

Vad hände med Lady Petunia?



av Åsa Roos
Ett äventyr till Cthulhu Britannica
Äventyret tillhör 20,000 tecken projektet

Illustrationen på omslaget är H.P. Lovecrafts handritade
Elder Sign som han kraftedade ner i ett av sina brev.



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

Vad hände med Lady Petunia?

Cthulhu Britannica

Solen gassade över British Museum. Det var tidig vår i London och för en gångs skull var himlen blå och klar. Mäniskor vandrade omkring i skjortärmarna, jackor hastigt knutna runt midjor eller slängda över axlar.

Utanför British Museum, på väg upp för trapporna, kämpade en liten tant som varje dag i flera veckor kommit till museet för att studera gamla hieroglyfer och papyrusrullar. Vakterna visste bättre än att hjälpa den lilla tanten som de kallade Lady Petunia. En av dem hade fått en rejäl utskällning sist. Den här gången var något annorlunda. Lady Petunia gick in i muséet, men hon kom aldrig ut igen.

Caveat Lector!

Vad hände med Lady Petunia är ett äventyr i 20.000-teckenprojektet och som sådant är det vare sig korrekturläst eller testspelat. Därför kan du som spelare behöva fylla i luckor på egen hand. Äventyret utspelar sig i hyfsat modern tid, men innan mobiltelefonerna slog igenom.

Stämningen i äventyret

Omständigheterna runt Lady Petunias försvinnande är förvirrande. Flera vittnen har sett tanten under dagen och åtskilliga vittnen berättar hur hon rört sig genom de Egyptiska samlingarna. Det börjar som en detektivhistoria, men slutar som en skräckberättelse. Känslan av att vara iakttagna blir starkare och starkare. Rollpersonerna drabbas av blackouter och hallucinationer ju närmare sanningen de kommer.

Synopsis

Lady Petunia Marsh, avlägsen släkting till den amerikanska familjen med samma namn, försvinner utan ett spår ifrån en utställning på British Museum.

Hennes avsevärda förmögenhet försvinner med henne. Till och med hus och lösöre har sålts. Lady Pansy Marsh, Petunias tvillingsyster vill veta vad som hänt med Petunia och med Petunias förmögenhet, så hon ber sin son Ethan att anställa en rad privatdetektiver för att ta reda på vad som hänt.

Det Pansy inte vet är att Petunia ända sedan tjugooårsåldern tjänat Kaalut som lovat henne evig ungdom och evigt liv i utbyte mot fotfäste på Jorden. Hans kultmedlemmar är få och inte ens de mest fanatiska kultisterna har lyckats stärka Kaaluts position här. Det vill säga fram tills dess att Lady Petunia använde sitt betydande inflytande över egyptologer, ämbetsmän och ministrar för att bygga en kult som har rötter djupt in i den brittiska regeringen.

Som en belöning avslöjade Kaalut i drömmar hur Petunia skulle återfå sin svunna ungdom. Allt hon behövde göra var att läsa ett stycke ur en papyrusrulle.

Petunia är inte försvunnen. Hon är ung igen och har dragit sig tillbaka till ett hus hon köpt i Londons utkant. Där jobbar hon för att bli odödlig och för att ge Kaalut ett fotfäste som kan leda till undergången.

Rollpersonerna kommer in i äventyret när Petunia precis har försvunnit. Ethan hyr in dem som privatdetektiver eller drar i trådar så att polisen fokuserar

Vad hände med Lady Petunia?

Cthulhu Britannica

på försvinnandet. Alternativt har rollpersonerna även de vara en del av den utbredda familjen Marsh. Pengar eller ett utlovat mysterie kan också locka.

Det rollpersonerna får reda på när de börjar undersöka Lady Petunias försvinnande är att det finns vittnen som ser henne anlända till museet, men ingen som sett henne lämna. En viktig ledtråd är vittnen (eller kameror) som registrerar att Petunia går in i en mindre kammare men att hon aldrig lämnar den. Det gör istället en ung kvinna i 20 årsåldern. Det är så klart Petunia, ung igen.

I kammaren finns Papyrus Houghton, en omstridd papyrus, både vad det gäller ålder och innehåll. Papyrus Houghton anropar en gudom vid namn Kaalut.

Om rollpersonerna gräver i Petunias ekonomi ser de att Petunia har sålt alla tillgångar och att pengarna överförts till ett konto i Schweiz.

Om de lyckas gräva ytterligare ser de att kontot tillhör en person vid namn Petronella Markham. Petronella Markham är Petunias nya identitet.

En slutgiltig konfrontation sker i Petronella/ Petunias hem i utkanten av London. Där kan rollpersonerna få reda på Petronella/ Petunias planer på att ha en brittisk regering undanställd Kaalut.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna blir kontaktade av Ethan Marsh, antingen för att de gjort sig kända som detektiver eller för att de arbetar med polisen, alternativt kan de vara avlägsna släktingar till Petunia, eller kanske till och med vittnen till Petunias försvinnande. Ethan kommer att erbjuda rollpersonerna pengar, men han är också ägare av ett antikvariat som kanske är mer tilltalande för vissa av rollpersonerna. Han har inget emot att låta dem ta ut sitt arvode i sällsynta böcker.

Ethan vill veta vart hans moster har tagit vägen, men sanningen att säga är han mer intresserad av vart Petunias förmögenhet är. Ethan är knappast girig - han och hans mor lever på ett gammalt familjearv - men rätt skall vara rätt. Hans egna tvillingdöttrar är Petunias enda arvtagerskor. Helst vill han så klart att Petunia hittas igen.

Ledtrådar:

- Varje torsdag går Petunia till ett tehus i närheten av Harrods för att inta te.
- Efter teet går hon till British Museum och tillbringar förmiddagen i de Egyptiska samlingarna. Hon äter lunch på en restaurang strax utanför museet.
- Eftermiddagen tillbringas även den på museet, men fokuserar på papyrus-samlingarna.

Det Ethan vet är att fastern hade väldigt strikta rutiner och att torsdagarna tillbringades på British Museum. En anteckningsbok och kalender är allt han hittade bland fasterns papper och huset är numera sålt.

Det som förbryllar Ethan mest är hur fastern sopat igen alla tänkbara spår efter sig.

Rollpersonerna har två spår, tre om man räknar anteckningsbok och kalender.

Petunia Marshs affärer

En vecka innan Petunias försvinnande slutförde hennes advokater försäljningen av alla Petunias tillgångar, med undantag av två lårar böcker och en målning vid namn "The Appetite" av en föga känd konstnär vid namn Jerome Wellington. Böcker och målning finns för tillfället hos Petunias advokater, eftersom det blivit något fel med leveransadressen.

Eftersom Petunia är försvunnen och Ethan numera är överhuvud för familjen är det lätt att få tillgång till böckerna och till försäljningspapper.

Petunias förmögenhet finns nu på ett schweiziskt konto där ingen i familjen kommer åt det, och vem kontot står under är också dolt.

Lösöret är sålt till ett auktionshus och finns fortfarande tillgängligt att gå igenom, medan kläderna skänktes till välgörande ändamål. Smycken och andra värdesaker såldes även de till ett auktionshus men ett som specialiserar sig på smycken. Även de finns kvar att gå igenom.

Vad rollpersonerna kan hitta i lösöret:

- Petunia har en rad semi-ockulta och ockulta böcker unga utav dem är särskilt sällsynta, men de pekar på ett intresse för det ockulta.
- Anteckningsböcker som pekar på att Petunia Marsh var väl insatt i egyptologi och ockultism. Det finns dock inga direkta ledtrådar till Kaalut.
- Mottagaren av pengarna uppges som Petronella Markham.

De två lårarna

Båda lårarna är fulla av böcker, artefakter och anteckningsböcker. Efter mycket rotande kan rollpersonerna komma fram till följande resultat:

- Petunia letade efter en ritual som var tänkt att kalla på någon som kallas Kaalut.
- I alla papper som finns i lårarna refereras det till odödlighet genom en specifik ritual. Lady Petunia har varit oerhört noggrann i sina anteckningar, och det står klart att hon behöver något ifrån British Museum för att genomföra ritualen.
- Petunia refererar till en bok som heter Librum Kaalut som har detaljer som kanske kan hjälpa.

Anteckningsboken och kalendern

Anteckningsboken avslöjar inte mycket mer än det som finns i lårarna. Referenserna till Librum Kaalut finns även i anteckningsboken.

Kalendern innehåller Lady Petunias olika sociala engagemang och det är en imponerande lista med namn som finns nedskrivna. Ministrar, adelsmän och viktiga personer inom den brittiska eliten om vartannat. Om inte annat så får rollpersonerna en god inblick i vilka kretsar Petunia rör sig inom.

Kalendern är med andra ord tänkt att fungera som en varning till rollpersonerna att Petunia har kontakter bland mäktiga personer inom den brittiska regeringen. Om inte annat kan det tjäna som en varning inför framtida grävande.

Vad hände med Lady Petunia?

Cthulhu Britannica

British Museum

Rollpersonerna har inga problem att få fram information runt Lady Petunias rutiner när hon besökte museet.

Hon anlände alltid vid samma tid på torsdagar och tog sig med viss möda till de egyptiska samlingarna. Hon kände alla vakterna och de tilltalade varandra med namn. Lady Petunia var alltid Lady Petunia för dem.

Under förmiddagen studerade Lady Petunia vissa föremål i samlingarna. På senare tid ett halsband av guld och lapis lazuli som återfunnits i Konungarnas Dal tämligen nyligen. Vakterna minns att Petunia varit minst lika intresserad av halsbandet som konservatorn och kuratorn.

Hon tillbringade också tid i papyrusrummet där hon studerade papyrus Houghton. Houghton är en kontroversiell text som sägs åkalla en okänd egyptisk gud vid namn Kaalut. En del egyptologer tror att det är en alternativ stavning av Khnum eller en aspekt av Set.

Museivakterna rapporterar att Lady Petunia gick in i papyrusrummet som vanligt på eftermiddagen och tillbringade flera timmar där. Ingen såg henne lämna rummet.

Flera timmar senare kom en ung kvinna ut ur rummet som ingen såg gå in. Lady Petunia försvann någon gång under eftermiddagen, efter det att hon anlände i papyrusrummet och den unga kvinnan lämnade rummet.

Marsh Books

Marsh Books är ett antikvariat som funnits i familjen Marshs ägo sedan tidigt 1800-tal. Böckerna i antikariatet är antingen ockulta juveler av olika slag eller rena rappakaljan. Böckerna rör sig från handilluminerade manuskript till billiga pamfletter i massupplaga.

Många av böckerna är aldrig införda i den katalog Ethan Marsh har försökt upprätta, och katalogen i sig är därför inte helt relevant. Mycket av det som inte katalogiserats finns i bokhandelns källare. Ett torrt och biblioteksaktigt rum som isolerats så väl mot fukt att det omedelbart känns törstigt och uttorkande. Diverse insektsdödande och insektsrepellerande medel har strötts ut ibland böckerna och det doftar av torrt papper och kemikalier härnere.

Bland böckerna kan rollpersonerna hitta ett exemplar av Liber Kaalut. Det är handilluminerat och härstammar från sent 1400-tal, tidigt 1500-tal. Boken är inte katalogiserad och Ethan vet därför inte om att den finns här.

Liber Kaalut

Liber Kaalut handlar om den odödliga och för evigt hungriga guden Kaalut. Liber Kaalut förklarar också den ritual som saknas i Papyrus Houghton. En ritual avsedd att göra den som utför den odödlig. Liber Kaalut varnar dock för att det krävs ytterligare en ritual för att göra mottagaren evigt ung.

I boken framgår det att den som tillber Kaalut böjer sig för dennas vilja och genomför allt guden ber om, oavsett vad det är. Det står klart att det vore en

Vad hände med Lady Petunia?

Cthulhu Britannica

dålig idé att utsätta den brittiska eliten för Kaalut.

Det blir också tydligt att Kaalut själv inte kommer att dyka upp när någon kallar. Istället lär en av Kaaluts tjänare, en Gharoides, manifesteras sig.

Som vanligt när det gäller studier av böcker som är lite utöver det vanliga inbegriper studier en viss fara.

Papyrus Houghton

Papyrus Houghton är en kontroversiell text som sägs kunna vrida tillbaka tiden. Det är i alla fall vad Alice Houghton som hittade texten säger att den gör. Alice Houghton har också kopplat texten till en gudom vid namn Kaalut, men enligt Alice är texten inte helt komplett. Det saknas stora bitar.

Det skall helst bli tydligt, eller i alla fall skapa en misstanke om att Lady Petunia inte försvunnit utan att hon har blivit ung igen. Alice Houghton som hittade papyrusen kan bekräfta att om man genomför ritualen så blir kroppen ung igen, men man behöver även kalla på Kaalut för att ens mentala fakulteter skall hänga med.

Houghton har aldrig hittat den andra delen av ritualen, så nu gömmer hon sig i en stuga utanför London för att hålla folk på avstånd.

Papyrus Houghton

Sanity loss: 1T6

Cthulhu Mythos: +3/ +6 percentiles

Mythos Rating: 27

Study: 14 veckor

Suggested spells: Mental suggestion p. 260, Curse of Eternal Youth

Liber Kaalut

Sanity loss: 2T8

Cthulhu Mythos: +4/ +8 percentiles

Mythos Rating: 45

Study: 40 veckor

Suggested spells: Contact Deity, Summon Gharoides, Undying Curse

Petronella Markham

Om rollpersonerna gräver lite i Lady Petunias oavslutade affärer dyker namnet Petronella Markham upp om och om igen. Hon står som mottagare av det felskeppade lösöret och hon är också den som skall ta emot pengarna från Lady Petunias sålda artefakter.

Att gräva fram information om Petronella Markham tar ett tag, men rollpersonerna får reda på att hon bor strax utanför London i ett stort hus som köpts nyligen av ingen mindre än Lady Petunia Marsh.

Tanken är så klart att rollpersonerna inser att Lady Petunia och Petronella har en koppling, men inte nödvändigtvis vad den kopplingen är. Det är så klart så att Petunia är Petronella

Vad hände med Lady Petunia?

Cthulhu Britannica

Konfrontationen

Vid något tillfälle under äventyret sker en konfrontation mellan Petronella/Petunia och rollpersonerna.

- Beroende på vad rollpersonerna har lyckats luska fram vet de antingen att:
- Petunia är Petronella.
- Petronella är arvtagerska till Petunia, trots att de inte har haft någon dokumenterad kontakt.

Oavsett vilket är Petronellas hem i ett stadie av färdigställande. En rollperson med kunskap antingen om magi eller Mythos inser att huset förbereds för en ritual på något sätt.

Varningar

Rollpersonerna kommer att bli varnade för att lägga sig i Petronellas affärer av diverse olika individer och det är inte helt omöjligt att de blir förföljda av polis, att deras konton fryses eller att banklån blir nekade eller att det dyker upp begäran om omedelbar betalning. Det skall tydligt framgå att Petronella har vänner högt upp inom den brittiska regeringen, något som även det lär skapa misstankar mot rollpersonerna.

Det är okej att låta rollpersonerna bli attackerade eller åtminstone förföljda av en Gharoides. Detta lär förhoppningsvis informera dem om att det är på rätt spår.

Ritualer och förskräckelse

Förr eller senare kommer rollpersonerna att inse att Petunia/ Petronella förbereder för en andra ritual i sitt nya hem utanför London.

Det är en komplicerad ritual som kräver lång förberedelsetid så spelledaren kan dra ut på tiden för att låta spelarna förstå vad som pågår. Det är dock viktigt från ett rent byråkratiskt perspektiv att stoppa Kaalut från att få inflytande över brittisk politik, något som definitivt kommer att hända om rollpersonerna inte stoppar Petunia.

Vad hände med Lady Petunia?

Cthulhu Britannica

Ritualen

Ritualen är tänkt att ske i källaren i Petronellas nya hus. Ett jättelikt stenaltare och en stenstaty av Kaalut är inköpta av Petunia och är levererade till eller ska levereras till huset. Petunia/ Petronella har också beställt ett halsband av en juvelerare och en llnesärk, samt ett leopardskinn av en skräddare respektive läder och skinnmakare. Alla delarna behövs för ritualen och alla delar går att spåra och fördröja.

När förberedelserna är klara kommer Lady Petunia/ Petronella att skicka ut inbjudningar till diverse personer inom Londons styrande elit. De kommer alla att vara där, klädda i aftonkläder och allmänt snofsiga i väntan på ritualen, vilket innebär att rollpersonerna kan infiltrera som gäster eller personal.

Det är en helkväll. Ritualen tar 12 timmar att genomföra. En ung Lady Petunia står framför ett altare av sten nere i den välskrubbede och nyrenoverade källaren. Bakom altaret finns en stenstaty av en grotesk maskliknande varelse utförd i gammalegyptisk stil.

Lady Petunia är iförd en linnedräkt som lämnar lite till fantasin, och som också verkar avsedd för ett helt annat klimat.

Över axlarna har Petunia ett leopardskinn och runt hennes hals ligger ett tungt halsband av lapis lazuli och guld.

Petunias gäster kommer och går under ritualen. Det enda ”kravet” på dem är att de är där.

Ritualen går att avbryta när som helst. Det är upp till rollpersonerna hur de vill hantera situationen.

Vad hände med Lady Petunia?

Cthulhu Britannica

Spelldarpersoner

Alice Houghton

Alice Houghton är en hett omstridd egyptolog och den person som hittade Papyrus Houghton. Hon tillbringade ett par år i rampljuset bland Londons egyptologer men har sedan dess dragit sig tillbaka.

Alice Houghton lever i en stuga utanför London, mitt i ingenstans, eller så mitt i ingenstans man kan komma i England.

Houghton genomförde ena halvan av ritualen som ger evig ungdom, men inte den del som ger evigt liv.

Houghtons kropp åldras inte. Det gör däremot hennes sinne. Om rollpersonerna tar kontakt med Alice pratar hon gärna med dem. Om de inger förtroende kan hon avslöja ritualen som sannolikt gjort Petunia ung igen.

Det är lite upp till spelldaren hur mycket hon vet om Kaalut.

Ethan Marsh

Lady Pansys son Ethan har tagit sig an den inte helt obetydande uppgiften att ta hand om sin mor och hitta sin moster.

Ethan är en pragmatisk person och hans motivation är främst att få en förståelse för varför Lady Petunia gjort det hon gjort och vart pengarna tagit vägen - inte för att han är girig utan för att familjeförmögenheten traditionellt sett bör stanna inom familjen, enligt hans åsikt.

Ethan är också orolig för sin mor Pansy som hade en väldigt nära relation med Petunia och som nu tror att någon är ute efter henne.

Med andra ord vill Ethan mest veta vad sjuttan det är som händer för att få lite mer kontroll över tillvaron.

Formellt sett är det Pansy som har anlitat rollpersonerna, men Pansy har av olika orsaker blivit mer och mer paranoid. En del av det har att göra med Petunia, men för det mesta handlar det bara om paranoia som utvecklats med åren.

Ethan försöker hjälpa rollpersonerna så gott han kan, men vissa aspekter, som till exempel polistrakasserier och frusna konton, kan få honom att dra öronen åt sig.

Lady Pansy Marsh

Lady Pansy Marsh är Petunias identiska tvillingsyster. Pansys intressen kunde dock inte vara längre ifrån Petunias. Pansy gifte sig tidigt, fick två döttrar och en son. Båda döttrarna bor på kontinenten, lyckligt gifta. Ethan är den yngste och den som stannat med modern.

Vad hände med Lady Petunia?

Cthulhu Britannica

När rollpersonerna träffar Lady Pansy för första gången har hon gömt sig i en garderob. Ända sedan Petunia försvann har Pansy haft mardrömmar om skugglika insekter som har kommit för att mörda henne.

Det är först när hennes tjänare ger klartecken som hon vågar sig ut. Pansy vet det mesta om Petunias karriär som egyptolog. Hon vet också att Petunia hade ett intresse för det ockulta. Hon kan dock inte ge svar på exakt vad Petunia studerat.

Lady Petunia Marsh/ Petronella Markham

Lady Petunia har tillbringat ett liv med att hitta formeln för evigt liv och nu när hon har lösningen så nära har hon inga intentioner att ge upp sitt sökande.

Hon har odlat kontakter, varit generös mot rätt människor och levt hela livet i väntan på denna stund. Lady Petunia är redo. I unga år drogs Petunia till egyptologi och hon har studerat hieroglyfer och papyrusrullar sedan 20 årsåldern. När hon var 28 år upptäckte hon något som omnämndes Ras Hemlighet. Två förbannelser som tillsammans blev en välsignelse.

Lady Petunia har inga som helst avsikter att låta sig hindras från sitt värv. Hon har satt siktet på odödlighet och hon tänker nå dit.

Jerome Welding

Jeremy Welding är en mycket begåvad konstnär som inte enbart är begåvad på det konstnärliga planet. Han är också begåvad med mardrömslika profetiska drömmar.

Inspirationen till "The Appetite" kom till honom när han drömde om en jättelik, hungrig larvliknande varelse som betjänades av insekter. Han har inte så mycket mer information än så, men bland hans målningar kan rollpersonerna känna igen diverse mythosmonster.

Philip Trevelyan

Philip Trevelyan är tillfällig kurator för den egyptiska utställning varifrån Petunia Marsh försvunnit. Han är tillmötesgående - familjen Marsh har varit väldigt generösa mot museet.

Philip kan ordna tillgång till vakterna som var på skift när Petunia var på museet.

Trevelyan är normalt sett en ganska down to Earth person, men affären med Petunia gör honom nervös, och det kan framstå som om han döljer något.

George Hascomb, Anthony Barker och William Hicks

Museivakter som stod på pass när Lady Petunia var på museet. Alla är på förstanamnsbasis med Petunia och känner igen henne väl. Ingen av dem såg henne lämna papyrusrummet, Istället kan samtliga ge en god beskrivning av Petronella Markham som dök upp ur ingenstans. Det "lustiga" var att Petunias och Petronellas kläder var väldigt lika varandra.

Vad hände med Lady Petunia?

Cthulhu Britannica

Varelser

Kaalut

Kaalut är en enorm insektoid, larvliknande skräckvarelse som hör hemma i den oformliga K'Gil'Mnon- sfären, tillsammans med dess tjänare Gharoides. Människor tillber Kaalut främst genom Gharoides.

Kaaluts krafter varierar, men mest framstående är sinnesmanipulation, telepati, allvetande, odödlighet och osårbarhet.

Kaaluts ålder är okänd, men vissa tror att Kaalut är lika gammal som universum.

Kulter som tillber Kaalut sägs ges övernaturliga krafter som är i det närmaste oförklarliga.

Gharoides

Gharoides är parasitliknande insektstjänare till Kaalut som de tillber i K'Gil'Mnon.

Det här är en ras som skapats enkom för att tillbe Kaalut och är därför en av få raser som har det bra tillsammans med sin gud.

STR	3T6x4	CON	3T6x4	SIZ	3T6x4
DEX	2T6+6x4	INT	2T6x4	POW	2T6+6x4

Avg. Dam. Bonus: +1T4

Average Build: 0

Avg. Magic Pts: 13

Move: 4/20 flying

Attack per round: 1

Shard insect claws

Fighting 45% (22/9) DMG 1T6+DMG Bonus

Insect Claws: 65% (32/13) DMG 1T10 + DMG Bonus

Dodge: 35% (17/8)

Chitinous Armor: 10 pts skin

SAN Loss: 0/1D10 SAN loss for seeing a Gharoides.

Vad hände med Lady Petunia?

Cthulhu Britannica

Nya besvärjelser och regler

Contact Deity: Kaalut

Öppnar kommunikation med guden Kaalut. Det här är det enda sättet att inleda ritualen Undying Cruise. Kaalut förväntar sig villiga offer som är beredda att genomföra hans vilja. De blir alla dominerade av guden, med undantaget för offret för Undying Cruise. Se sidan 250 i Keeper's Rulebook.

Summon Gharoides

Se sidan 263 i Keeper's Rulebook. Besvärjelsen åkallar en Gharoides. Ett sigill gjort av lapis lazuli måste brytas under ritualen, och the Chant of Kaalut måste sjungas. Ut ur ett kaledidoskopiskt ingenting öppnas en portal och en Gharoides kliver ut.

Undying Curse

Cost: 30 magic pst, 1T10 SAN

Casting time: 12 hrs

Undying Curse är en förbannelse som förhindrar den som den lagts på att dö. Det låter positivt, men kroppen fortsätter att åldras tills dess att bara medvetandet finns kvar. En person som förbannats med Undying Curse åldras som vanligt.

Curse of Youth

Cost: 15 magic pst, 1T8 SAN

Casting time: 4 hrs

Curse of Youth är en förbannelse som förhindrar den den lagts på att åldras fysiskt. Mentalt pågår fortfarande processen, och efterhand förvandlas hjärnan till soppa trots att den förbannade fortfarande ser ung ut.

Vad hände med Lady Petunia?

Solen gassade över British Museum. Det var tidig vår i London och för en gångs skull var himlen blå och klar. Människor vandrade omkring i skjortärmarna, jackor hastigt knutna runt midjor eller slängda över axlar.

Utanför British Museum, på väg upp för trapporna, kämpade en liten tant som varje dag i flera veckor kommit till museet för att studera gamla hieroglyfer och papyrusrullar. Vakterna visste bättre än att hjälpa den lilla tanten som de kallade Lady Petunia. En av dem hade fått en rejäl utskällning sist. Den här gången var något annorlunda. Lady Petunia gick in i muséet, men hon kom aldrig ut igen.



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