

# Eftermiddagste



**KEEP  
CALM  
AND DRINK  
YOUR  
TEA**

av Åsa Roos

Ett horribelt äventyr till Achtung! Cthulhu  
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget använder Keep Calm-typsnittet som finns att hämta gratis på <http://www.k-type.com/?p=2199>



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

# Eftermiddagste

# Achtung !Cthulhu

*Bilen tvärbromsade när den lilla tanten som cyklat beskedligt längs med vägen plötsligt vinglade till och körde ut i vägen. Tanten stannade och klev ostadigt av cykeln.*

*Den unge mannen som körde bilen stannade och klev ur. Han nästan sprang fram till tanten som tacksamt lutade sig mot honom. Några minuter och en kort konversation senare gick den unge mannen och tanten sakta emot den lilla stugan dit tanten uppenbarligen var på väg.*

*Några timmar senare kom den lilla tanten tillbaka till bilen, den här gången ensam. Hon satte sig i bilen och med vana rörelser startade hon den och körde iväg.*

*Den unge mannen sågs aldrig till mer.*

---

## Caveat lector!

Eftermiddagste är ett äventyr i 20.000-teckenserien. Som sådant är det vare sig korrekturläst eller speltestat. Äventyret är också kort, vilket innebär att du som spelledare bör läsa igenom det ett par gånger och komplettera där det behövs.

Eftermiddagste bygger på äventyrsuppslaget Preserved i Achtung!Cthulhu Keeper's Guide to the Secret War.

Det är också lite creepy, eftersom det involverar kannibalism. Om rollpersonerna/ spelarna är känsliga för sådant är det kanske bra att tona ner den aspekten av äventyret, eller låta alla de fångna trekkers fortfarande vara vid liv. Tanterna tänker göra ett storkök. Värt att nämna är också att trekkers i det här sammanhanget inte har något med Star Trek att göra, utan är en term för personer som flydde London under bombanfallen och sedan återvände när kusten var klar. Människor som helt enkelt inte vågade bo i staden när det var som värst.

## Stämningen i äventyret

Eftermiddagste utspelas på den engelska landsbygden mitt under brinnande krig. Det blandar isande skräck med pittoreska byar, engelska traditioner med groteska tilltag. Och tallriksunderlägg. Absurt och skräckinjagande med andra ord. Om du inte kan få till det absurda utan att tumma på skräcken, så gå på skräck och äckel.

## Synopsis

I Hertfordshire har det under en längre tid pågått insatser för kriget som förmodligen kan anses både naturvidriga och minst sagt fruktansvärda. En rad så kallade trekkers har försvunnit från landsvägarna utan spår och polisen står helt förbluffade inför försvinnandena. Sanningen är den att en liten kader tanter ifrån ortsbefolkningen gjort en så kallad Sweeney Todd på flyktingarna från London. I sin konservfabrik som tanterna driver för att hålla truppen i fält mätta, tillreder de och lägger in de som har oturen att falla för ett vänligt leende från en vithårig tant med virkad handväska och nätta glasögon.

Tanterna tillhör en i synnerhet hemlig bokklubb som i sin iver att hjälpa krigsinsatsen råkade springa på en receptsamling som i retrospekt inte var den

# Eftermiddagste

mest lyckade. Tanterna tillhör dessutom en anrik häxsläkt som funnits i området i urminnes tider. Den äldsta häxan bland dem heter Mary Sullivan och har levt i 900 år.

När rollpersonerna kommer in i äventyret har redan en rad flyktingar från London både tillagats, konserverats och konsumerats. Rollpersonernas primära uppdrag består i att hitta en specifik person som försvunnit nyligen. Paret Whittaker är stand ins om det skulle vara så att spelledaren inte har möjlighet att hitta på en annan person. Det hela beror ju lite på rollpersonernas bakgrund, men personen måste vara viktig, oavsett orsak.

Tanterna i sin tur agerar i hemlighet, men rollpersonerna kan efter lite grävande få reda på att det finns en konserverfabrik som trots brist på råvaror fortfarande är verksam och faktiskt är en viktig kugge i krigsmaskineriet, trots sin blygsamma storlek.

Ett par förhör, lite research och kanske ett nattligt besök på konserverfabriken leder till den vedervärdiga upptäckten att de försvunna personerna slaktats som djur och numera finns spridda i konserver med köttstuvning och korv.

De skyldiga låter sig inte fångas så lätt de heller. De må vara gamla tanter, men de är även häxor och kunniga inom de flesta fultrick. Med andra ord har de gott om knep och besvärjelser att ta till. Det blir en showdown som heter duga och på det även ett beslut om rollpersonerna skall avslöja sitt makabra fynd eller om de gör bättre i att avstå, inte minst för de stridande truppers skull.

## Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna kan tillhöra undersökande polis, någon vars vän eller släkting försvunnit etc. Det som är viktigt är framförallt att rollpersonerna är personligt involverade i att hitta personen och att personen som försvunnit är en dignitär av något slag.

Rollersonerna får genom en vän eller överordnad reda på att George Whittaker och hans fru Amelia försvunnit under ett bombanfall i London. Det i sig hade kanske inte varit så konstigt, men grannar och vänner intygar att de begett sig till Hertfordshire för att vänta ut det tyska anfallet.

I Hertfordshire i sin tur har det lokala konstabulariet hittat parets bil, men inte paret själva.

## Resan till Hertfordshire

Om rollpersonerna tillhör någon form av polis eller militärstyrka eller har gott om egna medel kan de ta sig till Hertfordshire med hjälp av bil. Annars går det tåg från London till Hertfordshire, men tack vare bombningarna är tidtabellen något opålitlig.

## Ankomsten till Hertfordshire

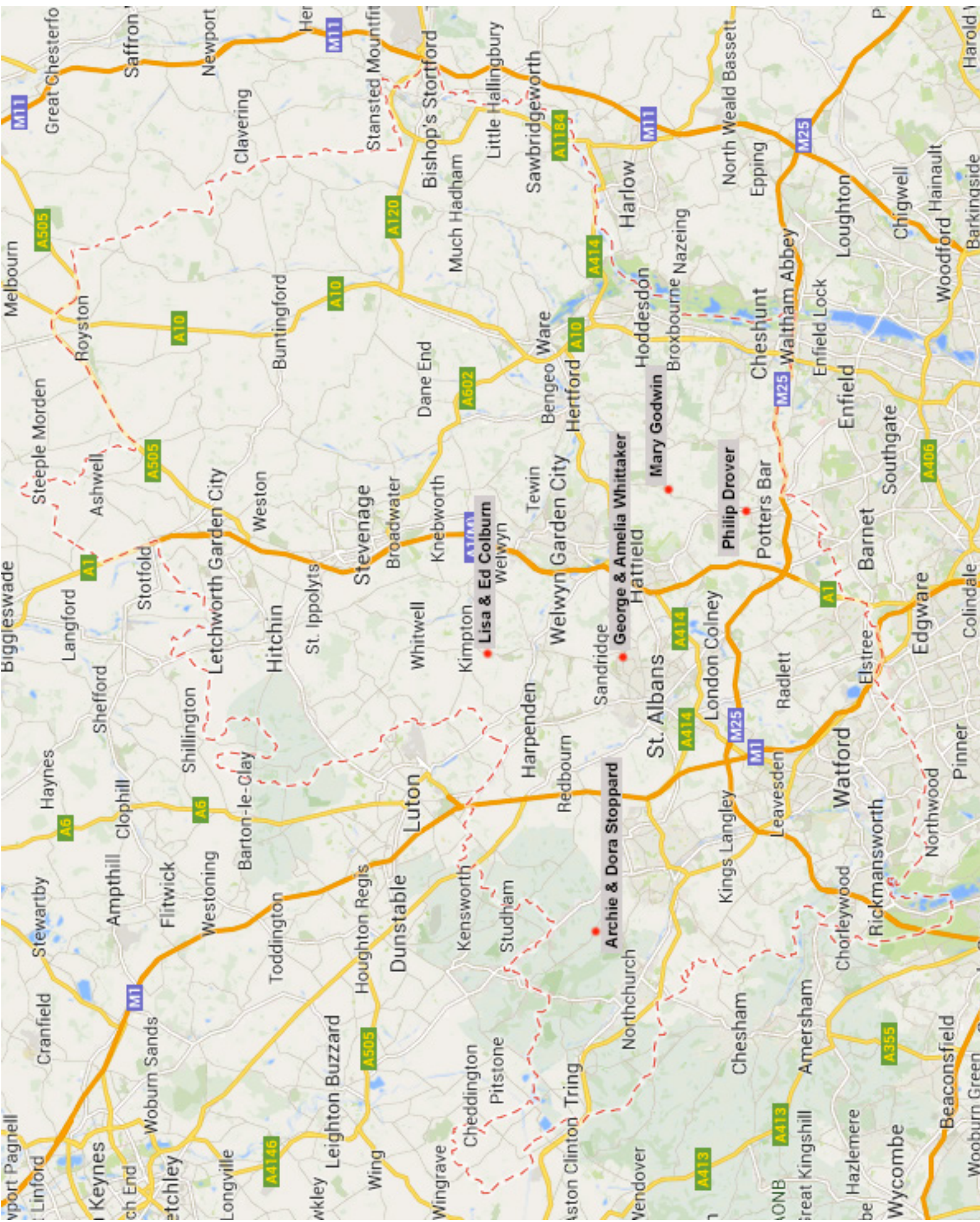
Eftersom paret Whittaker själva påstod att de skulle till Hatfield är det kanske logiskt att börja där.

# Achtung! Cthulhu



Eftermiddagste

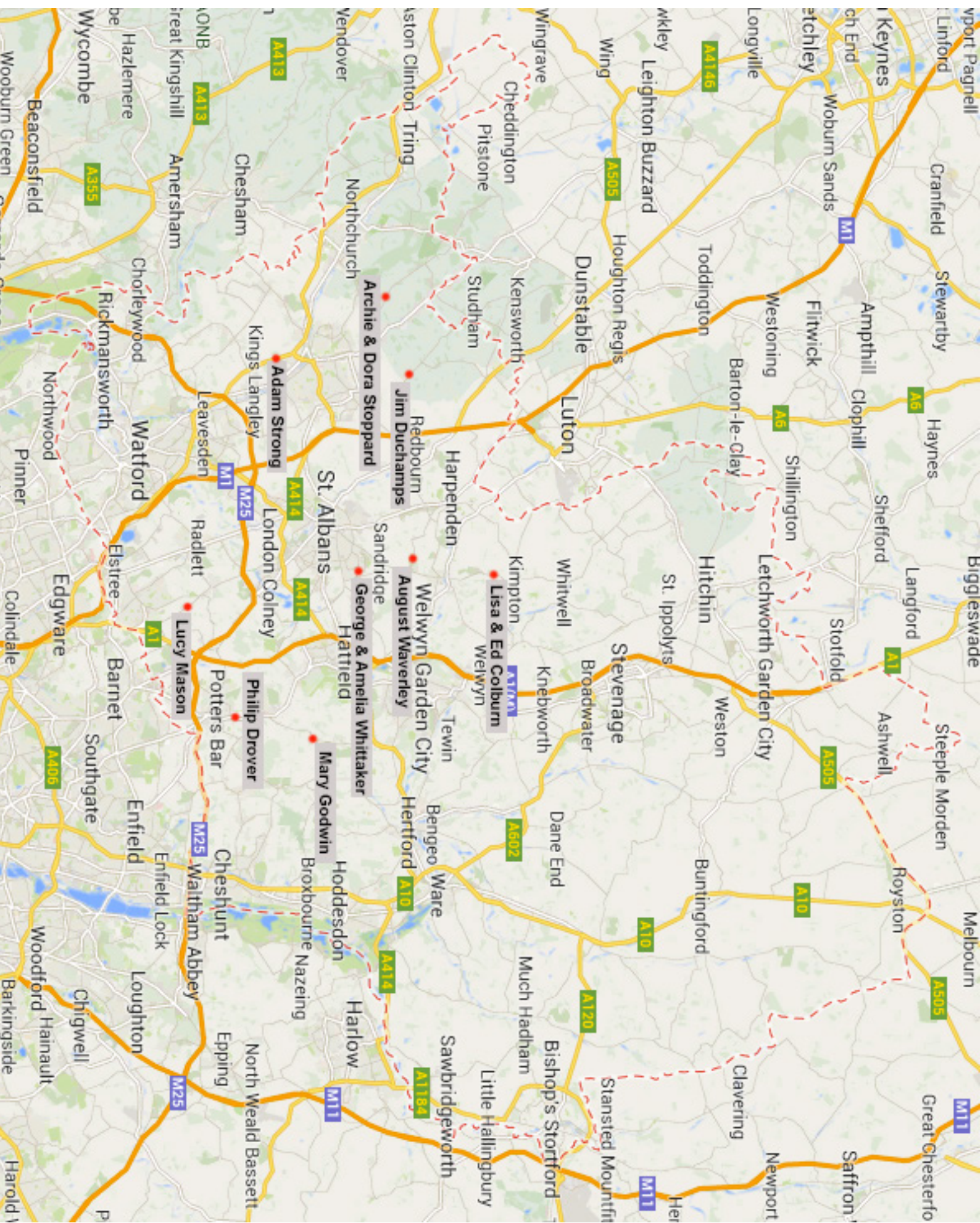
Achtung !Cthulhu





Eftermiddagste

Achtung! Cthulhu



I Hatfield finns det en pub och ett B&B rollpersonerna kan bo på. Hatfields invånare tar emot rollpersonerna med öppna armar. Det är trots allt krig och alla möjligheter att få in pengar eller provision är välkomna.

## Försvinnandena

Oavsett om rollpersonerna är där privat eller som officiella personer är Hatfield fullt av rykten om de försvunna Londonborna. Efter lite pusslande (eller om rollpersonerna ber om det på polisstationen) så framkommer följande lista.

De här personerna är också utmärkta på kartan. Utöver dessa tinns det ytterligare fyra försvinnande som vare sig polisen eller rollpersonerna känner till. De är också utmärkta på kartan.

## Kända försvinnanden

### Lisa & Ed (Edward) Colburn

Lisa och Ed Colburn försvann på väg tillbaka till London. De hade varit hos Lisas kusiner i Biggleswade. Motorn hade skurit. Omkringliggande bosättningar vet inget om hur paret Colburn försvunnit. Kusinerna kan berätta att paret Colburn gav sig av ifrån Biggleswade sent på kvällen efter ett bråk mellan patriarken Howard Fern och Ed Colburn. Fern anklagade Colburn för att smita undan sin krigstjänst, medan Colburn vidhöll att det sadelmakeri han och hans fru var viktig för krigsinsatsen, något Fern inte höll med om.

I den återfunna bilen finns alla paret Colburns värdesaker kvar och packningen tyder på att de väntat sig att stanna hos kusinerna en längre period.

Det som hänt är att Mary Sullivan på väg hem till St Albans efter en leverans av konserver hittat det unga paret på vägen hem. Hon var nära tårar och han stod och svor. Sullivan erbjöd dem att åka med till Welwyn Garden City för att skaffa hjälp, men efter lite frågande förstod hon att Colburn försökt smita undan sin plikt. Hon bjöd paret på sitt specialte och tod med de medvetlösa krigsvägrarna till konserverfabriken. Där mördades de och konserverades som köttsoffa.

### Archie & Dora Stoppard

Archie drog med sig sin fru Dora till Luton där Archies företag har en filial under förevändningen att Lutonkontoret var i behov av Archies hjälp. I själva verket har Archie Stoppard under en längre tid stulit ifrån företaget och blivit något av en professionell krigsprofitör. Doras bror, Henry, tipsade paret Stoppard om att krigsministeriet var dem på spåren och att de gjorde bäst i att åka till Luton för att bränna pappersspåren även där.

Emma Rockford hittade dem mitt emellan St Albans och Redburn och erbjöd dem skjuts till närmsta bensinstation. Paret Stoppard tackade nej, men inte förrän Emma lyckats lura ur dem vad de gjorde i Hertfordshire.

Paret Stoppard tackade dock inte nej till den kopp te Rockford erbjöd dem. Emma Rockford hittade papper i bilen som styrkte Stoppards krigsprofit och därmed var deras öden förseglade. Emma Rockford lastade in de medvetlösa krigsförbrytarna i sin egen bil och körde raskt iväg till konserverfabriken.



# Eftermiddagste

# Achtung! Cthulhu

I bilen finns allt pappersarbete kvar och det är relativt lätt att bevisa att paret Stoppard var krigsförbrytare om rollpersonerna väljer att följa det spåret.

## Mary Godwin

Mary Godwin flydde London med sin cykel och väldigt lite packning. Godwin väntades i Tewin av sin morfar Fritz Stangl som trots sitt engelska medborgarskap och boende i England är en övertygad nazist, precis som dotterdottern Godwin.

Godwin återfanns även hon av Mary Sullivan som övertygade den utmattade Godwin om att äta picknick med Sullivan i hennes bil. När de åt förklarade Godwin att Hitler var på rätt spår och att de där judarna inte var något att hurra för. Hon berättade också att hon hade nekat en familj husrum i sin stora Londonlägenhet på grund av deras judiska härkomst.

Även Mary Godwin fick åka medvetlös till konservfabriken, där hon mördades och hennes kropp blev till stuvning och njurpaj.

## Philip Drover

Philip Drover var egentligen ingen trekker. Han var anställd som insamlare och körde en skruttig gengaslastbil kors och tvärs England för att hjälpa till med kriget.

När han nådde ungefär halvvägs till Hatfield fick han en hjärtattack och upptäcktes halvdöd av Sandra Gleeson som försökte hjälpa honom till sjukhus. Hans sista ord innan medvetlöshet var att han beklagade att han inte kunde vara till större hjälp för sitt land. Gleeson tog honom på orden och ilade honom till konservfabriken, där han avled trots häxornas omsorger. Waste not, want not resonerade häxorna och förvandlade honom till nötstek och köttbullar.

## George & Amelia Whittaker

George och Amelia Whittaker var nästan framme i Hatfield när de fick problem med kylaren på sin bil. De hittades av Enid Pickering som erbjöd dem en kopp te och kakor.

Paret Whittaker var viktiga kuggar i krigsministeriet. Han var ansvarig för rekrytering och hon var hans sekreterare. Båda var dock möjliga att "övertala" att åsidosse en viss rekryt om det fanns nog med pengar i det för att vara lönsamt.

Det är inte säkert att rollpersonerna känner till den här detaljen om paret Whittaker, men det finns nog bevis i bilen för att göra det tydligt.

Enid Pickering spetsade även paret Whittakers te och kakor och paret hålls nu i den konservfabrik som förmodligen kommer att bli deras död.

Poängen med alla dessa bakgrundsberättelser för samtliga försvinnanden är så klart att rollpersonerna skall upptäcka de osympatiska dragen hos de som blivit häxornas offer. I varje fordon eller släktbesök är tanken att någon avslöjar problematiken med de försvunna. En påhälsning hos Colburns kusiner ger vid handen att Fern ansåg att Colburn smet undan sin plikt. När de hälsar på hos Godwins morfar Stangl framkommer att bpde han och dotterdottern var övertygade nazister.



I bilarna kan man hitta papper och värdesaker som pekar på korruption. Det enda undantaget är den hjärtsjuka Philip Drover.

## De oupptäckta försvinnandena

Det finns en rad försvinnanden som inte upptäckts än. Dessa är det fullt möjligt att rollpersonerna snubblar över under sina undersökningar. De kommer dels att förstärka förståelsen för vilken "typ" av människor häxorna tar, men även ge lite vittnesuppgifter utöver de redan existerande.

### Lucy Mason

Lucy Mason jobbade inom motorkåren och var även verksam inom en liga som smugglar och stjälar bensin från krigsmakten. Hon försvinner strax efter att hon lämnat en bränsledepå i Southgate.

Smugglarna är de som först börjar leta efter Lucy, men det hittar bara hennes bil, inte Lucy själv. Eftersom de misstänker att Lucy kommer att bli efterlyst när hon inte rapporterar in till depån hon var på väg till, snor de bara bränslet ur bilen men låter lastbilen vara.

Enid Pickering plockar upp Mason som fått punktering på bilen. Även hon blir bjuden på häxornas specialte. Lucys rumskamrat i Southgate vet att det pågår något fuffens i bränsledepån där både hon och Lucy arbetar. Geraldine, som rumskamraten heter, kan berätta att det saknas hundratals liter bensin och att Lucy betett sig nervöst och konstigt sedan det uppdagades, men att hon även haft en pojkvän och att Geraldine trodde att Lucy blivit gravid.

Lucy är död, mördad av häxorna och upphängda för att möras till i bunkern under konservfabriken.

### Adam Strong

Adam Strong är ännu en desertör som flytt London enkom för att undkomma rekryterarna. Strong har turnerat landet runt och är nu på väg till sin farbror i St Albans som gått med på att gömma gossen från militären. Men Strong kommer aldrig fram. Istället hittas hans cykel övergiven utanför Kings Langley. Farbrodern Michael Strong har i samråd med fadern Everett låtit bli att anmäla eftersom en anmälan ofelbart skulle leda till att Adam blev rekryterad, om han återfanns.

Saudra Gleeson spanade in den unge mannen, bjöd honom på te och smugglade raskt iväg honom till konservfabriken där han nu sitter inspärrad tillsammans med paret Whittaker.

### Jim Duchamps

Jim Duchamps var en ruskigt otrevlig typ som under bombningarna i London skickade ut sina trupper med tonåringar som stal åt honom i utbyte mot mat och husrum. Duchamps blev dock rädd för att stanna kvar i London när huset intill kollapsade av bombningarna i närheten.

Duchamps flydde stan och tog en tupplur i sin bil fylld med stöldgoods och pengar, när Mary Sullivan knackade på rutan och bad om att få skjuts hem till sitt. Duchamps gick motvilligt med på att skjutsa tanten till hennes stuga.

# Eftermiddagste

När de kom fram bjöd Sullivan på sitt specialte, Duchamps däckade och Mary körde honom till fabriken i hans bil som hon sedan körde tillbaka till platsen där hon hittade den.

Duchamps fyller numera åtskilliga konservburkar med köttstuvning åt de brittiska trupperna.

## Vittnesmål

Det finns ett par vittnen i några av bortförandena. Amy Wellinger som sett Sullivan åka med Duchamps. Bertie Fry som sett hela händelseförloppet med Lucy Mason och Vidalia Henson som bor nära konservfabriken och som sett både det ena och det andra.

### Amy Wellinger

Fröken Wellingen är känd sedan tidigare i utredningen. Hon har bland annat sett Mary Sullivan få lift av Jim Duchamps, något Sullivan inte rakt ut förnekar, men säger sig inte ha något minne av.

### Bertie Fry

Bertie Fry är en tjuv, vagabond och alkoholist som av en slump iakttagit hela händelseförloppet med Lucy Mason. Han tror att han såg "häxan Pickering" med Mason, men erkänner också att han är ett fylllo, så han kan ha fel.

### Vidalia Henson

Vidalia Henson är en av de skvallrigaste damerna i St Albans. Hon har också en pågående vendetta mot Sullivan och Pickering, något som gjort att polisen har tagit hennes klagomål med mer än en nypa salt. Henson påstår att hon sett ett tiotal mystiska avlånga säckar bäras in i konservfabrikerna och att maskinerna gått även på nätterna när det har hänt.

Det är få som tar henne på allvar i och med hennes välkända fejd med tanterna Sullivan och Pickering.

## Rykten

### Häxorna

Utöver vittnesutsagor går det även rykten, både i Hatfield, St Albans och kringliggande bosättningar bland annat berättas det om fyra häxfamiljer som bor i hjärtat av Hertfordshire. De skall enligt ryktena funnits här sedan 1100-talet och de har alltid varit fyra.

### Konservfabriken

Konservfabriken verkar gå bra, trots att det är ont om råvaror. Det tisslas och tasslas om att de fyra gamla tanterna som sköter konservfabriken köper kött på svarta marknaden för att hålla bandet igång.

### Försvinnandena

Folk runtom St Albans och Hatfield har försvunnit under alla år. Det går rykten som pekar ut brottslingar i synnerhet.

# Achtung! Cthulhu

## Övriga rykten

Det går bra att hitta på ytterligare rykten, så länge de pekar i de fyra taternas riktning. Rollspelare är misstänksamma - använd det.

## Konservfabriken

Konservfabriken är en liten träbyggnad i anslutning till ett slakteri.

Här lagas och paketeras soppa, stuvningar och andra köttkonserver. Fabriken består av en ren avdelning där maten tillreds och ett löpande band där maten konserveras i burkar.

Bandet står stilla med jämna mellanrum, dels för att det inte finns konserverburkar och dels för att det inte finns råvaror att laga mat på.

Stanken av blod blandat med doften av köttstuvning gör underliga saker med huvudet. Många som arbetar eller arbetat här äter inte längre kött.

Under fabriken finns en bunkerliknande källare. Den har nästan aldrig använts och en del av dörrarna härnere är låsta med hänglås (och besvärjelser). Det är härnere häxorna utför sina ritualer och håller paret Whittaker med flera fångna.

Det är svårt men inte omöjligt att ta sig in i de låsta utrymmena. En tvättstuga i bunkern är omgjord till slakteri. När rollpersonerna kliver in genom dörren ser de vad som verkar vara grisar upphängda. Det är inte grisar. Det är de styckade personer som ännu inte tillagats.

Bunkern har också, i brist på bättre ord, en fängelsehåla där paret Whittaker och Adam Strong inväntar sitt öde. De är invaggade i någon slags stasis av det de fått av häxorna.

## Konfrontationen

Någon gång under äventyret lär rollpersonerna konfronteras med de fyra häxorna. De är rara små tanter, men de besitter ett helt batteri av besvärjelser.

Till en början försöker de övertyga rollpersonerna om att deras syfte är gott. De vill ju "bara" hjälpa till med krigsinsatsen. Om det misslyckas försöker de hindra rollpersonerna från att lägga beslag på och arresterar dem. Sedan försöker de fly.

## Avslutningen

Konservfabriken i St Albans har fött otaliga soldater under kriget. Rollpersonerna har ett val att hålla det här hemligt och slippa utsätta tusentals personer för vetskapen att de är ofrivilliga kannibaler eller att blåsa i visselpipan och avslöja hela den vidriga affären. De måste (om de är anställda av staten) rapportera vad som hänt, åtminstone till mat- och krigsministeriet.

Väljer de att gå ut öppet med det blir det stora och braskande rubriker i tidningarna och radion rapporterar med skräckblandad förtjusning om hur inhemska trupper tvingats äta sina egna.



# Eftermiddagste

# Achtung! Cthulhu

Går rollpersonerna till mat- och krigsministeriet hålls det hela tyst och konserverna återkallas. Trots det dyker det upp nazistpropaganda om hur britterna tvingar soldater att äta sina egna.

Häxorna försvinner, men dotterdottrarna i de fyra familjerna genomgår någon slags kris och börjar bete sig misstänkt likt sina mor- och farmödrar.

## Spelledarpersoner

### Häxorna

#### Mary Sullivan

Mary Sullivan är närmre 900 år gammal, äldst i den coven som styr över Hertfordshire. Hon älskar sitt land högt och gör vad som helst för det - inklusive att transformera värdelösa förrädare till konserver som kan föda soldaterna vid fronten.

I den här inkarnationen är Mary en böjd liten tant med käpp, över 90 år gammal, men still going strong. Hon har planerat att ta över sin sondotters kropp Bethany inom kort.

<b>STR</b>	10	<b>DEX</b>	13	<b>INT</b>	15	<b>CON</b>	12
<b>SIZ</b>	12	<b>APP</b>	16	<b>POW</b>	13	<b>EDU</b>	14
<b>SAN</b>	55	<b>Hit points</b>			12		

**Damage Bonus:** None

**Skills:** Anthropology 80%, Bargain 45%, Conceal 15%, Chtulhu Mythos 20%, Disguise 15%, Fast Talk 60%, History 30%, Library Use 45%, Listen 75%, Occult 40%, Persuade 70%, Psychology 55%, Spot Hidden 50%, Theology 55%, Language: English (Own) 99%, Latin 40%

**Spells:** Augur, Brew Dream Drug, Blight/ Bless Crop

#### Emma Rockford

Med sina 74 år är Rockford yngst i häxsällskapet. Hon är dock, med Sullivan, en av de som existerat längst, nära 900 år.

Rockford är inte fullt så fanatisk som Sullivan. Hon föredrar att utöva sitt häxeri på ett mer intellektuellt plan.

Emma Rockford är dock den som kom på att de borde konservera de förrädare de slagit ihjäl. Waste no, want not, som hon brukar säga.

Rockford har planerat att hoppa till sin dotterdotter Adelaide.

<b>STR</b>	10	<b>DEX</b>	11	<b>INT</b>	17	<b>CON</b>	13
<b>SIZ</b>	10	<b>APP</b>	12	<b>POW</b>	13	<b>EDU</b>	21
<b>SAN</b>	59	<b>Hit points</b>			12		

**Damage Bonus:** None

# Eftermiddagste

# Achtung !Cthulhu

**Skills:** Bargain 80%, Chtulhu Mythos 06%, Disguise 30%, Fast Talk 85%, Folklore 55%, History 70%, Library Use 70%, Listen 80%, Occult 35%, Persuade 80%, Psychology 70%, Spot Hidden 65%, Language: English (Own) 99%, Latin 40%

**Spells:** Cloud Memory, Cause Blindness, Brew Dream Drug

## Enid Pickering

Pickering må vara yngst med sina 750 år i leken, men hon är den som gillar det här mest. Hon är hämndlysten och utnyttjar till fullo att hennes 89-åriga lekamen ser skör och patetisk ut. Pickering bör dock inte underskattas. Tillsammans med Sullivan är hon den absolut farligaste medlemmen i kvartetten, det vita håret, glasögonen och käppen till trots.

Enid planerar att ta över systerdottern Amalias kropp när det blir dags.

<b>STR</b>	8	<b>DEX</b>	10	<b>INT</b>	16	<b>CON</b>	9
<b>SIZ</b>	15	<b>APP</b>	10	<b>POW</b>	17	<b>EDU</b>	20
<b>SAN</b>	75	<b>Hit points</b>			11		

**Damage Bonus:** None

**Skills:** Chtulhu Mythos 20%, Folklore 75%, History 90%, Library Use 90%, Occult 65%, Persuade 60%, Psychology 35%, Spot Hidden 60%, Teach 60%, Language: English (Own) 99%, Greek 70%, Latin 75%

**Spells:** Dominate, Deflect Harm, Curse of Darkness, Warding, Wrack

## Saudra Gleeson

Gleeson är runt 800 år, och kroppen hon bor i runt 80 år gammal. Gleeson är den som ger det starkaste intrycket av häxorna. Hon har fortfarande färg i sitt hår och behöver vare sig käpp eller glasögon. Gleeson är bara med i häxgänget för att hon gillat att ha makt. Hon planerar att ta över dotterdottern Rachel när det är dags.

<b>STR</b>	11	<b>DEX</b>	12	<b>INT</b>	13	<b>CON</b>	12
<b>SIZ</b>	11	<b>APP</b>	12	<b>POW</b>	12	<b>EDU</b>	11
<b>SAN</b>	60	<b>Hit points</b>			12		

**Damage Bonus:** None

**Skills:** Bargain 25%, Conceal 15%, Chtulhu Mythos 10%, Disguise 25%, Fast Talk 25%, History 30%, Library Use 45%, Listen 60%, Occult 40%, Persuade 35%, Psychology 55%, Spot Hidden 55%, Language: English (Own) 99%, Latin 40%

**Spells:** Augur, Cloud Memory, Dominate, Brew Dream Drug

# Eftermiddagste

*Bilen tvärbromsade när den lilla tanten som cyklat beskedligt längs med vägen plötsligt vinglade till och körde ut i vägen. Tanten stannade och klev ostadigt av cykeln.*

*Den unge mannen som körde bilen stannade och klev ur. Han nästan sprang fram till tanten som tacksamt lutade sig mot honom. Några minuter och en kort konversation senare gick den unge mannen och tanten sakta emot den lilla stugan dit tanten uppenbarligen var på väg*

*Några timmar senare kom den lilla tanten tillbaka till bilen, den här gången ensam. Hon satte sig i bilen och med vana rörelser startade hon den och körde iväg.*

*Den unge mannen sågs aldrig till mer.*



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