nog från insyn. Kråkministeriet, vad det verkar, har svarat med att skapa fler spöskallar, något som sätter både Kråkministeriet och resten av bortbytingarna i fara. Inte nog med det - polisens bortförande av skallarna har dessutom försvagat försvaret mot det Fina Folket, och i den nästan outhärdliga sommarhettan är Älvorna på väg att ta sig igenom. Rollpersonerna måste dels förhindra att Kråkministeriet tar fler huvuden, och dels se till att stärka försvaren runt Häckportalen, allt detta utan att bli upptäckta av polisen eller hamna på kant med det underliga Kråkministeriet.

Vad har hänt?

Av en slump har Kråkministeriet ute vid Gladökvarns soptipp upptäckt att de uråldriga skyddsbesvärjelser som agerat som barriär emot Arkadien börjat förlora sin kraft. Kråkministeriet som haft Gladökvarnsområdet under sitt beskydd sedan 1600-talet tog ett raskt beslut att åter förstärka skyddet, men insåg efter att uppdraget gått till den nuvarande verkställande kråkministern, som alltid varit lite underlig, att inga avrättningar skett på galgbacken vid Hammarbyhöjden sedan slutet på 1800-talet.

Kråkministern lät inte det hejda honom. Med hjälp av den gåtfulla bortbytingen Vårfrun är var han fast besluten att uppfylla sitt uppdrag och har under de senaste veckorna bokstavligt talat skrämt ihjäl minst tre personer, vars huvuden fått ersätta de gamla skallarna från mitten av 1700-talet. Oförsiktig som han var så glömde han att lägga en glamour på de gamla skallarna på soptippen. I och med att tre huvudlösa lik plötsligt återfunnits vid Hammarbyhöjden är de tre skallarna på tippen högintressanta för polisen.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna blir med pompa och ståt inkallade till drottning Niamhs Sommarhov. Där får de den föga avundsvärda uppgiften att dels ta reda på vem som är den ansvarige kråkministern - vem av Kråkministeriets bort-

Spöskallarna

Changeling: The Lost

bytingar är det som skapar spöskallar - och stoppa honom eller henne innan fler människor har dött, dels att se till så att polisen inte hittar fler ledtrådar vid Gladökvarns soptipp och lämnar området och sist men inte minst återtar de spöskallar som "kidnappats" av polisen, eftersom skallarna behövs i kampen mot det Fina Folket.

Rollpersonerna är inte helt utan hjälp. För att klara sitt uppdrag får de fyra trollfrukter och två symboler att använda i sitt sökande, en kraftfull gåva, i synnerhet från det krigiska Sommarhovet.

Rollpersonerna får också reda på:

- Namnet på den nu Högste Kråkministern Röda Klara, samt en audiens med Röda Klara ute vid Gladökvarn, Kråkministeriets högkvarter.
- Namnet på den polis som sköter utredningen omkring Gladökvarnskallarna. Han heter Jacob Tersmedén, och det här är hans första stora fall.
- Beskrivning av de platser där kropparna av de halshuggna personerna återfunnits.

Audiens med Röda Klara

Röda Klara är en kort och kompakt Bestbortbyting, en grävling som fått sin utmärkelse som Högste Kråkminister genom sin tendens att bita - och hålla kvar tills motståndaren ger sig.

För rollpersonerna är det viktigt att hålla sig väl med Kråkministeriet. Det tillhör Høsthovet som är en stark politisk kraft i Stockholms bortbytingssocietet. Att komma på kant med Kråkministeriet är att begå socialt självmord.

Röda Klara tar emot i Häcken själv, där Kråkministeriets Kråkbo ligger. Det är en knotig byggnad med många underliga vinklar och vrår, men det som är mest slående är den tunna kråkfot på vilken byggnaden vilar som en ostadig klump. En lång spiraltrappa leder upp från kråkfoten till den graciösa träbyggnaden.

Byggnaden är större inuti än vad den ser ut utanpå och det finns minst fyra ogravakter här, dygnet runt. Röda Klara tar emot i Kråkministeriets ämbetssal.

Röda Klaras uppdrag

Röda klara är en av de första grävlingsbestar som någonsin uppnått posten som Högste Kråkminister. Övriga har varit bestar av en kråknatur. Röda Klara är fast besluten att behålla sin post så länge som möjligt, och kråkministerns handlande har försatt henne i en knepig situation. Dels vill hon förhindra vidare mord och dels vill hon undvika en inre strid inom Kråkministeriet, och kan därför inte hänga ut kråkministern. Hon måste balansera mellan politik och pragmatism. Hon kommer inte att villigt ge rollpersonerna någon information om kråkministern, men hon kan tänka sig att berätta att kråkministern är den som ansvarar för besvärjelser och talismaner.

Vårfrun hör inte till Kråkministeriet, så om möjligt försöker hon få det att framstå som om Vårfrun är den drivande i den brottsliga duon.

Vad Röda Klara kan berätta:

- De barriärer som upprättats i Häcken mot Stigen till Arkadia har börjat förlora sin kraft. Om barriärerna försvinner finns det inget sätt att hindra det Fina Folket att ta sig igenom.
- Högsta Kråkministern och Kråkrådet gav kråkministern i uppdrag att förstärka försvaren. De sade aldrig hur.
- Kråkministern jobbar ofta tillsammans med en galen bortbyting känd som Vårfrun (“och vem vet vad hon har fått kråkministern att ta sig för?”)
- Polisen har varit runt Gladökvarn och snokat och hittat tre av de gamla spöskallarna, och även om de inte är lika kraftfulla som de en gång varit är de ändå vitala för försvaret.
- Polisen leds av en medelålders man vid namn Jacob Tersmedén.

Röda Klara kan också ge rollpersonerna all information om hur spöskallarna tillverkas, en “öppen hemlighet”, förvisso, men ändå ett tecken på tillit.

Om rollpersonerna pressar Röda Klara till att “erkänna” att kråkministern har börjat bete sig fullkomligt galet så blir Röda Klara mycket upprörd, och det kan få mycket negativa konsekvenser för rollpersonerna ur ett politiskt perspektiv.

Spöskallarna

Spöskallarna är de avhuggna huvudena av människor som dött av döds-terror. Deras skallar används sedan som skydd mot inkräktare av olika slag. Skallarna är effektiva mot det mesta. Deras livrädda och terroriserade andar rör sig runt skallen och låter inte någon komma i närheten av dem.

Skallarna får vanliga människor att bli oerhört illa till mods och undvika de platser där de placerats. För det Fina Folket utgör spökerna en “levande” och oerhört farlig barriär, en fysisk mur av ilska som de har mycket svårt att navigera igenom. Skallarna har tidigare tagits från personer som avrättats på galgbacken vid Hammarbyhöjden, något kråkministern försökt återskapa.

Polisen vid Gladökvarns soptipp

Polisen har spärrat av delar av soptippen där skallarna från 1700-talet hittades. Än så länge vet inte polisen att skallarna är såpass gamla. När rollpersonerna rör sig i området är två poliser alltid på plats vid brottsplatsen. Det kommer även att vara en del kriminaltekniskt folk här under dagarna. På natten litrar dock polisen till den säkerhet som redan finns på plats. De vet så klart inget om de vägar bortbytingarna har in på tippen.

Det rollpersonerna kan utröna vid brottsplatsen är egentligen inget mer än ett “astralt spår” eller kanske snarare den vibration skallarna givit upphov till. Genom att få en känsla för det spåret kan rollpersonerna också hitta skallarna.

Var är de tre skallarna?

Skallarna har under äventyrets gång tagits till statens kriminaltekniska laboratorie, där de undersöks för att få reda på ålder, se om det finns DNA kvar på dem som kan matchas, utröna dödsorsak och så vidare. Att bryta sig in på statens kriminaltekniska laboratorie är kanske inte helt tillrådligt, men en klyftig spelare kan använda rollpersonernas förmågor för att påverka Jacob Tersmedén att flytta dem till till exempelvis hans kontor på polisen vid Södertörn.

Spöskallarna

Changeling: The Lost

Riktigt skickliga rollpersoner kan till och med få honom att ta med skallarna hem eller i bilen.

Alla de som kommit i kontakt med skallarna är mer eller mindre illa till mods och kommer att drömma mardrömmar om hängningar. Om rollpersonerna är skickliga oneiromantiker kan de spåra skallarna genom de mardrömmar de orsakar.

Jacob Tersmedén och polisutredningen

Jacob Tersmedén har den icke-avundsvärda uppgiften att ta hand om det seriemördarfall som på polisstationen går under namnet "Hammarbymördaren". På sitt skrivbord har han dels tre skallar (som gör de flesta nervösa och irriterade) och dels tre huvudlösa kroppar. De huvudlösa kropparna är alla män i trettioårsåldern. Huvudena har tillhört män i trettioårsåldern, men där slutar utredningen att vara rationell och hålla samman. Skallarna är alla helt i avsaknad av mjukdelar och verkar ha varit döda under en lång period. Kropparna å sin sida har inte varit döda mer än någon månad som längst.

Det här gör Tersmedén förvirrad och framförallt orolig. Han funderar över om det inte kan vara så att skallarna tillhör helt andra personer än de kroppar som hittats. Men var är i sådana fall deras huvuden? Och var är då skallarnas kroppar? Inte nog med det. Under utredningens gång har de poliser och tekniker som arbetat med fallet rapporterat dels oro, illamående och hög sjukfrånvaro på brottsplatsen ute vid Gladökvärns soptipp, och han själv känner en djup oro när han är i närheten av skallarna eller soptippen.

Om rollpersonerna närmar sig Tersmedén med frågor omkring skallarna kommer han omedelbart att fatta misstankar. Vill du göra livet extra svårt för rollpersonerna kan du låta honom sätta en polis på att undersöka rollpersonernas bakgrund eller kanske till och med skugga dem.

Det lättaste sättet att hantera Tersmedén är genom att påverka hans undermedvetna eller att använda sina bortbytungskrafter på honom. Om rollpersonerna gör det kan de få reda på att Tersmedén inte tror att de två fallen är länkade. De kan också få reda på att:

- Polisen inte kommit någonvarmt med fallet. Det finns ingen fysisk bevisning på någon av brottsplatserna. Slutar mördaren med sitt värv nu så kommer hen med största sannolikhet aldrig att bli arresterad.
- Skallarna finns på statens kriminlatekniska laboratorie där de skall vara kvar i ytterligare en vecka, sedan skall de transporteras till bevisningslagret vid Södertörn.
- Tersmedén är orolig och har svårt att koncentrera sig på jobbet på grund av skallarnas närvaro.
- De döda kropparna tillhör Mehmet Faroud, Kristoffer Karjalainen och Stefan Ek. Inget av offren verkar ha någon koppling till varandra.

Rollpersonerna kan - som tidigare påpekats - påverka Tersmedén att ta med sig skallarna till sitt hem eller i bilen för att lättare kunna få tag på dem. En direkt konfrontation eller ett möte med Tersmedén är svårt att få till - Tersmedén leder ju en stor mordutredning.

Andra poliser som kan tänkas hjälpa till är:

- Johanna Solander - kriminaltekniker med tillgång till skallarna.
- Bjarne Svensson - polis, även han med tillgång till skallarna.

Kråkministern och Vårfrun

Kråkministern går också under namnet Rädde Peter. Rädde Peter är en best med kråkaspekt, men han är också en bortbyting som sakta men säkert gått sönder mer och mer i sin självvalda ensamhet och i sitt bortbytingskap. Nu har han mer eller mindre gått runt hörnet och lämnat sin mänsklighet bakom sig, ivrigt påhejad av Vårfrun, som gjort samma val för länge sedan. De båda är våldsamt förälskade i varandra, och tanken på att ingen någonsin förstått dem. När Röda Klara ber kråkministern att upphöra med morderna utmålar Vårfrun Röda Klara som en svartsjuk och ogin älskarinna-wannabe, någon som de bör göra sig av med. Kråkministern är dock så rädd för att Älvorna skall ta sig in igenom Häcken att planen att döda Röda Klara fått stå tillbaka lite.

När och om rollpersonerna hittar kråkministern och Vårfrun (de skiljs aldrig åt numera), kan det mötet gå åt alla möjliga håll. Om rollpersonerna anklagar kråkministern eller Vårfrun på något sätt kan det mycket väl hända att deras paranoia kopplar ihop rollersonerna med det Fina Folket. Det är inte bara människor som kan bli spöskallar.

Det bästa sättet att hantera kråkministern och Vårfrun är att dela på dem och resonera med kråkministern på egen hand. Kråkministern kan intellektuellt sett förstå att hans jakt på skallar kan försätta Kråkministeriet och hela bortbytingsamhället i Stockholm i fara.

Vårfrun har bara en tanke i huvudet och det är hämnd. Hon är för långt gången för att resonera med, och hon använder kråkministerns rädsla som ett medel för att uppnå sitt mål.

Du som spelldare får avgöra på egen hand hur en konfrontation mellan rollpersonerna och paret går till.

Händelser

Det här äventyret drivs mindre av yttre händelser än av rollpersonernas agerande. Nedan följer en rad olika händelser rollpersonerna kan få för sig att göra.

Spöskallarna

Att bryta sig in för att få tag på spöskallarna är riskabelt, men det är mycket möjligt att spelarna är lite mer actionorienterade och bestämmer sig för att det är det bästa tillvägagångssättet. Att bryta sig in på ett statligt krimlab är ett helt äventyr i sig, så det lämnar jag därhän. Det jag däremot kan tipsa om är att låta spelarnas rollpersoner få symboler som gör ett inbrott lättare. Tänk också på att skallarna gör människor obehagliga till mods, så chansen att de är obevakade är ganska stor.

Andra sätt att skydda sig

Spöskallarna är bara ett sätt att skydda sig mot det Fina Folket. Rollpersonerna kan mycket väl hitta fler sätt att hantera hotet från Älvorna på.

Exakt vad dessa sätt innebär är lite beroende på hur spelarna fungerar; vissa vill kanske ordna kluriga pusselfällor, medan andra går mer på råstyrka.

Spöskallarna

Changeling: The Lost

Att hitta alternativ till spöskallarna kan innebära en resa upp till Norrland för att tala med en gammal vis bortbyting, eller kanske att botanisera bland något museums gamla samlingar av artefakter och talismaner.

Politiska konflikter

Politiska konflikter är vanliga i Changeling: the Lost, och det här äventyret är inget undantag. Vad händer om rollpersonerna fumlar bort audiensen hos Röda Klara? Vilka dörrar öppnas och vilka stängs? Ett bråk med Högste Kråkministern kan göra Rädde Peter och Vårfrun vänligt inställda till rollpersonerna och öppna upp för ett samarbete, medan en god kontakt mellan två uppenbart galna bortbytingar och rollpersonerna kan ses som ett bekymmer i Sommarhovets kretsar.

Att få hjälp av Jacob Tersmedén (eller andra poliser)

Rollpersonerna kan också fokusera sina energier på att få Tersmedén eller någon av de andra poliserna att hjälpa till med att ge dem skallarna. Det lär bli något knepigt, men inte lika knepigt som att bryta sig in hos polisen.

Både Tersmedén och övriga poliser som jobbar i närheten av skallarna drar en omedveten suck av lättnad om de skulle försvinna.

Det Fina Folket nalkas

En händelse som spelarna inte kan kontrollera, och som ger lite rysningar längs med ryggraden, är de spanarpatruller som setts vid Stigen bakom Häcken. Patrullerna är utskickade av Älvorna och det innebär att det inte är lång tid kvar innan några av det Fina Folket försöker sig på att ta sig igenom Häcken ut i verkligheten. Gladökvarns soptipp kan bli den svenska motsvarigheten till Bermudatriangeln, men Älvorna kommer så klart att fokusera på bortbytingar som flytt först, vilket gör det extra viktigt att hålla dem tillbaka.

Rollpersonerna bör vara medvetna om att barriären är mycket svag, och ju svagare den blir, desto större blir risken att en Älva bryter sig igenom. Håll den händelsen som ett hot och en stressfaktor över rollpersonernas huvuden.

Upplösningen

Spöskallarna är ett äventyr utan en tydlig antagonist (såvida man inte räknar det Fina Folket) så det kan bli något knepigt att anordna en stor konfrontation i slutet för att ge spelarna något att tugga på. Vad som kan hända är:

En konfrontation med polisen. Jacob Tersmedén har gjort efterforskningar om rollpersonerna efter att han sett dem stryka omkring både vid Gladökvarns soptipp och vid Hammarbyhöjdens galgbacke. Han vågar inte riskera att personer som setts på båda ställena inte vet något om mordet.

En konfrontation med Vårfrun och kråkministern. De två är minst sagt världsförärvända, och en konfrontation med dem kan bli rejält våldsam. Men båda lever ändå efter någon form av underlig logik och går trots allt att resonera med hjälpligt. Ett alternativ i sammanhanget är att rollpersonerna blir kråkministerns och Vårfruns medhjälpare i att störta Röda Klara från makten.

Det sista och mest skrämmande alternativet är att det Fina Folket bryter sig igenom och att rollpersonerna står öga mot öga med sina fångvaktare från Arkadien, en utveckling som inte alls är osannolik.

Resultatet av konfrontationerna bör dock bli detsamma: att värnen på Gladökvärns soptipp återställs och att det blir ett säkert område, återigen.

Avslutningen

Lyckas rollpersonerna återställa värnen och hitta spöskallarna blir det stor fest vid sommarhovet och rollpersonerna får tillfälle att knyta många kontakter med inflytelserika personer i Stockholm, något som kan komma till nytta vid senare tillfällen. Det kan också hända att rollpersonerna går i spetsen för ett uppror mot det sittande Kråkministeriet, vilket kan leda till ett krig mellan Sommar- och Hösthovet.

Platser

Gladökvärns soptipp

Gladökvärns soptipp är en av de få gammaldags soptippar som finns kvar i Stockholm. Soptippen råkar också dölja ett flertal vägar in i Häcken, varav en är en mycket farlig portal eftersom den leder till en Stig som går raka vägen in i Arkadien.

Bortbytingar förseglade vägen med spöskallar redan på 1600-talet, och har förnyat skallarna med jämna mellanrum sedan dess. Att hitta män som dött av ren terror var inte svårt när det fanns galgbackar i bruk runtom i Stockholm, men i dagsläget blir det desto svårare. Gladökvärns soptipp ligger under Kråkministeriets område och har så gjort sedan 1543.

Galgbacken vid Hammarbyhöjden

Galgbacken vid Hammarbyhöjden är en av de sista galgbackarna som togs ur bruk. De kroppar utan huvuden som har hittats har hittats här. Polisen har spärrat av området, men en uppmärksam bortbyting kan ännu känna spåren av Glamour i luften. Kråkministern har med någon slags vriden logik fått för sig att det är här spöskallarna måste göras, och att om de görs här så är de mord han och Vårfrun begår inte heller mord.

De saknade skallarna

Trots polisens noggranna letande har skallarna efter mordoffren inte återfunnits. Det betyder dock inte att de inte finns här. Alla tre är begravda i en jättelik myrstack där myrorna håller på att äta köttet av dem in till benet.

Det är tre mycket kraftfulla spöskallar och det är förmodligen därför de inte hittats. Det är mycket obehagligt att närma sig myrstacken.

Spöskallarna

Changeling: The Lost

Röda Klara

Röda Klara är en bestbortbyting, en hunterheart med en grävlingens natur. Hon är envig, tuff och ger aldrig upp något hon fått ett grepp om.

Hon är fast besluten att behålla Kråkministeriet så länge hon kan. Ur ett politiskt perspektiv är det en mycket viktig post, eftersom den både har ett traditionellt och ett praktiskt värde.

Motivation: Att skydda Kråkministeriets goda namn, att sitta kvar vid makten.

Vårfrun

Vårfrun är en Fairest som har tappat all koppling till verkligheten. Hon blev så illa behandlad av sin fångvaktare att allt hon känt sedan hon kom tillbaka (fram tills dess att hon träffade Rädde Peter) är en djup ilska. Harm, är ett bra ord för hur hon upplever sin situation. Hon är harmsen och hon vill att hela världen skall betala för hennes olycka.

Rädde Peter är den ende som kan få henne att känna på ett annat sätt, och hon lever för de små leenden som han ger henne. Det är först då som harmsenheten släpper och hon kan känna något annat för en stund.

Motivation: Skydda Rädde Peter, göra sig av med Röda Klara (svartsjuka) och att stoppa Älvorna.

Rädde Peter - kråkministern

Om det är något Rädde Peter verkligen är rädd för, så är det att återse sin fångvaktare från Arkadien. Hans galenskap har smugit sig på honom, långsamt och förrädiskt, och det har varit en lång väg ner i djupet för honom.

När Rädde Peter träffade Vårfrun var det något som sade "klick". Båda två delar samma motvilja mot det Fina Folket, men Vårfruns är mer ilsket än Rädde Peters skräckslagna panik.

Motivation: Att hindra Älvorna från att ta sig in i vår verklighet, att skydda Vårfrun, att störta Röda Klara.

Spöskallarna

En blöt duns följdes av ett äckligt, stumt läte. Ben mot hud, rullande kött. Huvudet stannade framför Vårfrun. Ett av ögonen tog tillfället i akt att lösgöra sig från skallen med en timing som framstätt som komisk om den inte hade varit så groteskt förpackad.

“En till får möta färjemannen ikväll, en till som möter färjemannen” kråkministern höjde nöjt sin droppande lie, medan Vårfrun log sitt gåtfulla leende och placerade skallen i myrstacken.

“Ikväll är våra försvar kompletta. Ingen kan komma åt oss nu.” Vårfruns röst lät mer som nyutspruckna löv än en mänsklig stämma, och det var svårt att förstå vad hon sade, men kråkministern nickade nöjt, ovetande om den uppståndelse deras handlande väckt vid Sommarhovet. Hur skulle man få polisen att sluta snoka runt Gladökvarns soptipp, och vem var det egentligen som tog så många skallar?



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